

AUSGANGSLAGE



Spielziel

Bilden Sie so rasch wie möglich einen vorgegebenen Satz nach.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach 9 Runden oder sobald jemand aus der Gruppe den Satz fertig nachgebildet hat.

Siegbedingungen

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels am meisten Punkte hat.

- Eingesetzte Buchstaben in einem fertiggestellten Wort geben 4 Punkte pro Buchstabe.
- Eingesetzte Buchstaben, die noch kein fertiges Wort bilden, geben 2 Punkte pro Buchstabe.
- Jedes X gibt 1 Punkt.

SPIELABLAUF



1. Produktionsphase

Sie erhalten 5 Buchstaben aus dem Buchstabenset. Beginnen Sie mit dem Tausch erst, wenn alle Spielenden Ihrer Gruppe ihre Buchstaben gezogen haben.

2. Handelsphase

Bilden Sie mit Ihren Buchstaben den vorgegebenen Satz nach. Tauschen Sie bei Bedarf Buchstaben mit anderen Spielenden.

- Das Tauschverhältnis kann beliebig sein (z.B. ein Buchstabe gegen drei Buchstaben).
- Es dürfen keine Buchstaben verschenkt werden.
- Es gibt keinen Tausch auf Kredit.

3. Abgabephase

Legen Sie alle Buchstaben ausser X, die Sie nicht einsetzen können, zurück in das Buchstabenset (Säckchen).

ÜBERSICHT RESULTATE

S = Spielerin/Spieler



<u>Gruppe 1</u>	<u>Punkte</u>	<u>Gruppe 2</u>	<u>Punkte</u>	<u>Gruppe 3</u>	<u>Punkte</u>	<u>Gruppe 4</u>	<u>Punkte</u>
S 1		S 7		S 13		S 19	
S 2		S 8		S 14		S 20	
S 3		S 9		S 15		S 21	
S 4		S 10		S 16		S 22	
S 5		S 11		S 17		S 23	
S 6		S 12		S 18		S 24	