

Buchstabenwürfeln

Drei Spielideen für **1 - 6 Kinder von 8 - 99 Jahren.**

Spielinhalt: 13 Buchstabenwürfel
1 Würfelbecher (Dose)

Zusätzlich werden Papier, Stift und eine Uhr benötigt.

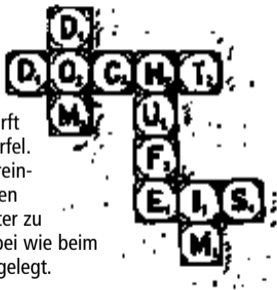
1. Kreuzwörter

Spielziel:

Wer schafft es, aus allen gewürfelten Buchstaben Wörter zu bilden und damit die höchste Punktzahl zu erreichen?

Spielablauf:

Vor Spielbeginn wird eine **Höchstspielzeit** für die einzelnen Spieler (zwischen 2 und 5 Minuten) und die Anzahl der **Spielrunden** festgelegt. Der Startspieler wirft mit Hilfe der Dose alle 13 Würfel. Nun muß er innerhalb der vereinbarten Zeit versuchen, mit allen gewürfelten Buchstaben Wörter zu legen. Die Wörter werden dabei wie beim Kreuzworträtsel **über Kreuz** gelegt.



Nach Ablauf der Spielzeit werden die **Zahlenwerte** der einzelnen Wörter zusammengezählt. Ist ein Buchstabe Bestandteil **zweier Wörter**, so zählt er **doppelt**. Die Zahlenwerte nicht verwendeter Buchstaben müssen von der Endsumme abgezogen werden.

Der **Joker**, der einen beliebigen Buchstaben ersetzen kann, wird nicht mitgezählt.



Joker

Nun ist der nächste Spieler mit Würfeln und Wörterlegen an der Reihe. Wer nach Ablauf der Runden die höchste Punktzahl erreicht, hat gewonnen.

Spielvariante:

Hat ein Spieler seine Wörter gelegt, können alle gemeinsam versuchen, daraus einen lustigen Satz zu bilden.

2. Buchstaben Yatzi

Spielziel:

Wer kann mit schneller Kombinationsgabe und Würfelglück das längste Wort mit dem höchsten Wert bilden?

Spielablauf:

Vor Spielbeginn wird die Anzahl der Spielrunden festgelegt. Der Startspieler würfelt mit allen 13 Würfeln und versucht, daraus ein **einziges Wort** zu bilden.

Dazu werden passende Würfel beiseite gelegt. Alle nicht passenden Buchstaben kommen zurück in den Becher und werden erneut geworfen. Aus diesem Wurf muß nun mindestens ein Buchstabe beiseite gelegt werden, auch wenn er nicht für das Wort verwendet werden kann.

Es darf nun so lange weitergewürfelt werden, bis alle Buchstaben ausgewählt oder weggelegt sind. Alle Buchstabenwerte des gelegten Wortes werden zusammengezählt. Nicht angelegte Buchstaben verfallen. Hat ein Spieler es geschafft, mit allen 13 Buchstaben ein Wort zu legen, so wird dessen Wert verdoppelt.

Nach der Punktabrechnung ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer nach Ablauf der Runden die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

3. Wortschatz - ab 10 Jahren

Spielziel:

Wer findet die meisten versteckten Wörter?

Spielablauf:

Vor Spielbeginn legen alle gemeinsam **ein Wort** aus allen **13 Würfeln**, z. B. Würfelspiele. Der Joker darf nicht verwendet werden. Ein Spieler wird zum Schriftführer ernannt.

Nun versuchen alle, nacheinander neue Wörter aus den vorgegebenen Buchstaben zu bilden (z. B. Würfel, Wurf, Ruf). Der Schriftführer notiert die gefundenen Wörter, am besten nach Anfangsbuchstaben geordnet. Gewonnen hat der Spieler, der das letzte sinnvolle Wort finden kann.

Wortliste:

Alpenveilchen, Demonstration, Handelsschule, Indianerfeder, Klabauteermann, Kongresshalle, Konzentration, Observatorium, Paradiesvogel, Partnerschaft, Wortklauberei.

Alle drei Spielvarianten können auch als **Solospiel** gespielt werden.

Letter Dice

Three game ideas for 1 - 6 players aged 8 - 99.

Contents: 13 letter dice
1 tumbler (tin)

Additionally you need paper, pencil and a clock.

1. Crosswords

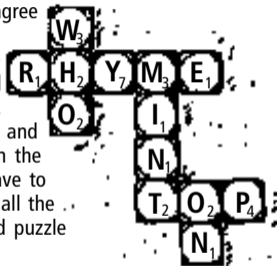
Objective:

Who will be able to compose words with the letters shown on the dice and thus score the most points?

How to play:

Before starting to play, you agree on a **maximum playing time** for each player (between 2 and 5 minutes) and on the number of **rounds**.

The first player takes the tin and throws all 13 letters. Within the agreed playing time you have to try to compose words with all the letters. As with a crossword puzzle the words **cross** each other.



At the end of the agreed time you add the **numerical value** of each word. If a letter is part of **two words**, it counts double. From this sum you then have to subtract the numerical value of the letters not used.

The **joker**, which can replace any letter or be used as hyphen, is not counted.



Then it's the turn of the next player to throw the **joker** dice and compose words. The winner is the player who gets the most points after the agreed number of rounds.

Variation:

When a player finishes composing his or her words, all the players together can try to make up a funny sentence with the words.

2. Letter Yatzi

Objective:

Who can - helped by a good ability of quick combination and some luck with the dice - compose the longest word with the highest score?

How to play:

Before starting to play you agree on a number of playing rounds. The first player throws all 13 dice and tries to compose **one single** word.

You put aside the suitable dice. The letters which don't fit are put back in the tumbler and are thrown again. With each throw at least one letter has to be put aside, although it may not be useful for the word.

You throw the dice until all letters have been used up or put aside. You add the numerical value of the word. Unused letters are not counted.

If a player succeeds composing a word with all 13 letters, the numerical value of the word is doubled.

After counting the points it's the next player's turn. The winner is the player who has scored the most points after the last round.

3. Vocabulary - age 10 and up

Objective:

Who can find the most hidden words?

How to play:

Before starting, all the players together compose a **word** with possibly all **13 dice**, for example concentration. The joker can be used as hyphen. You name one player to be secretary.

Now all the players try one by one to compose new words with the given letters (for example, container, concern, crane, near, trace, rat). The secretary writes down the found words, best in groups according to their first letter. The winner is the player who can find the last intelligible word.

List of words:

embarrassment, demonstration, secretiveness, businesswoman, craftsmanship, international, faint-hearted, proof-reading, hyper-tension.

All three variants can be played as a **solo-game**.

Dés de lettres

Trois idées de jeu pour **1 - 6 enfants de 8 à 99 ans**.

Contenu du jeu : 13 dés de lettres

1 gobelet à dés (boîte)

Préparer en plus: papier, crayon et une montre.

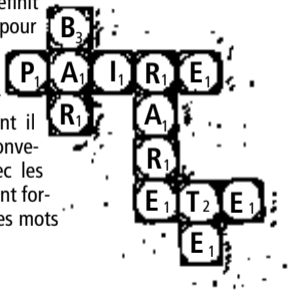
1. Mots en croix

But du jeu :

Qui réussit à former des mots à l'aide des lettres des dés et ainsi atteindre le plus grand nombre de points ?

Déroulement du jeu :

Avant le début du jeu, on définit un **temps de jeu** individuel pour chaque joueur (entre 2 et 5 minutes) et le **nombre de parties**. Le premier joueur lance les 13 dés. Maintenant il doit essayer dans le temps convenu de former des mots avec les lettres des dés. Les mots seront formés **en croix** comme pour les mots croisés.



A l'expiration du temps du jeu, les **valeurs chiffrées** des mots individuels seront totalisées. Si une lettre fait partie de **2 mots** alors elle compte **double**. Les valeurs chiffrées des lettres non utilisées devront être déduites de la somme finale.

Le **joker**, qui peut remplacer n'importe quelle lettre ne sera pas compté.



Maintenant c'est au tour du prochain joueur de jeter les dés et de former des mots. Celui qui obtient à la fin des parties le plus grand nombre de points a gagné.

Variante du jeu :

Lorsqu'un joueur a formé ses mots, tous peuvent essayer en commun de former une phrase amusante.

2. Lettres Yatzi

But du jeu :

Qui est capable de former le plus long mot avec la plus haute valeur grâce à son talent pour les combinaisons et de la chance aux dés ?

Déroulement du jeu :

Avant de débiter le jeu, le nombre de parties sera défini.

Le joueur qui commence jette les 13 dés et essaye de former **un seul mot**.

A cet effet, les dés correspondants seront mis de côté. Toutes les lettres ne correspondant pas seront remises dans le gobelet et seront rejouées. De ce coup de dés, au moins une lettre

sera mise de côté même si elle ne peut pas être utilisée pour le mot.

Les dés seront lancés aussi longtemps jusqu'à ce que toutes les lettres aient été choisies ou mises de côté. Toutes les valeurs des lettres du mot formé seront totalisées. Les lettres non utilisées ne seront pas prises en compte. Si un joueur réussit à former un mot avec les 13 lettres alors sa valeur comptera double.

Après le décompte des points, c'est au tour du prochain joueur. A la fin des parties celui qui a atteint le nombre le plus élevé de points a gagné.

3. Vocabulaire – à partir de 10 ans

But du jeu :

Qui découvre le plus de mots cachés ?

Déroulement du jeu :

Avant de débiter le jeu, **un mot** sera formé en commun avec les **13 dés**, par exemple développement. Le joker ne doit pas être utilisé. Un joueur est nommé secrétaire.

Maintenant tous essayent, l'un après l'autre de former des mots nouveaux (par ex. dés, lancement, appel). Le secrétaire note les mots trouvés, au mieux classés par initiale. Le joueur gagnant est celui qui a trouvé le dernier mot le plus significatif.

Liste de mots :

Démonstration, concentration,

Les trois variantes de ce jeu peuvent être également jouées **en solitaire**.

Letterstenen

Drie spelideeën voor 1 - 6 spelers van 8 - 99 jaar.

Spelinhoud: 13 dobbelstenen waarop letters en letterwaarden staan,
1 dobbelsteenbeker (blikken doos).
Bijkomend zijn nodig: papier, potlood, en een klok.

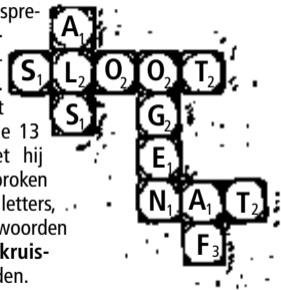
1. Kruiswoorden

Doel van het spel:

Wie slaagt er in met alle gedubbelde letters woorden te vormen en hierdoor het hoogste puntenaantal te bereiken?

Spelverloop:

Voor het spel te beginnen, spreken de spelers een **speelduur** (tussen 2 en 5 minuten) en het aantal **ronden** af. Een eerste speler dobbelt met behulp van de doos, de 13 dobbelstenen. Hierna moet hij trachten binnen de afgesproken tijd, met alle gedubbelde letters, woorden te vormen. De woorden moeten hierbij, zoals in een **kruiswoordraadsel**, gelegd worden.



Na afloop van de speelduur, worden de **getalwaarden** per woord samengeteld. Is één letter onderdeel van **twee woorden**, dan telt hij **dubbel**. De getalwaarden van niet gebruikte letters, moeten afgetrokken worden.

De **joker**, die voor een letter naar keuze geldt, wordt niet meegeteld.

Nu is de volgende speler aan de beurt om te dobbelen en woorden te vormen.

Wie na afloop van de afgesproken ronden, het hoogste puntenaantal heeft verzameld, wint.

Spelvariant:

Heeft een speler zijn woorden gelegd, dan kunnen alle spelers proberen hiermee een grappige zin te vormen.



joker

2. Letterworp

Doel van het spel:

Wie kan met een snelle combinatie en dobbelgeluk, het langste woord met de hoogste waarde vinden?

Spelverloop:

Voor het spel te starten, wordt het aantal ronden afgesproken. De speler die start, dobbelt met de 13 dobbelstenen en probeert hieruit **één enkel woord** te vormen.

De dobbelstenen die hij hiervoor nodig heeft, worden opzij gelegd. Alle niet passende dobbelstenen gaan terug in de doos en worden opnieuw gedobbeld. Bij elke worp moet minstens één letter opzij gelegd worden, ook al kan hij niet voor een

woord gebruikt worden. Er mag net zo lang verder gedubbeld worden tot alle dobbelstenen gebruikt of weggelegd zijn. Alle letterwaarden van het gelegde woord worden hierna samengeteld. Niet gebruikte letters vervallen. Is een speler er in geslaagd, met de 13 letters een woord te vormen, dan wordt deze waarde verdubbeld. Wie na afloop van de afgesproken ronden, het hoogste puntenaantal bezit, wint het spel.

3. Woordenschat, vanaf 10 jaar

Doel van het spel:

Wie ontdekt de verstopte woorden?

Spelverloop:

Voor het spel te starten, leggen de spelers **één woord** bijvoorbeeld: demonstraties. De joker mag niet ingezet worden. Eén speler wordt aangeduid als notitienemer.

Nu proberen alle spelers om beurt een woord te vinden uit het opgegeven woord (bijvoorbeeld: monster, de, iemand). De notitienemer noteert alle gevonden woorden. De speler die het laatste zinvolle woord kan vinden, wint.

Woordenlijst:

Demonstraties, kinderpuzzels, handelsschool, indianenveren, congreshallen, letterwaarden, spelvarianten, concentratie, observatorium, paradijsvogel, schoolrapport,...

De drie spelvarianten kunnen ook **alleen** gespeeld worden.