



© Welt Urheberrecht Graham Lipscomb 2006

In **DICEWORDS™** geht es für 2 oder mehr Spieler (nach oben gibt es keine Begrenzung) darum, möglichst viele Punkte zu machen. Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn, wobei jeder nacheinander für sich spielt. In seinem Zug nimmt der Spieler die neuen Würfel und wirft diese bis zu dreimal. Dabei kann er manche Würfel stehen lassen und andere nochmal werfen, um ein möglichst wertvolles Wort zu bekommen. Der Wert des Wortes wird zu seinem bisherigen Punktestand hinzugezählt.

Das Spiel endet wenn ein Spieler einen vorher festgelegten Punktestand erreicht hat (wir empfehlen 400), wobei dann die Runde noch zu Ende gespielt wird, so dass jeder Spieler gleich oft dran war (dann kann auch ein anderer Spieler mit seinem letzten Zug gewinnen kann).

## DICEWORDS™

### Die Würfeltabelle

Gold	? A E I O U
Indigo	Y A E I O U
Orange	J A H M N R
Red	K E D F H L
Purple	Q O L R S T
Blue	V U C F G S
Brown	W Y B N P S
Black	X I B C D T
Green	Z E G M P T

### Die Würfeltabelle

Das Diceword-Würfeset bildet die typische Verwendung der Buchstaben im Englischen ab und erlaubt so die beste Möglichkeit sinnvolle Buchstabenfolgen zu bekommen. Ein wichtiger Teil des Spieles ist zu wissen, welchen Buchstaben man bekommen kann, wenn man einen bestimmten Würfel nochmals wirft. Die Würfeltabelle zeigt alle Würfel und ihre Seiten. Ein guter Spieler wird die Würfeltabelle bald auswendig kennen. Die Würfel können durch ihre verschiedenen Farbe eindeutig bestimmt werden. Jede Würfelseite hat einen Hauptbuchstaben, eine Zahl (der Buchstabenwert) und einen kleinen Erkennungs-Buchstaben (? , Y, J, K, Q, V, W, X, Z die einer Farbe entsprechen und zur Unterscheidung der Würfel für Farbenblinde dienen).

### Wertung

Schauen Sie sich das Wort **RULES** oben auf der Seite an. Alle fünf Buchstaben haben einen Punktwert von 1, also ist der Wortwert 5.

Wenn der Wortwert mit der Buchstabenanzahl (auch 5) multipliziert wird, ergibt das einen Punktwert von  $5 \times 5 = 25$ .

Nehmen wir ein anderes Wort: **COMPUTER**. Alle Buchstaben sind 1 wert bis auf C, M und P die jeweils 3 zählen (auf der Rückseite der Karte ist eine Tabelle der Buchstabenverteilung und werte). Der Wortwert ist also 14 und wird mit der Buchstabenanzahl 8 multipliziert. Das ergibt 112 Punkte.

Wegen der Multiplikation lohnt es sich auf lange Wörter mit einem hohen Punktwert zu setzen, besonders wenn man seltene Buchstaben verwendet (**SQUEEZING** würde 225 zählen).

Erste Würfel zum Beispiel:

**E L E P H N T E V**

Damit sind Sie schon recht nahe dran **ELEPHANT** schreiben zu können, Sie brauchen nur noch ein A. Ein kurzer Blick auf die Buchstabentabelle zeigt Ihnen dass der goldene Würfel alle Vokale enthält und ein erneuter Wurf das fehlende A bringen könnte (Punktwert  $8 \times 11 = 88$ ). Ebenso sollten Sie beachten, dass Sie mit dem blauen Würfel ein S erzielen könnten, womit **ELEPHANTS** möglich wäre. Damit hätten Sie alle 9 Würfel verwendet ( $12 \times 9 = 108$  Punkte).

Die Auswahl oben ist außerdem nur einen Buchstaben von einem anderen 9-Buchstabenwort entfernt. Mit einem O ergäbe es **TELEPHONE**. Bei einem genaueren Blick auf die Würfeltabelle erfährt mal allerdings, dass kein Buchstabe von **TELEPHONE** auf dem blauen Würfel erscheint. Es ist also kein Wort, welches in Diceword geschrieben werden kann. Sie sehen hier, wie man die Würfeltabelle einsetzen kann, um Würfe zu vermeiden, die auf keinen Fall Punkte einbringen können.

Nehmen wir an Sie würfeln mit dem goldenen und dem blauen Würfel:

**E L E P H N T S I**

Sie haben das S mit dem blauen Würfel geschafft, aber der goldene zeigt ein I. Wollen Sie ihn nochmal werfen? Auf dem goldenen Würfel ist auch noch ein Joker (»?»), den Sie für jeden beliebigen Buchstaben einsetzen können, z. B. auch für das fehlende A. Allerdings hat der Joker einen Wert von -2, es wird also 2 vom Wortwert abgezogen. Es ergäbe sich einen Punktwert von  $9 \times 9 = 81$ . (Selben bringt es etwas den Joker nur einzusetzen um ein bestehendes Wort zu verlängern, oft verringert dies den Punktwert).

Sie dürfen noch einmal würfeln, aber können Sie jetzt schon irgend etwas anderes schreiben? **PLINTHS** wäre möglich mit  $10 \times 7 = 70$  Punkten. Es wäre wohl besser **PLINTHS** zu behalten und die zwei Es nochmal zu werfen um möglicherweise die 70 zu erhöhen.

### Noch einige besondere Regeln

Die Mindestlänge für jedes Wort ist 3 Buchstaben. Man darf nur ein Wort pro Runde abrechnen. Ein Wort kann nicht gewertet werden nachdem es durch einen nochmaliges würfeln zerstört wurde. Jedes Wort das man in einem Standard Englisch Wörterbuch findet ist erlaubt, außer solchen die Apostrophen, Auslassungszeichen oder Großbuchstaben enthalten (Accents werden ignoriert). Abkürzungen und Dialekt- oder Slangwörter gelten ebenfalls nicht. Das Wörterbuch darf nur genommen werden um Worte zu überprüfen. Ein erfolgreich widerlegtes Wort zählt nichts. Man kann sich darauf einigen jeden Spielerzug auf 3 Minuten zu beschränken.