

Quiddler®



amigo-spiele.de/04760

von Marsha J. Falco

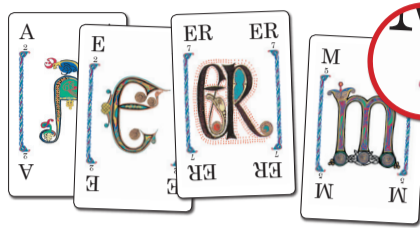
Spieler: 1–8 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 35 Minuten

INHALT

118 Buchstabenkarten
(mit den Buchstaben A–Z
sowie den Kombinationen
CH, ER und QU)



**Punktwert
der Karte**

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Runde für Runde bekommen die Spieler mehr Buchstabenkarten auf die Hand. Diese gilt es zu Wörtern zu kombinieren, um sie auf einmal ablegen zu können. Gelingt dieses einem Spieler, wird es für die anderen eng: Jeder ist noch einmal an der Reihe, um selbst Karten abzulegen. Abgelegte Buchstaben zählen Pluspunkte, verbliebene Handkarten jedoch Minuspunkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Der älteste Spieler wird zum Kartengeber der ersten Runde. Nach jeder Runde wechselt diese Aufgabe zum jeweils linken Spieler.

Der Kartengeber mischt alle Spielkarten und verteilt an jeden Spieler:

- in der ersten Runde 3 Karten,
- in der zweiten Runde 4 Karten,
- in der dritten Runde 5 Karten,
usw.
- in der achten (= letzten) Runde 10 Karten.

Nicht verteilte Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel in der Tischmitte. Die oberste Karte des Nachziehstapels wird umgedreht und offen als erste Karte des Ablagestapels danebengelegt.

Stift und Papier zum Notieren der Punkte werden bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Es beginnt der Spieler links vom Kartengeber, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. In seinem Spielzug zieht der Spieler zuerst eine Karte, kann dann wenn möglich Handkarten ablegen und wirft schließlich eine Karte auf den Ablagestapel.

KARTE ZIEHEN / KARTE ABWERFEN

Der Spieler **muss** zu Beginn seines Spielzugs **1 Karte ziehen**. Er nimmt dazu entweder die oberste Karte vom offenen Ablagestapel, oder die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel.

Anmerkung: Wird die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

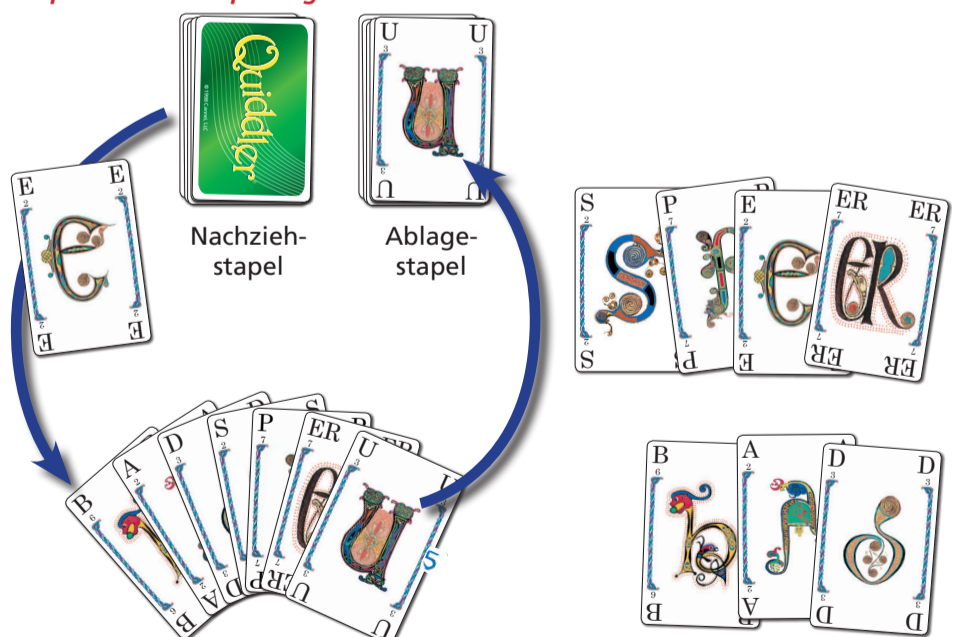
Am Ende seines Spielzugs **muss** der Spieler **1 Karte offen auf den Ablagestapel werfen**.

KARTEN ABLEGEN UND EINLÄUTEN DES RUNDENENDES

Die Spieler versuchen durch Nachziehen und Abwerfen von Karten alle ihre Handkarten zu einem oder mehreren Wörtern zu arrangieren. Kann ein Spieler nach dem Nachziehen einer Karte **alle seine Handkarten** zu gültigen Wörtern verbauen, darf er sie auf einmal offen vor sich ablegen.

Achtung: Nach dem Ablegen muss er noch eine Handkarte übrig haben, die er abwerfen kann.

Beispiel für einen Spielzug



Das Spiel befindet sich in der fünften Runde, es wurden 7 Karten ausgeteilt. Der Spieler zieht ein „E“ vom Nachziehstapel. Damit kann er alle seine Karten in zwei Wörtern ablegen und das Ende der Runde einläuten. Das nicht verwendete „U“ wirft er auf den Ablagestapel.

Welche Wörter sind erlaubt?

Erlaubt sind nur Wörter, die in einem gängigen deutschen Wörterbuch zu finden sind. Nicht erlaubt sind Eigennamen, Abkürzungen, alleinstehende Vor- oder Nachsilben, Wörter mit Bindestrich oder Auslassungszeichen.

Ein Wort kann innerhalb einer Runde mehrfach verwendet werden. Jedes gelegte Wort muss aus mindestens 2 Karten bestehen.

Achtung: Gibt es im Laufe des Spiels Uneinigkeit, ob ein Wort existiert oder nicht, soll im Zweifelsfall ein aktuelles Wörterbuch bei der Entscheidung helfen. Dazu wird empfohlen, schon vor Spielbeginn ein Wörterbuch bereitzulegen. Ist ein Spieler gerade nicht am Zug, kann er darin Wörter nachschlagen.

Jeder Spieler noch einmal dran

Gelingt es einem Spieler, alle seine Karten abzulegen, sind in dieser Runde alle anderen Spieler 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 haben alle Spieler die Möglichkeit, ausgelegte Wörter ihrer Mitspieler anzuzweifeln. Hat ein Spieler mit seinem Zweifel Unrecht, wird der Punktwert des Wortes sofort als Minuspunkte für ihn vermerkt. Zweifelt er jedoch zu Recht an, bekommt der Spieler, der das Wort ausgelegt hat, sofort den Punktwert als Minuspunkte angeschrieben. Der Spieler darf diese Karten in dieser Runde zu keinem neuen Wort kombinieren, sie werden beiseite gelegt.

ENDE DER RUNDE UND WERTUNG

Nachdem jeder Spieler noch einmal einen Spielzug gemacht und eventuell Karten abgelegt hat, endet die Runde mit der Wertung. Jeder Spieler bekommt für **abgelegte Karten** die aufgedruckten Punktwerte **gutgeschrieben**. Für Karten, die er **noch auf der Hand hat**, werden ihm Punkte **abgezogen**. Bei dieser Wertung von abgelegten und auf der Hand verbliebenen Karten kann ein Spieler **nicht weniger als 0 Punkte** in einer Runde bekommen.

Beispiel für eine Wertung



Der Spieler erzielt mit den beiden abgelegten Wörtern **ZUG** ($7+3+6=16$) und **DACH** ($3+2+8=13$) insgesamt **29 Pluspunkte**. Davon werden für die verbliebenen Handkarten **I** ($=2$) und **Z** ($=7$) insgesamt **9 Punkte abgezogen**. Dem Spieler werden für diese Runde damit **20 Punkte** notiert.

Bonus „meiste Wörter“ / „längstes Wort“

Der Spieler, der die **meisten Wörter** in einer Runde vor sich abgelegt hat, bekommt zusätzlich einen Bonus von **10 Punkten**. Ebenso erhält der Spieler, der das **längste Wort** in einer Runde ablegen konnte, **10 Punkte** Bonus, wobei nicht die Anzahl der abgelegten Karten, sondern die Anzahl an verwendeten Buchstaben ausschlaggebend ist.

Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Wörter / das längste Wort gelegt, wird der entsprechende Bonus **nicht** vergeben.

Achtung: Im Spiel zu zweit wird nur einer der beiden Bonusse benutzt. Die Spieler einigen sich vor der Partie, welchen sie verwenden wollen.

Nach der Wertung wechselt die Aufgabe des Kartengebers zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Er mischt alle Karten und teilt jedem Spieler **eine Karte mehr** aus als in der Vorrunde.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der Abrechnung der **achten Runde**. Der Spieler, der insgesamt die **meisten Punkte** gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

VARIANTE FÜR 1 SPIELER

Spielziel: Der Spieler versucht so viele Buchstabenkarten wie möglich zu Wörtern zu kombinieren. Nicht verwendete Buchstaben zählen am Ende Minuspunkte.

Vorbereitung: Alle Karten werden gemischt und **8 verdeckte Stapel zu je 6 Karten** gebildet. Die übrigen Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Spielablauf: Der Spieler dreht die jeweils obersten Karten der Stapel um. Kann er aus den offenen Buchstaben nun ein Wort bilden, nimmt er die verwendeten Buchstabenkarten und legt sie in die Schachtel zurück. Danach dreht er die obersten Karten von den Stapeln um, von denen er Karten entfernt hat. Nimmt er von einem Stapel die letzte Karte, legt er die offene Karte eines anderen Stapels an die Stelle und dreht dafür von dem anderen Stapel die oberste Karte um. Dadurch hat der Spieler immer bis zu 8 offene Buchstaben zur Verfügung. Auf diese Weise versucht er ein Wort nach dem anderen zu bilden und Buchstabenkarten damit zu entfernen.

Spielende: Das Spiel endet, wenn der Spieler aus den offenen Buchstaben keine Wörter mehr bilden kann. Er nimmt alle nicht verwendeten Buchstabenkarten und zählt ihre Punktwerte zusammen. Je weniger Punkte er erzielt hat, umso besser hat er gespielt.

Die Buchstabenverteilung:

A-6, B-2, C-3, CH-2, D-5, E-14, ER-2, F-2, G-4, H-5, I-8, J-1, K-3, L-4, M-4, N-9, O-5, P-2, QU-1, R-7, S-9, T-6, U-6, V-1, W-3, X-1, Y-1, Z-2



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