

## Das Spiel des „Kölner Stadt-Anzeiger“ Magazins

---

DuMont Shop GmbH & Co KG  
Amsterdamer Straße 192  
50735 Köln  
© 2013 Kölner Stadt-Anzeiger

Autor: Michael Schacht  
Art Director: Julian Schneider  
Illustratorin: Nadine Magner

---



## Spielanleitung

---

# WURF & WORT

---



Kölner Stadt-Anzeiger  
**Magazin**

Kölner Stadt-Anzeiger  
**Magazin**

---

# Spielanleitung

---

für 3 bis 8 Spieler, ab 8 Jahren, Spieldauer 20 bis 40 Minuten

## Spielmaterial

75 Spielkarten, 2 Gebotswürfel, 1 Verbotswürfel,  
1 Silbenwürfel, 1 Spielanleitung

## Einleitung

„Wurf & Wort“ ist ein rasantes Spiel, bei dem es darauf ankommt, möglichst schnell bestimmte Begriffe zu finden. Welche Worte gesucht werden, geben Karten und spezielle Würfel vor. Wer Fehler macht, handelt sich Minuspunkte ein.

## Spielkarten

Die 75 Spielkarten weisen folgende Merkmale auf:

- die Kategorie, aus welcher der Begriff zu ermitteln ist
  - die Würfel, die verwendet werden müssen
  - den Siegpunkt-Multiplikator
- 



## Würfel

Es gibt drei unterschiedliche Würfelarten:

Der **Silbenwürfel** bestimmt, wie viele Silben der Begriff haben muss.

3

Jeder **Gebotswürfel** zeigt an, welcher Buchstabe im Begriff mindestens einmal vorkommen muss.

P<sub>2</sub>

Der **Verbotswürfel** bestimmt, welcher Buchstabe nicht vorkommen darf.

A

---

---

## Spielvorbereitung

Zunächst werden Papier und Stift bereitgelegt. Die Karten werden gut gemischt, 25 von ihnen als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die übrigen Karten wandern zurück in die Spieleschachtel. Alle Würfel werden neben den Karten abgelegt.

## Spielablauf

**Eine Partie „Wurf & Wort“ besteht aus 25 Spielrunden** (eine Runde pro Karte). Zunächst wird die oberste Karte von einem beliebigen Spieler aufgedeckt. Sie gibt die Wortkategorie und die Anzahl sowie die Art der zu verwendenden Würfel vor. Nun würfelt ein beliebiger Spieler diese Würfel. Anschließend versucht jeder Mitspieler ein Wort zu finden, das die Vorgaben der Würfel erfüllt. Der Begriff muss dabei typisch sein für die Kategorie. Für die Karte „Am Strand“ wäre beispielsweise Schwimmreifen okay, nicht aber Mensch.

**Die Kategorien selbst oder Teile davon dürfen im gesuchten Wort nicht vorkommen.**

Derjenige Spieler, dem als erster ein Wort eingefallen ist, sagt „Stopp“ und nennt anschließend sein Wort. Nun prüfen die anderen Spieler, ob der Begriff den Anforderungen

---

entspricht. Ist dies der Fall, erhält der Spieler die Summe der kleinen Zahlen auf den verwendeten Würfeln, multipliziert mit dem Faktor, der auf der Karte zu finden ist, als Punkte gutgeschrieben.

**War der Lösungsbegriff unpassend, wird wie folgt verfahren:**

- Die Mitspieler (ohne denjenigen, der die Lösung genannt hat) stellen fest, ob es eine Mehrheit gibt, die den Begriff als falsch oder unpassend einschätzt. Dazu strecken sie gleichzeitig den Daumen nach oben oder unten.
- Lehnt die Mehrheit der Spieler den Begriff ab, erhält der Betroffene **drei Minuspunkte**.

**War der Lösungsbegriff falsch, wird wie folgt verfahren:**

- Alle Mitspieler (ohne denjenigen, der die Lösung genannt hat) bekommen **zehn Pluspunkte**, wenn ...
- der auf dem Verbotswürfel genannte Buchstabe vorkommt
  - ein auf dem Gebotswürfel geforderter Buchstabe nicht vorkommt
  - die Anzahl der Silben nicht mit der auf dem Silbenwürfel geforderten Anzahl übereinstimmt
  - die Ratekategorie oder ein Teil von ihr im Lösungsbegriff vorkommt.

**Die Mitspieler können maximal zehn Pluspunkte pro Begriff erhalten.**

---

Anschließend wird nicht weiter geraten. Die Karte wird zur Seite gelegt, eine neue Karte aufgedeckt, die passenden Würfeln geworfen.

### Stopp!

Wer „Stopp“ ruft, darf keinen Rückzieher machen. Ansonsten gibt es **zehn Minuspunkte**.

### Plural, Umlaute, Abkürzungen und Anglizismen

- Wird mit dem Gebotswürfel geworfen, ist ein Lösungswort in **Mehrzahl** nicht erlaubt.
- Ein **A ist kein Ä** und umgekehrt.
- **Abkürzungen und Anglizismen** sind gestattet, wenn sie in den deutschen Sprachgebrauch übergegangen sind (zum Beispiel BH oder Cheeseburger).

## Spielende

Wenn alle 25 Karten verwendet wurden, endet eine Partie „Wurf & Wort“. Der Spieler, der jetzt insgesamt die meisten Punkte hat, ist der Gewinner.

**Viel Spaß wünscht Ihnen die Magazin-Redaktion.**

## Beispiel

In der Kategorie „In der Sportwelt“ findet ein Spieler den Begriff „Fechtmeister“, der die geforderten Buchstaben „R“ und „H“, aber kein verbotenes „U“ enthält. Er erhält  $(1+2) \times 2 = 6$  Punkte.

