8+ 2-5 10 min

Fabien Tanguy

WORD BANK™



Spielmaterial:

• 52 Tresor-Karten • 100 Edelsteine (je 20 Steine in 5 Farben)

Deine Edelsteine sind bei dir nicht sicher – steck sie lieber in einen Tresor! Aber das ist gar nicht so einfach: Du brauchst ein Passwort für jeden Tresor, um in ihm einen oder mehrere deiner wertvollen Steine zu lagern. Je mehr Steine du in Sicherheit bringst, desto näher kommst du dem Sieg.

Ziel des Spiels:

Erschafft Passwörter, um eure Edelsteine in die Tresore zu legen. Wenn ihr die Tresore vollständig verschließt, sind eure Edelsteine absolut sicher. Das geht erst, wenn die Tresore voll sind. Am Ende des Spiels siegt der Spieler, der die meisten Edelsteine in Sicherheit gebracht hat.

Aufbau:

• Mischt die Tresor-Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte des Tischs, mit der Buchstabenseite nach unten.

• Legt rund um diesen Stapel 7 Tresore offen aus, mit der Buchstabenseite nach oben.

• Jeder Spieler wählt eine Edelstein-Farbe und nimmt sich seine Edelsteine, abhängig von der Spielerzahl:

– 2 Spieler 20 Edelsteine – 3 Spieler 18 Edelsteine
– 4 Spieler 15 Edelsteine – 5 Spieler 12 Edelsteine

Der Spieler, der zuletzt bei der Bank war, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Runden:

1) EIN PASSWORT ERSCHAFFEN

Zu Beginn deines Zuges nennst du ein Passwort. Es beginnt mit einem der 7 Buchstaben, die auf den Tresoren zu sehen sind. Sobald du dein Passwort laut gesagt hast, kannst du deine Edelsteine in die Tresore legen. Das geht so:

• Leg einen Edelstein auf einen freien Platz des Tresors mit dem ersten Buchstaben deines Passwortes. Wähle dann, in welche Richtung du dein Passwort eingibst.

• Leg deine Edelsteine auf die freien Felder der Tresore mit einem Buchstaben, der im Passwort vorkommt. ACHTUNG, ihr könnt einzelne Buchstaben des Passwortes überspringen, aber ihr müsst die Reihenfolge der Buchstaben in eurem Passwort einhalten. Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, das Passwort einzugeben, dann könnt ihr frei entscheiden.

• Ihr könnt jeden Buchstaben in einer Runde nur einmal benutzen.

• Ihr dürft nur eine Umdrehung über die ausliegenden Buchstaben absolvieren.

Anmerkung: Welche Passwörter sind erlaubt?

– Alle Wörter aus dem Wörterbuch.

– Passwörter, die schon genannt wurden, sind verboten.

– Es ist verboten, ein Wort zu benutzen, dessen Wortstamm in dieser Partie schon verwendet wurde.

Beispiel: Wenn das Wort „Beschützen“ bereits verwendet wurde, kannst du das Wort „Schutz“ und alle Wörter mit dem gleichen Stamm nicht mehr verwenden.



Beispiel: Der erste Spieler (blau) sagt „GROUPIES“. Er legt einen seiner Edelsteine auf das G, dann wählt er die Eingaberichtung (hier: gegen den Uhrzeigersinn). Er legt dann einen Stein auf die Tresore R, I, E und S. Da kein Tresor voll ist, ist jetzt sein linker Nachbar an der Reihe.



Beispiel: Der nächste Spieler (rot) sagt „SEIFIG“. Er legt einen Edelstein auf das S, und entscheidet sich für die Eingabe im Uhrzeigersinn. Er legt einen Edelstein auf die Tresore E, I, F und I. Weil kein Tresor voll ist, ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe.

2) EINEN TRESOR SCHLIESSEN

Am Ende deines Zuges, wenn ein oder mehrere Tresore keine freien Plätze mehr haben, verschließt du die Tresore:

- Nimm alle Steine von den verschlossenen Tresoren und sichere sie, indem du sie zurück in die Schachtel legst.
- Leg die verschlossenen Tresore vor dich (du brauchst sie am Ende des Spiels).
- Ersetz die Tresore, die du verschlossen hast, durch neue vom Stapel in der Mitte.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Beispiel: Der 3. Spieler (grün) sagt „FISCHREIHER“ im Uhrzeigersinn und legt seine Edelsteine auf die Buchstaben F, I, E, I und R. Alle Plätze eines der I-Tresore sind damit belegt, die 3 Edelsteine werden in die Schachtel zurückgelegt. Der Tresor geht an den grünen Spieler und wird durch einen neuen Tresor ersetzt (ein Tresor mit dem Buchstaben O).

Was passiert, wenn ein Spieler ein falsches Passwort angibt (falsch buchstabiert oder regelwidrig)?

Der Zug des Spielers wird annulliert: Er nimmt seine Edelsteine zurück und sein Zug ist zu Ende. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spiels:

Wenn du am Ende deines Zuges keine Edelsteine mehr vor dir liegen hast, endet das Spiel sofort. Aber der Spieler, der das Spiel beendet, ist nicht zwingend der Sieger...

- Zähl alle Edelsteine, die noch vor dir UND auf den Tresorkarten in der Tischmitte liegen.
- Der Spieler mit den wenigsten Edelsteinen hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Tresor-Karten gesammelt hat.