



Ich seh' ein Wort

das **du** nicht siehst

Ein schnelles Wortsuchspiel von Ralf zur Linde

Material

1 Spielblock, 60 Karten



Spielidee

Jede Runde wird ein Wort aufgedeckt, in dem sich viele weitere Wörter verstecken.

Nach diesen Wörtern suchen alle, und zwar **gleichzeitig**. Wenn 2 Personen jeweils 7 Wörter gefunden haben, wird ausgewertet.

Jetzt zählen allerdings nur die Wörter, die sonst niemand gefunden hat! Und vielleicht bekommst du noch einen Bonuspunkt, wenn du dir ganz sicher bist, dass niemand dein Wort gefunden hat...

Wer nach 5 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt!

Spielaufbau

Achtung: Zum Spielen benötigt ihr alle jeweils einen Stift zum Aufschreiben der Wörter!

Nehmt euch alle jeweils **1 Blatt** vom Spielblock. Mischt dann die **60 Karten** verdeckt und legt sie als Stapel in der Mitte bereit.

Hinweis: Setzt euch am besten an die zwei langen Seiten eines Tisches, damit alle die Wörter auf den Karten gut lesen können.

Und schon kann es losgehen!



Spielablauf

Ihr spielt über insgesamt **5 Runden**. Jede Runde deckt ihr ein neues Wort auf und versucht, die darin versteckten Wörter zu finden. Nach jeder Runde erfolgt eine Auswertung.

Deckt zu Beginn jeder Runde die oberste Karte des Stapels auf und legt sie zügig in die Mitte. Ab jetzt versucht ihr alle **gleichzeitig** versteckte Wörter zu finden.

Was sind versteckte Wörter?

- Schaut euch das Ausgangswort auf der Karte genau an. Durch das Weglassen einiger Buchstaben oder Buchstabengruppen könnt ihr neue Wörter finden.
→ Im Wort **WOHLAUF** steckt der **WOLF**: **WOHLAUF**
- Die versteckten Wörter müssen immer **von links nach rechts lesbar** sein. Ihr dürft dabei keine Buchstaben umstellen.
- Ihr dürft keine Wörter aufschreiben, die lückenlos im Ausgangswort zu finden sind.
→ Liegt der **FEIERABEND** da, dürft ihr weder **EIER**, noch **ABEND** aufschreiben.
→ Liegt die **EISENBAHNSCHIENE** da, dürft ihr nicht **EISEN** aufschreiben, auch wenn ihr dafür das **EN** aus der **SCHIENE** verwenden wollt.
- Bemerkt ihr in der Auswertung, dass ein unzulässiges Wort aufgeschrieben wurde, wird es einfach nicht gewertet.

Findest du ein verstecktes Wort, schreibe es in die **Spalte** der jeweiligen Runde auf deinen Zettel. Du hast dort Platz für insgesamt **7 Wörter**.

Hast du 7 Wörter aufgeschrieben, rufst du laut **STOPP!**.

Sobald die zweite Person **STOPP!** gerufen hat, ist die Runde beendet. Alle dürfen ihr aktuelles Wort noch fertig schreiben und, falls sie es noch nicht gemacht haben, ein Bonuswort markieren.

GESTERN

Bonuswort markieren: Hast du ein Wort gefunden, von dem du glaubst, dass es wirklich niemand anderes findet, kreuze den Kreis daneben ab. Das darfst du nur für ein Wort in jeder Runde, also wähle klug!

Auswertung

Vergleicht reihum eure Wörter. Für jedes Wort, das **niemand anderes** aufgeschrieben hat, erhältst du 1 Punkt. Für dein Bonuswort (sofern es niemand anders aufgeschrieben hat) bekommst du sogar 2 Punkte!

Notiert die Summe eurer Punkte im Feld ganz unten.



Du hast im Wort Geisterstunde 7 versteckte Wörter gefunden. Leider hatten deine Mitspielenden die Wörter Gier, Stern und Grund ebenfalls gefunden. Für Eiter, Gerste und Ende erhältst du jeweils 1 Punkt. Für Gestern, dein Bonuswort, bekommst du sogar 2!



Ende des Spiels

Nachdem ihr 5 Runden (also 5 Karten) gespielt habt, zählt jeweils eure Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Autor: Ralf zur Linde

Gestaltung: Alexander Wollinsky

Redaktion: Nicolas Niegisch

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr. 51351

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21

12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

