

gewonnen - und ihr könnt ein Stechen veranstalten, um ein Siegerteam zu finden!

***HINWEIS:** Hat ein Team am Ende des Duells das Codewort nicht erraten, werden die Codekarten des gegnerischen Teams auf die grüne Seite gewendet. Stellt sich dabei heraus, dass ein Fehler gemacht wurde (falscher Buchstabe abgelegt oder kein deutsches Wort), gewinnt das andere Team!*

Varianten: Um das Spiel etwas herausfordernder zu machen, könnt ihr diese beiden Varianten spielen:

Variante 1 - Jokerkarten: Durch diese Variante könnt ihr Buchstaben mehrfach im Codewort verwenden.

Verwendet ihr in eurem Codewort Buchstaben mehrfach, ersetzt ihr die Duplikate durch Jokerkarten. Ihr habt bis zu 2 Jokerkarten zur Verfügung. Jede Jokerkarte steht also für einen bestimmten Buchstaben. Notiert euer Codewort auf einem Blatt Papier.

Hat das andere Team Antwortkarten ausgelegt, müsst ihr die richtigen Buchstaben etwas anders kommunizieren:

Für Buchstaben, die nicht doppelt vorkommen, gelten die gleichen Regeln wie bisher. Für Buchstaben, die mehrfach vorkommen, gilt: Legt das gegnerische Team eine richtige Antwortkarte unter einen der mehrfach vorkommenden Buchstaben, wird die dazugehörige Codekarte darüber auf Grün gewendet. Kommt dieser Buchstabe auf einer weiteren,

5

noch nicht aufgedeckten Codekarte vor, wird die Antwortkarte auf die gelbe Seite gewendet und dem Team zurückgegeben. Dadurch weiß das Team, dass dieser Buchstabe nochmal vorkommt! Sind alle Instanzen eines Buchstaben aufgedeckt, wird die Antwortkarte allerdings stattdessen aus dem Spiel entfernt.

***BEISPIEL:** Team A entscheidet sich für das Codewort LAOLA. Dafür legen sie die Karten L • O • A aus. Team B rät das Wort NADEL. Da N, D und E nicht vorkommen, werden sie aus dem Spiel entfernt. Das L wird auf die gelbe Seite gewendet, da es vorkommt, aber nicht an der richtigen Stelle ist. Die Jokerkarte über dem A wird auf Grün gewendet (da das A an die korrekte Stelle gelegt wurde). Danach wird die Antwortkarte A auf die gelbe Seite gewendet (da es noch ein weiteres A im Wort gibt!).*

Variante 2 - Kein Kauderwelsch: Wenn ihr eure Antwortkarten auslegt, müssen sie ein deutsches Wort ergeben. Dadurch verlängert sich möglicherweise die Spieldauer. Wenn ihr zügiger spielen wollt, setzt euch ein Zeitlimit für die Rateversuche!

Variante 3 - Mehr Buchstaben: Erhöht die Anzahl an Buchstaben in den Codewörtern (auf maximal 7 Buchstaben).

Autor: Markus Müller

Redaktion und Grafik: Andrea Hofbeck

Art.Nr.: 60 626 1944

noris

WortDuell

Wer knackt das Codewort zuerst?

2-8
8+
15 Min

Inhalt:

120 Spielkarten, aufgeteilt in:

2 Sets à 29 Codekarten in den Farben Blau und Rot
Jede Codekarte zeigt auf der Rückseite eine der Spielerfarben (Blau/Rot) mit einem Fragezeichen und auf der Vorderseite einen Buchstaben mit grünem Hintergrund. In jedem Set kommt jeder Buchstabe des Alphabets sowie die 3 Umlaute genau einmal vor.



2 Sets à 29 Antwortkarten

Jede Antwortkarte zeigt auf der Vorderseite einen Buchstaben mit grauem Hintergrund und auf der Rückseite denselben Buchstaben mit gelbem Hintergrund. Jeder Buchstabe (inkl. Umlaute) kommt in beiden Sets genau einmal vor.



4 Jokerkarten (je 2 in den Farben Blau und Rot)



1

Spielvorbereitung: Teilt euch in 2 Teams auf. Jedes Team erhält ein Set bestehend aus 29 Codekarten (alle in einer Farbe) und ein Set bestehend aus 29 Antwortkarten (jeden Buchstaben 1 Mal). Die Jokerkarten werden nur für die Variante(n) benötigt. Legt sie zurück in die Schachtel.

Spielablauf: Wort Duell wird über mehrere Runden gespielt. Das Spiel endet, sobald ein Team das Codewort des gegnerischen Teams erraten hat (und beide Teams gleich oft an der Reihe waren).

Zu Beginn des Spiels legt jedes Team ein geheimes Codewort fest. Dafür nehmt ihr die 29 Codekarten eurer Farbe und sucht euch Buchstaben aus, die zusammen ein deutsches Wort ergeben. Das Wort muss aus genau 5 Buchstaben bestehen.

Wichtig: Im gewählten Wort darf kein Buchstabe doppelt vorkommen! (Wollt ihr mit Buchstabendoppelungen spielen, lest unter Variante 1 nach.)

Sobald ihr ein Wort gewählt habt, legt ihr die Codekarten **verdeckt vor euch aus, und zwar von rechts nach links**, so dass ihr die Fragezeichen kopfüber seht (d. h. in Leserichtung des anderen Teams).

Erlaubt sind alle Worte, die man in der deutschen Sprache verwenden würde, also nicht nur Nomen.

Dann beginnt die erste Runde. Legt eure 29 Antwortkarten mit der grauen Seite vor euch aus.

Ihr seid abwechselnd an der Reihe. Es beginnt das Team mit den meisten Buchstaben in den Vornamen. Wenn dein Team dran ist, habt ihr die Wahl,

2

ob ihr **Antwortkarten auslegen wollt** oder versuchen wollt, **das Codewort zu erraten**.

Option 1: Antwortkarten auslegen.

Wählt 5 eurer Antwortkarten und legt sie unter die Codekarten des gegnerischen Teams. Dieses muss dann die gewählten Antwortkarten kontrollieren:

- Stimmt eine Antwortkarte mit der Codekarte direkt darüber überein, wird die **Codekarte** auf die **grüne Seite** gewendet und die Antwortkarte aus dem Spiel entfernt.
- Kommt ein Buchstabe auf einer Antwortkarte im Codewort vor, allerdings nicht auf der Codekarte direkt darüber, wird die **Antwortkarte** auf die **gelbe Seite** gewendet.
- Kommt ein Buchstabe gar nicht unter den Codekarten vor, wird die Antwortkarte aus dem Spiel entfernt.

BEISPIEL: Team Blau wählt das Codewort SPIEL.



Sind nun alle Codekarten des gegnerischen Teams aufgedeckt, hat dein Team das Codewort erraten. Verfährt dann so, wie es unter „Ein Codewort wurde erraten“ beschrieben ist.

3

Andernfalls nehmt ihr **alle Antwortkarten mit der gelben Seite** wieder an euch. Ihr wisst, dass diese Buchstaben im Codewort vorkommen.

TIPP 1: Es ist sinnvoll, ein deutsches Wort zu raten, ihr dürft aber auch **Kauderwelsch legen!**

TIPP 2: Merkt euch, wo die Buchstaben mit gelbem Hintergrund lagen. Dadurch wisst ihr, dass es sich um die falsche Position handeln muss!

Option 2: Anstatt Antwortkarten auszulegen, könnt ihr auch versuchen, das **Codewort zu erraten**. In diesem Fall nennt ihr laut das Wort, von dem ihr denkt, dass es das Codewort des gegnerischen Teams ist. Habt ihr Recht, deckt das gegnerische Team alle noch verdeckten Codekarten auf. Andernfalls geschieht nichts (auch nicht, wenn Teile des von euch geratenen Wortes richtig wären). Habt ihr das Codewort erraten, verfährt ihr wie unter „Ein Codewort wurde erraten“ beschrieben.

TIPP: Diese Option ist vor allem in Kombination mit Variante 1 wichtig!

Nachdem ihr eine der beiden Optionen durchgeführt habt, ist das andere Team an der Reihe, usw.

Ein Codewort wurde erraten & Spielende:

Sobald ein Team das Codewort errät, wird so lange weiter gespielt, bis beide Teams gleich oft dran waren, dann endet das Spiel. Hat dann nur ein Team das Codewort erraten hat, gewinnt es das Spiel. Andernfalls haben alle

4