WILLI WÖRTERWURM

SPIELANLEITUNG
(Video-Spielanleitung unter: www.mogel-verlag.de)

Spieler: 2 - 5 **Alter:** ab 10 Jahren **Dauer:** 30 - 50 Minuten

Inhalt:
107 Buchstabenkarten (A: 6x, B: 3x, C: 3x, D: 3x, E: 11x, F: 4x, G: 3x, H: 4x, I: 6x, J: 1x, K: 3x, L: 4x, M: 4x, N: 7x, O: 4x, P: 3x, Q: 1x, R: 6x, S: 8x, T: 6x, U: 5x, V: 1x, W: 2x, X: 1x, Y: 1x, Z: 1x, Ä: 1x, Ö: 1x, Ü: 1x, Lückenfüller: x3)
12 Themenkarten in drei Farben (grün: 4x, gelb: 4x, blau: 4x)
1 Willikarte
1 Spielanleitung

SPIELIDEE
Der Bücherwurm Bernhard-Wilhelm Wurm, auch bekannt als Willi, hat sich durch die gesamte Bibliothek gefressen, alle Bücher verschlungen und die Buchstaben dabei völlig durcheinander gebracht. Was für ein Chaos!
Nun liegt es an euch, gemeinsam die Buchstaben zu neuen Wörtern zusammenzusetzen, um die Bücher wieder zu füllen. Ihr spielt also alle zusammen in einem Team. Durch das Auslegen von Buchstabenkarten bildet ihr Wörter, die zu verschiedenen Themenbereichen passen müssen. Je mehr Wörter ihr bildet, desto mehr Punkte erhaltet ihr bei Spielende.

SPIELVORBEREITUNG
Die 12 Themenkarten werden gemischt und verdeckt ausgelegt. Nun werden drei Themenkarten gewählt. Die Schwierigkeit einer Spielrunde hängt von der Auswahl der Nummern (Kartenrücken) ab:

Leicht: 1/1/2 Mittel: 1/2/3 Schwer: 2/3/3

Die drei gewählten Themenkarten werden aufgedeckt und untereinander auf den Tisch ausgelegt. Die restlichen Themenkarten werden für diese Spielrunde nicht mehr benötigt.
Danach werden die Buchstabenkarten gut gemischt und als Handkarten verdeckt an die Spieler ausgeteilt. Je nach Spielerzahl variiert dabei die Anzahl der Handkarten:
2 Spieler: 7 Handkarten
3 - 5 Spieler: 5 Handkarten
Im nächsten Schritt werden drei Buchstabenkarten oberhalb der Themenkarten offen ausgelegt. Sie liegen nebeneinander und bilden die Tauschauslage.
Die restlichen Buchstabenkarten werden nun verdeckt als Nachziehstapel oberhalb der Themenkarten und links von der Tauschauslage abgelegt. Unterhalb der Themenkarten wird die Willikarte platziert. Rechtsseitig der Willikarte wird der Abwurfstapel gebildet, während sich linksseitig der Punktestapel befindet.

Der Abwurfstapel umfasst die Buchstabenkarten, die durch die Spieler abgeworfen wurden. Sie stellen somit alle Buchstaben dar, die Willi aus den Büchern gefressen hat und durch das Team nicht aus dem Chaos gerettet werden konnten. Der Punktestapel hingegen setzt sich aus allen erfolgreich gebildeten Wörtern der Spieler zusammen.

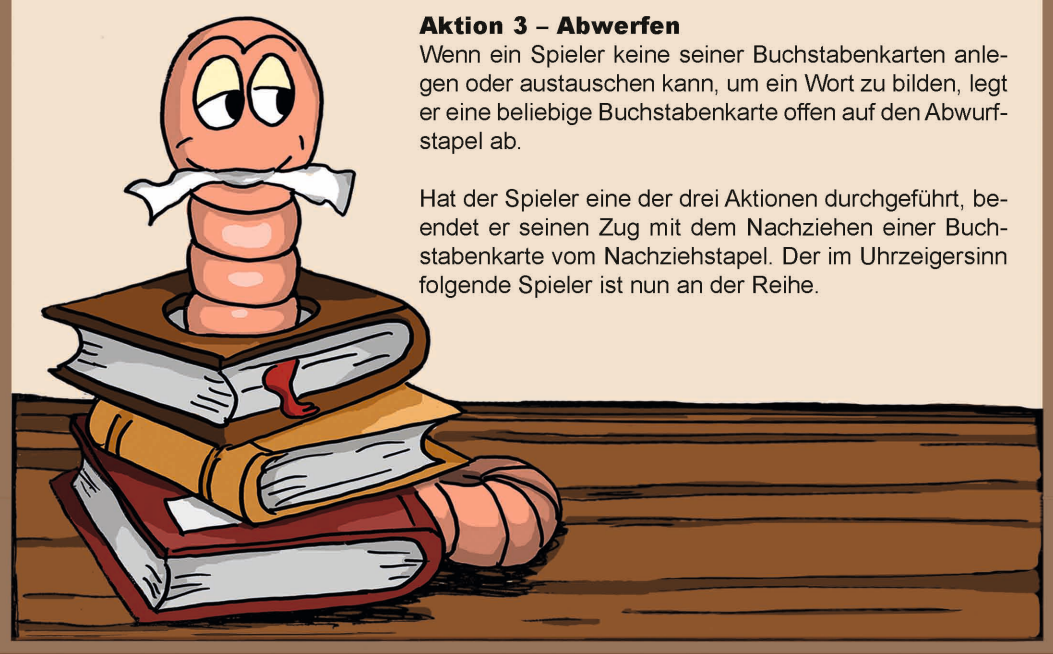
SPIELABLAUF
Der jüngste Spieler beginnt. Jeder Spieler darf in seinem Zug nur eine von drei möglichen Aktionen durchführen. Es darf nicht gepasst werden!

Aktion 1 – Anlegen
Der Spieler spielt **eine** seiner Handkarten aus. Diese Buchstabenkarte legt er an eine der drei Themenkarten an, um ein Wort zu beginnen oder fortzuführen.

Aktion 2 – Tauschen und Anlegen
Der Spieler tauscht **eine** Handkarte seiner Wahl offen mit einer beliebigen Buchstabenkarte der Tauschauslage. Er legt diese **direkt** an eine der drei Themenkarten an.
Die offen in die Tauschauslage abgelegte Buchstabenkarte kann in den folgenden Zügen durch jeden Spieler erneut getauscht werden.
Tipp: Sorgt dafür, dass die Tauschauslage spielbar bleibt.

Aktion 3 – Abwerfen
Wenn ein Spieler keine seiner Buchstabenkarten anlegen oder austauschen kann, um ein Wort zu bilden, legt er eine beliebige Buchstabenkarte offen auf den Abwurfstapel ab.

Hat der Spieler eine der drei Aktionen durchgeführt, beendet er seinen Zug mit dem Nachziehen einer Buchstabenkarte vom Nachziehstapel. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist nun an der Reihe.



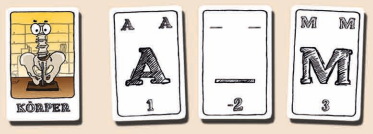
DAS BILDEN EINES WORTES
Beim Auslegen der Buchstabenkarten ist darauf zu achten,

- dass es das Wort tatsächlich gibt.
- dass das Wort ein Nomen, ein Adjektiv oder die Grundform eines Verbs (wie mogeln, spielen, kooperieren usw.) ist.
- dass das Wort nach Meinung aller Mitspieler zu der Themenkarte passt.
- dass das Wort nicht doppelt gelegt wird.
- dass das Bilden eines Wortes Buchstabe für Buchstabe (ohne Lücke) erfolgt.
- dass das Wort aus mindestens zwei Buchstaben besteht.

Beendet ein Spieler ein Wort, indem er die letzte Buchstabenkarte anlegt, so werden alle Karten des Wortes offen auf den Punktestapel gelegt. Danach kann in dem entsprechenden Themenfeld ein neues Wort gebildet werden.
Entscheiden sich die Spieler gemeinschaftlich dazu, ein Wort nicht zu Ende zu führen, haben sie die Möglichkeit, das begonnene Wort abzubrechen. Dazu müssen die entsprechenden Buchstabenkarten des begonnenen Wortes und zusätzlich die oberste Karte des Nachziehstapels auf den Abwurfstapel gelegt werden. Der Abwurfstapel darf nicht durchsucht werden, um Informationen über die noch im Spiel befindlichen Karten zu erhalten, der Punktestapel hingegen schon.

DER LÜCKENFÜLLER
Die Lückenfüllerkarte wird ausgespielt wie eine Buchstabenkarte. Allerdings kann sie **jederzeit** einen beliebigen Buchstaben annehmen. Einmal abgelegt, kann sie nicht mehr durch eine Buchstabenkarte ausgetauscht werden. Am Ende des Spiels zählen die Zahlenwerte der Lückenfüllerkarten als Minuspunkte.

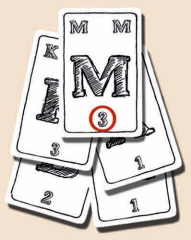
LÜCKENFÜLLER



*Die Lückenfüllerkarte mit einem Zahlenwert von ‚-2' ersetzt ebenfalls nur **einen** beliebigen Buchstaben. Jedoch zählt diese Karte zwei Minuspunkte bei der Spielwertung.*

SPIELENDE
Sobald der Nachziehstapel leer ist, können nur noch die verbliebenen Handkarten und die Buchstabenkarten der Tauschauslage genutzt werden. Nachdem die letztmögliche Handkarte gespielt wurde, werden alle unvollständigen Wörter, übrigen Handkarten und Buchstabenkarten der Tauschauslage auf den Abwurfstapel gelegt.
Abschließend wird das Spiel gewertet. Dazu werden die Zahlenwerte der Karten des Punktestapels gezählt. Ergeben diese in der Summe 100 Punkte oder mehr, ist Willi besiegt und die Bücher können wieder gefüllt werden.
Wie gut ihr aber wirklich ward, verrät euch Willi:

unter 80	„Ein Satz mit x!? Das war wohl nix!"
80 - 99	„Da habe ich dann wohl das letzte Wort!"
100 - 119	„Ich ziehe meinen Hut, denn das war gut!"
120 - 139	„…tzzzzzz… Germanisten unter sich…"
140 - 159	„Da wird ja der Hund in der Pfanne verrückt!"
über 160	„Linguistenwaaaaahnsinn!"



2+3+3+1+1=10

Euer Willi

HINWEIS
Bei „Willi Wörterwurm" ist es wichtig, nicht zu viel, aber auch nicht zu wenig miteinander zu reden. Während des Spielens wird jede Gruppe selbst herausfinden, inwieweit sie über ihre Spielzüge sprechen möchte. Ganz nach dem Motto: Weniger ist schwer!

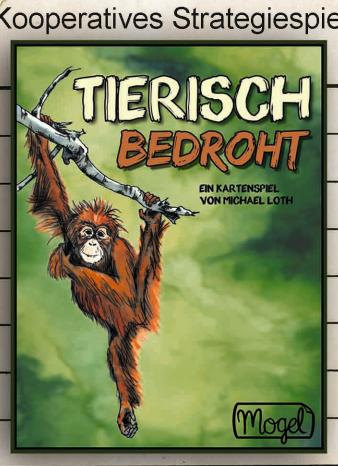
Mogel-Verlag sind:
Jürgen Loth Michael Loth
Gerrit Loth Jörne Koldehoff
Petra Loth Thomas Loth

Wir bedanken uns von ganzem Herzen bei:
Peter, Frauke, Ansgar, Stefan, Mareike, Lasse, Sebastian und dem ABI Südpark, Meike, Johanna, Vroni, Rike, Anna, Cathy, Maresa, Jule, Nele, Christopher, Dominik, Jonas und Sophie.

© 2016 Mogel-Verlag, Inhaber: Jürgen Loth, Dorfstraße 30, D-26899 Rhede/Brual
Made in Germany. www.mogel-verlag.de

WEITERE SPIELE DES MOGEL VERLAGS:

TIERISCH BEDROHT
Kooperatives Strategiespiel



2 - 4 | 20-40 | 10 +
SCHWIERIGKEIT
GLÜCK
TAKTIK
TRUBEL

PERLENTAUCHEN
Familienkartenspiel

2 - 4 | 10-60 | 6 +
SCHWIERIGKEIT
GLÜCK
TAKTIK
TRUBEL

INFOS UND BESTELLUNGEN UNTER: WWW.MOGEL-VERLAG.DE