Quiddler® Junior

amigo-spiele.de/01604

von Marsha J. Falco mit Illustrationen von Barbara Spelger

Spieler: 1–6 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 30 Minuten

Inhalt

110 Buchstabenkarten

96 Punktechips

Spielidee und Spielziel

Runde für Runde bekommt ihr mehr Buchstabenkarten auf die Hand. Bildet aus den Karten Wörter und legt diese vor euch ab. Für jedes Wort erhaltet ihr Punkte. In jeder Runde gibt es einen Bonus für das längste Wort. Nach sechs Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

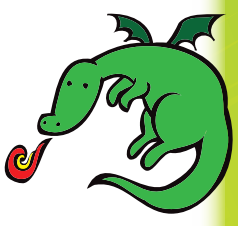
Spielvorbereitung

In der ersten Runde teilt der älteste Spieler die Karten aus. In den folgenden Runden wechselt der Kartengeber im Uhrzeigersinn.
Der Kartengeber mischt alle Karten und verteilt an jeden Spieler:

- in der ersten Runde 2 Karten,
- in der zweiten Runde 3 Karten,
- in der dritten Runde 4 Karten,

usw.

- in der sechsten (= letzten) Runde 7 Karten.



Legt die nicht verteilten Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Dreht die oberste Karte um und legt sie als erste Karte des Ablagestapels offen daneben.

Legt die Punktechips bereit – ihr braucht sie für die Wertung am Ende jeder Runde.

Spielablauf

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. In deinem Zug ziehst du zuerst eine Karte. Kannst du dann alle deine Handkarten (bis auf eine) zu erlaubten Wörtern kombinieren, darfst du sie vor dir ablegen. Zum Ende deines Spielzugs wirfst du eine Karte auf den Ablagestapel.

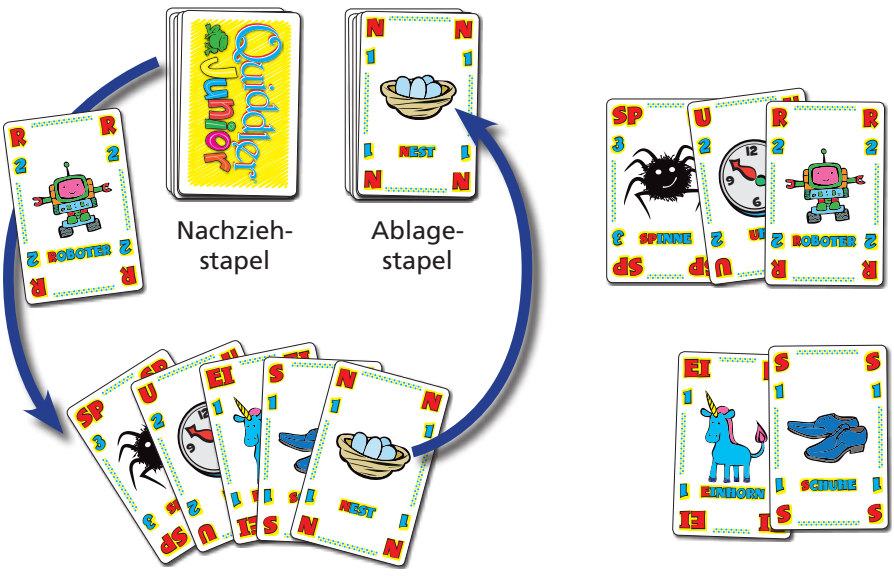
Karte ziehen und Karte abwerfen

Zu Beginn deines Spielzugs **musst du 1 Karte ziehen**. Dazu nimmst du die oberste Karte entweder vom offenen Ablagestapel oder vom verdeckten Nachziehstapel.
Anmerkung: *Zieht ihr die letzte Karte vom Nachziehstapel, mischt ihr sofort den Ablagestapel und macht daraus den neuen Nachziehstapel.*
Am Ende deines Spielzugs **musst du 1 Karte offen auf den Ablagestapel werfen.**

Karten ablegen und Rundenende einläuten

Versuche mit den Buchstaben auf deinen Karten ein oder mehrere Wörter zu bilden. Kannst du nach dem Ziehen einer Karte **alle deine Handkarten bis auf eine** zu erlaubten Wörtern kombinieren, darfst du sie auf einmal offen vor dir auslegen. Damit läutest du das Ende der Runde ein.
Achtung: Nach dem Ablegen musst du noch eine Handkarte übrig haben, die du abwerfen kannst.

Beispiel für einen Spielzug



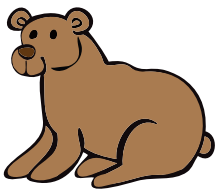
Das Spiel befindet sich in der vierten Runde, es wurden 5 Karten ausgeteilt. Florian zieht ein „R“ vom Nachziehstapel. Damit kann er alle seine Karten in zwei Wörtern ablegen und das Ende der Runde einleiten. Das nicht verwendete „N“ wirft er auf den Ablagestapel.

Welche Wörter sind erlaubt?

Ihr dürft nur Wörter verwenden, die in einem deutschen Wörterbuch stehen. Nicht erlaubt sind Abkürzungen, alleinstehende Vor- oder Nachsilben und Wörter mit Bindestrich oder Auslassungszeichen. Eigennamen (z. B. Vornamen, Orte usw.) dürft ihr verwenden.
Ihr dürft Wörter im Laufe einer Partie auch mehrfach verwenden. Jedes gelegte Wort muss aus mindestens 2 Karten bestehen.

Achtung: Werdet ihr euch während des Spiels nicht einig, ob es ein gelegtes Wort wirklich gibt oder nicht, prüft das Wort in einem Wörterbuch. Dazu wird empfohlen, dass ihr schon vor Spielbeginn ein Wörterbuch bereitlegt. Ist ein Spieler gerade nicht am Zug, kann er darin Wörter nachschlagen.

Jeder ist noch einmal dran



Gelingt es einem von euch, alle seine Karten abzulegen, sind alle anderen Spieler in dieser Runde noch einmal dran. Jeder Spieler führt dabei einen **normalen Spielzug** durch, darf nun aber **auch nur einen Teil** seiner Handkarten ablegen, wenn er damit ein oder mehrere Wörter bilden kann.

Anzweifeln von abgelegten Wörtern

Vor der Wertung könnt ihr die ausgelegten Wörter eurer Mitspieler anzweifeln. Ist ein Wort nicht erlaubt oder falsch geschrieben, habt ihr Recht mit eurem Zweifel. Dann muss der Spieler, der das Wort gelegt hat, so viele Punkte abgeben, wie das Wort wert ist. Besitzt er nicht so viele Punkte, gibt er alle ab, die er in dem Moment hat. In dieser Runde darf dieser Spieler diese Karten nicht noch einmal für ein neues Wort verwenden.
Habt ihr aber Unrecht mit eurem Zweifel, müsst ihr selbst so viele Punkte abgeben, wie das Wort wert ist.

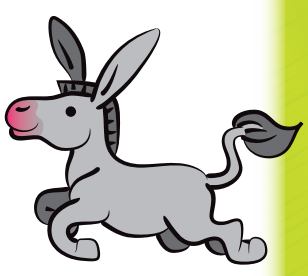
Ende der Runde und Wertung

Hat jeder Spieler einen weiteren Spielzug ausgeführt und eventuell Karten abgelegt, endet die Runde. Du bekommst für die von dir abgelegten Karten die aufgedruckten Punkte. Nimm dir entsprechend Punktechips aus dem Vorrat. Karten, die du noch auf der Hand hast, werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

Beispiel für eine Wertung

Samuel erzielt mit seinem gelegten Wort „GRAS“ insgesamt 3+2+2+1=8 Punkte. Er nimmt sie sich als Punktechips aus dem Vorrat. Das nicht verwendete „I“ wird nicht gewertet.

Bonus „längstes Wort“



Derjenige von euch, der das **längste Wort** in dieser Runde abgelegt hat, bekommt einen Bonus von **5 Punkten**. Dabei ist die Zahl der verwendeten Buchstaben wichtig, nicht die Zahl der gelegten Karten. Haben zwei oder mehr Spieler das längste Wort, wird der Bonus **nicht** vergeben.

Nach der Wertung wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum Kartengeber. Die neue Runde beginnt, indem er **eine Karte mehr** austeilt als in der Vorrunde.

Spielende

Das Spiel endet nach der Wertung der **sechsten Runde**. Zählt nun die Punkte eurer gewonnenen Chips zusammen. Der Spieler mit den **meisten Punkten** gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für 1 Spieler

Spielziel: Versuche so viele Buchstabenkarten wie möglich zu Wörtern zu kombinieren.

Vorbereitung: Mische alle Karten und bilde damit **8 verdeckte Stapel zu je 6 Karten**. Übrige Karten legst du in die Schachtel zurück.

Spielablauf: Drehe die obersten Karten der Stapel um. Kannst du aus den offenen Buchstaben nun ein Wort bilden, nimmst du die verwendeten Karten und legst sie in die Schachtel zurück. Danach drehst du wieder die obersten Karten von den Stapeln um, von denen du gerade Karten entfernt hast. Nimmst du von einem Stapel die letzte Karte, legst du die offene Karte eines anderen Stapels an die Stelle und drehst dafür von diesem anderen Stapel die oberste Karte um. Damit hast du immer bis zu 8 offene Karten zur Verfügung. So versuchst du ein Wort nach dem anderen zu bilden und damit Buchstabenkarten zu entfernen.

Spielende: Das Spiel endet, wenn du aus den offenen Buchstaben keine Wörter mehr bilden kannst. Nimm alle nicht verwendeten Buchstabenkarten und zähle ihre Punktwerte zusammen. Je weniger Punkte du erzielt hast, umso besser hast du gespielt.

Kennst du schon ...?

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVI

Version 1.0

© 2013 Cannei, LLC. All rights reserved. Quiddler® and all designated logos and slogans are registered trademarks of Cannei, LLC. Manufactured and distributed by Amigo under license from Set Enterprises, Inc.