

WORD on the Street



amigo-spiele.de/03340

Spieler: 2–10 **Alter:** 12+ **Dauer:** 25 Minuten

Autor: Jack Degnan

Grafik: Design Edge, Max Winter Osterhus
und John Kovalic

Spielmaterial

- 216 Aufgabenkarten mit insgesamt 432 Aufgaben
- 17 Buchstabensteine
- 2 Sanduhren
- 1 Kartenhalter
- 1 Spielplan



Spielidee

Word on the Street ist ein schnelles Spiel für zwei Spieler oder zwei Teams rund um Wörter. Jedes Team versucht durch clevere Wortauswahl möglichst schnell 8 der 17 Buchstabensteine von der Straße zu ziehen, um diese so für sich zu sichern.

Spielvorbereitung

Die Spieler teilen sich in zwei Teams auf und spielen gegeneinander. Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Buchstabensteine werden auf die vorgesehenen Felder gelegt. Die Spieler einigen sich, ob sie die grüne oder die blaue Seite der Karten spielen möchten. Die blaue Seite hat Aufgaben, die ein klein wenig schwieriger sind. Außerdem erhält jedes Team eine der Sanduhren.

Es beginnt das Team des Spielers, der zuletzt über einen Zebrastreifen gegangen ist.

Spielablauf

Die beiden Teams sind der Reihe nach am Zug. Während das aktive Team versucht Punkte zu sammeln, überwacht das andere Team mit Hilfe einer der Sanduhren die Zeit. Wenn die Zeit abgelaufen ist, wechseln die Teams die Rollen.

Erst Aufgabenkarte ziehen...

Zu Beginn des Zuges zieht das aktive Team eine Aufgabenkarte und liest sie laut vor. Zeitgleich startet das andere Team die Sanduhr.

...dann brainstormen...

Das aktive Team versucht jetzt ein Lösungswort zu finden, das zur Aufgabe auf der Karte passt und gleichzeitig so viele Punkte bringt, wie möglich. Siehe Erlaubte Wörter.

...und zuletzt schnell die Buchstabensteine verschieben!

Sobald das aktive Team sich für eine Lösung entschieden hat, nennt es das Wort laut und beginnt die Buchstabensteine auf dem Spielplan entsprechend zu verschieben. Dazu bleibt aber nur Zeit, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Der Zug des aktiven Teams endet dann sofort und das andere Team ist an der Reihe. Siehe Buchstaben verschieben.

Spielende

Das Team, das es als erstes schafft sich 8 der 17 Buchstabensteine zu sichern, gewinnt!



Ein Wort oder eine Schreibweise anzweifeln

Sollte das Team, das nicht an der Reihe ist, der Meinung sein, dass das aktive Team einen Fehler gemacht hat, kann es die Lösung anzweifeln.

Ein Fehler kann entweder eine falsche Lösung für die Aufgabe oder ein falsch buchstabiertes Wort sein.

- Wird ein Wort wegen der Schreibweise angezweifelt, muss überprüft werden, ob es sich tatsächlich um einen Fehler handelt.
- Wenn die Lösung wegen der Wortauswahl angezweifelt wird, muss das aktive Team erklären, wieso es denkt, dass das Lösungswort richtig ist. Danach stimmen alle Spieler ab, ob die Lösung so akzeptiert wird.

In beiden Fällen gilt, dass wenn das Lösungswort zu Recht angezweifelt wurde, die Buchstabensteine wieder auf die Position zurückgeschoben werden, die sie am Anfang der Runde hatten.

Wurde hingegen zu Unrecht angezweifelt, verliert das anzweifelnde Team seinen nächsten Zug und das aktive Team ist direkt wieder am Zug.

Erlaubte Wörter

- Jedes Wort der deutschen Sprache ist erlaubt.
- Erlaubt sind nur einzelne Wörter.
- Bindestriche sind nur dann erlaubt, falls sie zu einem Eigennamen gehören.
Zum Beispiel bei „Müller-Lüdenscheidt“ oder „Castrop-Rauxel“.
- Einzahl und Mehrzahl ist beides erlaubt, das Lösungswort muss aber zur Aufgabe passen.

Tipp: Je mehr Konsonanten ein Wort enthält, desto besser!

Ablenken

Richtig Spaßig wird die Sache aber erst, wenn man versucht das andere Team so richtig zu verwirren. Während der Brainstorm-Phase darf das gegnerische Team sich nämlich gerne mit eigenen Vorschlägen beteiligen, ob die nun hilfreich sind oder nicht.

Bei der Karte „Eine Farbe“ kann das gegnerische Team zum Beispiel „Rot“ vorschlagen, weil das nur sehr wenige Buchstaben hat. Oder es kann „Nashorn“ vorschlagen, was natürlich überhaupt nicht passt, aber das Team vielleicht ablenken könnte und so wertvolle Zeit kostet.

Buchstabensteine verschieben

Für jedes Vorkommen eines Buchstabens im Lösungswort, wird der zugehörige Stein einen Schritt in Richtung des aktiven Teams verschoben.

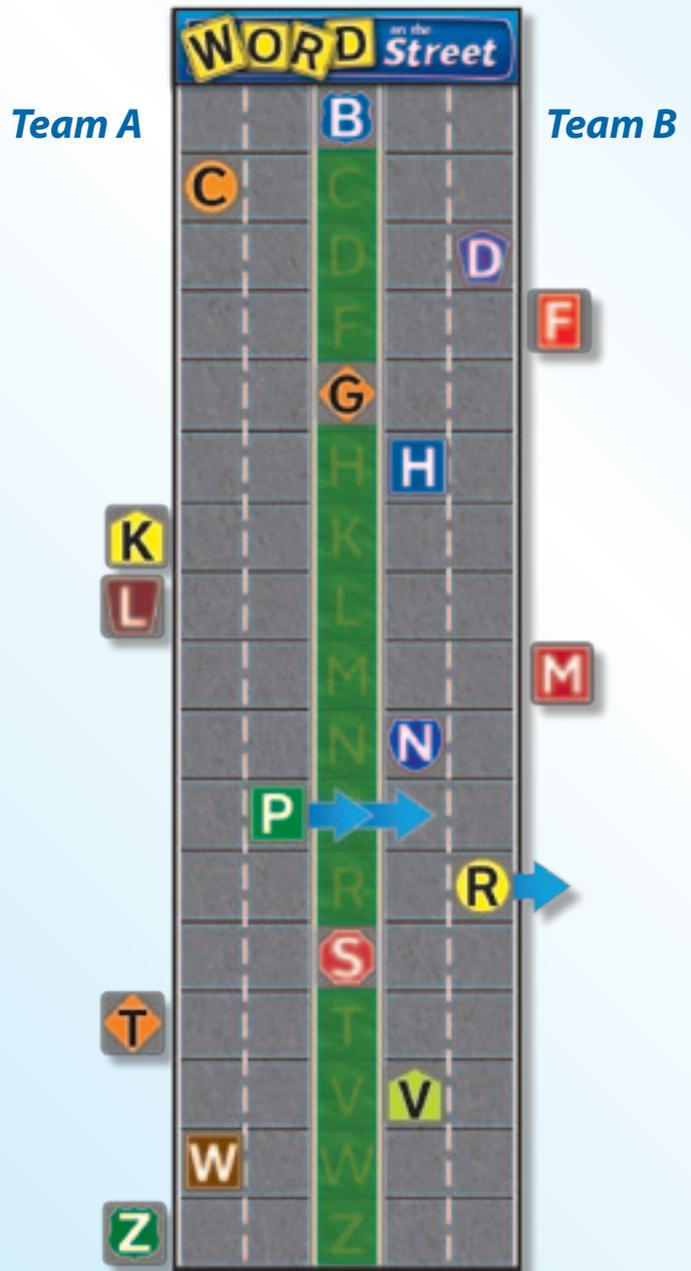
- Sobald der erste Buchstabenstein bewegt wurde, darf das Team das Lösungswort nicht mehr ändern.
- Die Mitglieder des aktiven Teams müssen das Wort laut buchstabieren und dabei die entsprechenden Steine jeweils einen Schritt in ihre Richtung verschieben.
- Es darf jeweils nur ein Spieler pro Team die Buchstabensteine bewegen.
- Wenn es ein Team geschafft hat, einen Buchstabenstein vom Spielplan zu ziehen, hat es den Stein für sich gewonnen. Steine die bereits vom Spielplan gezogen wurden, können nicht wieder zurück auf den Spielplan kommen.
- Gewonnene Buchstabensteine sollten neben dem Spielplan liegen bleiben, damit man zu jeder Zeit sehen kann, wie viele Steine ein Team bereits für sich gesichert hat.



Beispiel

Lösung von Team B ist „Purpurrot“.

1. **P** wird buchstabiert und ein Feld in Richtung von Team B verschoben.
2. **U** wird buchstabiert, es wird aber nichts verschoben. Für das **U** gibt es keinen Stein.
3. **R** kommt als nächstes und wird einen Schritt verschoben. Dadurch wird das **R** vom Spielplan geschoben und Team B hat es damit gewonnen.
4. **P** wird ein zweites Mal buchstabiert und wird einen weiteren Schritt verschoben.
5. **U** wird wieder nicht verschoben.
6. **R** wird nicht noch einmal verschoben, weil es schon vom Spielplan geschoben wurde.
7. **R** kommt zum dritten Mal vor, ändern tut sich aber nichts mehr.
8. **O** wird buchstabiert, es wird aber nichts verschoben.
9. **T** kommt zuletzt an die Reihe, weil Team A den Buchstein aber schon gewonnen hat, ändert sich auch hier nichts.



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