

Alfa Beta

Das Wortspiel mit den Haken

für 2 - 5 Spieler ab 8 Jahren, von Dugald Keith



Schnell, denk dir ein möglichst langes Wort aus! Einfach? Nicht, wenn das Wort aus einem wirren Haufen Buchstaben gefischt werden muss. Beweise ein ruhiges Händchen beim Angeln nach den richtigen Buchstabenhaken. Wer schafft es, die Buchstabenhaken so aneinander zu hängen, dass das Wort richtig gelesen werden kann und kein Haken hinunterfällt? Je länger das Wort ist, desto mehr Punkte gibt es zu gewinnen! Doch wer zu viel wagt, verliert.

- Es muss immer auf beide Seiten eines Hakens der gleiche Buchstabe geklebt werden.
- Die kleine Erhebung auf beiden Seiten des Hakens muss immer oberhalb des Buchstabens sein.

Richtiges Aufkleben der Buchstaben

Spielinhalt

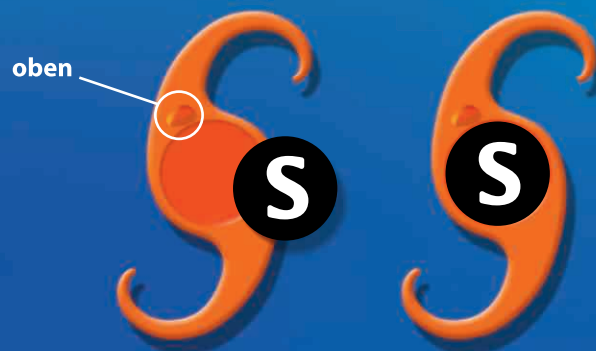
100 Haken: 74x orange, 14x grün, 12x rot
Sticker mit Buchstaben
1 Spielanleitung

Spielziel

Ziel ist es, sich die meisten Punkte zu angeln, indem Buchstabenhaken aus einem Haufen so aneinander gereiht werden, dass nicht nur möglichst lange, sondern auch möglichst wertvolle Worte entstehen.

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel müssen die Haken mit den Buchstabenstickern beklebt werden. Dafür suchst du dir zunächst das deutsche Buchstabensticker heraus. Auf dem Bogen mit den Stickern (und am Ende dieser Spielanleitung) wird angegeben, welche Buchstaben auf die grünen, die roten und die orangen Haken geklebt werden sollen. Dabei ist zu beachten:



- Danach werden alle Haken gut gemischt und als Buchstabenhaufen in der Tischmitte bereitgelegt. Es gibt keine bestimmte Ordnung, der Haufen darf und soll chaotisch sein.



Spielablauf

Der erste Spieler, der ein „A“ in dem Buchstabenhaufen findet, beginnt. Lege das „A“ zurück in den Haufen, bevor du die Runde startest.

Wirf einen Blick auf den Buchstabenhaufen und denk dir ein Wort aus, das du mit den erreichbaren Buchstaben bilden kannst. Nimm den Haken mit dem ersten Buchstaben heraus, halte ihn aufrecht und verwende das untere Häkchen, um den nächsten Buchstaben damit aufzuhängen. Fahre so fort, bis du ein vollständiges, gültiges Wort buchstabiert hast. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Haken mit einem Unterstrich gelten als Joker und stehen für jeden beliebigen einzelnen Buchstaben.
- Die Buchstaben müssen in der richtigen Richtung aufgefädelt werden. Hängt ein Buchstabe verkehrt, endet dein Zug und du bekommst keine Punkte. Die Buchstaben, die du schon in der Hand hältst, werden wieder in den Haufen zurückgelegt.
- Wenn du einen Buchstaben fallen lässt, endet dein Zug und du bekommst keine Punkte. Bereits verwendete Buchstaben werden wieder in den Haufen zurückgelegt.
- Gelingt es dir nicht, ein vollständiges Wort zu bilden, musst du die schon verwendeten Buchstaben ebenfalls zurück in den Haufen legen und dein Zug ist ohne Punkte beendet.
- Du darfst nur Buchstaben verwenden, die erreichbar sind. Das Mischen des Haufens, um einen bestimmten Buchstaben zu erwischen, ist nicht erlaubt.
- Zulässig sind alle Wörter, die in einem Deutsch-Wörterbuch zu finden sind. Dies gilt auch für Fremdwörter, die im deutschen Sprachgebrauch üblich sind.
- Nicht erlaubt sind Abkürzungen und Eigennamen.

Dein Zug ist beendet, sobald du ein vollständiges, gültiges Wort gebildet hast. Du darfst die verwendeten Buchstaben behalten, um später deine Punkte zählen zu können. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Buchstabenhaken verbraucht sind oder aus den noch verbliebenen Buchstaben kein gültiges Wort mehr gebildet werden kann. Jeder Spieler ermittelt nun die Punkte, die sich anhand seiner gesammelten Haken ergeben.

Dabei gilt folgendes Punkteschema:

Oranger Haken je 1 Punkt

Grüner Haken je 2 Punkte

Roter Haken je 3 Punkte

Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt!

Buchstabenaufteilung

Bitte diese Buchstaben auf beide Seiten der ORANGEN Haken kleben (**1 Punkt**):

A, D, E, I, L, M, N, O, R, S, T, U, _ (Sticker mit Unterstrich)

Bitte diese Buchstaben auf beide Seiten der GRÜNEN Haken kleben (**2 Punkte**):

B, F, G, H, K

Bitte diese Buchstaben auf beide Seiten der ROTEN Haken kleben (**3 Punkte**):

C, J, P, Q, V, X, W, Z

Wenn Du zu „Alfa Beta“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende Dich bitte an:
**Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien**

