

## Spielregeln

In DICEWORDS geht es für einen oder mehrere Spieler (im günstigsten Falle spielt man zu zweit, dritt oder viert) darum, möglichst viele Punkte zu erzielen. Das Spiel verläuft im

Uhrzeigersinn, wobei jeder Spieler nacheinander für sich selbst spielt. Der Spieler, der gerade am Zug ist, nimmt die zehn Würfel und darf bis zu dreimal würfeln. Dabei kann er manche Würfel stehen lassen und andere noch einmal würfeln, um ein Wort mit möglichst hohem Punktwert zu bekommen. Der Wert des Wortes wird zum bisherigen Punktestand des Spielers hinzugezählt.

Der Punktestand wird aufgeschrieben und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Runde. Das Spiel endet wenn ein Spieler als erster einen vorher festgelegten Punktestand erreicht hat (wir empfehlen 400), wobei dann die Runde noch zu Ende gespielt wird, sodass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war (dann kann auch noch ein anderer Spieler mit seinem letzten Zug gewinnen).

### Die Würfeltabelle

Das DICEWORDS-Würfeset spiegelt die typische Verwendung der Buchstaben in der deutschen Sprache wider, und ermöglicht somit sinnvolle Buchstabenfolgen zu bilden. Ein wichtiger Teil des Spieles

besteht darin, zu wissen, welche Buchstaben man bekommen kann, wenn man einen bestimmten Würfel nochmals würfelt.

Die Würfeltabelle zeigt alle Würfel und deren Seiten an.

Ein guter Spieler wird die Würfeltabelle bald auswendig lernen!

Die Würfel können an Hand ihrer verschiedenen Farben eindeutig unterschieden werden. Jede Würfelseite hat einen Hauptbuchstaben, eine Zahl (der Buchstabenwert) und einen kleinen Erkennungs-Buchstaben (E, J, Q, V, W, X, Y, Z, ?) -

diese entsprechen einer Farbe und dienen zur Unterscheidung der Würfel für Farbenblinde).

### Wertung

Versuchen wir einmal, die Punktwerte von ein paar Wörtern in den folgenden Beispielen zu errechnen:

Das Wort WÜRFEL zum Beispiel hat die Punktwerte  $5+3+1+3+1+1 = 14$ . Diese Summe von 14 entspricht dem Wortwert und wird mit der Buchstabenanzahl (hier 6) **MULTIPLIZIERT**; daraus ergibt sich ein Gesamtpunktwert für das Wort WÜRFEL von  $14 \times 6 = 84$ .

So entspricht jedes deutsche Wort einem DICEWORDS Punktwert, aber es ist wichtig zu wissen, dass nicht jedes Wort mit dem DICEWORDS Würfelset gebildet werden kann. Die Würfeltabelle zeigt an, dass das einzige 'W' und das einzige 'Ü' auf demselben

Würfel abgebildet sind, sodass das Wort 'WÜRFEL' bei DICEWORDS so gar nicht buchstabiert werden kann. Es ist daher immer gut zu prüfen, ob das beabsichtigte Wort auch tatsächlich mit den zur Verfügung stehenden Würfeln gebildet werden kann!

Es ist aber auch zulässig Ä, Ö und Ü durch AE, OE und UE zu ersetzen, und somit WUERFEL ( $14 \times 7 = 98$ ) zu bilden. Durch das Multiplizieren mit der Buchstabenanzahl, erzielen im allgemeinen längere Wörter auch höhere Punktwerte, besonders wenn man dabei auch seltene Buchstaben verwendet (QUERKÖPFIG ergibt  $29 \times 10 = 290!$ ). Machen Sie sich um das Kopfrechnen keine zu grossen Gedanken; das Spielset enthält eine Rechentabelle, sodass sie die Ergebnisse einfach nachschlagen können.

Nehmen wir an, Ihr erster Wurf gäbe Ihnen Würfel mit der folgenden Buchstabenkombination:

**S C H I K E N B V H**

Damit können Sie schon SCHENK (Punktwert:  $11 \times 6 = 66$ ) bilden, aber es besteht auch die Möglichkeit mit nur einem fehlenden Konsonanten, verschiedene Wörter mit acht Buchstaben zu bilden: mit einem N könnten Sie SCHINKEN (Punktwert:  $13 \times 8 = 104$ ) bilden, mit einem zusätzlichen C wäre SCHICKEN

(Punktwert:  $15 \times 8 = 120$ ) möglich und mit einem M könnten Sie SCHMINKE (auch 120 Punkte wert) bilden. Die Frage ist nun, ob die erwünschten Konsonanten überhaupt mit den verbliebenen

## Die Würfeltabelle

Gold	<b>E A E I O U</b>
Dunkelblau	<b>E A E I O U</b>
Orange	<b>J I B M R T</b>
Lila	<b>Q E F G R S</b>
Hellblau	<b>V Ä C G L T</b>
Braun	<b>W Ü B P N S</b>
Grün	<b>X E H K P T</b>
Rot	<b>Y A D K L S</b>
Schwartz	<b>Z Ö C D N R</b>
Silber	<b>? F H M L N</b>

Würfeln (Orange, Hellblau und Silber) erzielt werden können?

Ein kurzer Blick auf die Würfeltabelle zeigt Ihnen, dass der orangene Würfel M, der hellblaue Würfel C, und der silberne Würfel M und N enthält. Nehmen wir also an, dass Sie noch einmal mit dem orangenen, hellblauen und silbernen Würfel würfeln:

**S C H I K E N R L F**

Sie haben leider weder ein C, M noch N bekommen, dafür haben sie mit dem orangenen Würfel ein R gewürfelt, mit dem Sie jetzt das Wort KIRSCHEN ( $13 \times 8 = 104$ ) bilden können.

Sie dürfen noch einmal würfeln und könnten also immer noch ein C für SCHICKEN mit dem hellblauen und ein M für SCHMINKE (beide 120 Punkte) mit dem silbernen Würfel erzielen.

Es macht daher Sinn, KIRSCHEN zu behalten und nochmals mit dem hellblauen und dem silbernen Würfel zu würfeln.

Der silberne Würfel enthält ausserdem den 'Joker' ('?') und kann jeden Buchstaben ersetzen, wie zum Beispiel das fehlende C oder M. Der Joker ist aber -2 Punkte wert und zieht somit von jedem Wortwert 2 Punkte ab. Die Wörter SCHI?KEN oder SCH?INKE wären somit nur  $10 \times 8 = 80$  Punkte wert (weniger als KIRSCHEN). Es ist nur selten hilfreich, den Joker zur Verlängerung eines Wortes zu benutzen, da dadurch die Gesamtpunktzahl oft verringert wird.

Nach dem dritten Würfel ergibt sich die folgende Kombination:

**K I R S C H E N C N**

Der hellblaue und der silberne Würfel zeigen C und N an, somit wäre also SCHICKEN möglich. Sie könnten aber jetzt sogar auch ein Wort mit neun Buchstaben bilden: KNIRSCHEN ( $14 \times 9 = 126$ ).

### Noch einige weitere Regeln

Die Mindestlänge für jedes Wort beträgt 3 Buchstaben. Man darf nur ein Wort pro Runde abrechnen. Ein Wort kann nicht gewertet werden, wenn es durch wiederholtes Würfeln zerstört wurde.

Jedes Wort, das man in einem gängigen deutschen Wörterbuch findet, ist erlaubt, ausser wenn es Apostrophen oder Bindestriche enthält. Akzente dürfen ignoriert werden. Abkürzungen und Eigennamen gelten ebenfalls nicht. Das Wörterbuch darf nur zu Rate gezogen werden, um Wörter zu überprüfen.

Ein erfolgreich widerlegtes Wort zählt leider nichts. Man kann sich darauf einigen, jeden Spielzug auf 3 Minuten zu beschränken.

Übersetzung: Sabine Munzinger

© Copyright Graham Lipscomb 2006/2010

Published by Graham's Games