



von Walter Obert
Ein Wort- und Wetspiel für 5-12 geschickte Sultane ab 10 Jahren

Ali Baba und die vierzig Räuber stehen vor der Schatzhöhle. Sesam... öffne dich!? Hermelin!? Bonbon?! Vom Zauberwort, das ihnen Reichtum beschert, können sie sich gerade noch an einige Konsonanten erinnern! Wer wird wohl auf sie setzen?

- INHALT**
- 21 Konsonanten
 - 5 Goldmünzenkarten (1 Münze, 2 Münzen, 3 Münzen, 3 Münzen, zwei Krummsäbel, ohne Münze)

- 15 Themenkarten
- 1 Sesamkarte und 1 Höhlenkarte
- 12 Wettkarten Ali Baba (Vorderseite) / Räuber (Rückseite)
- 1 Sanduhr zu 20 Sekunden
- diese Spielregeln

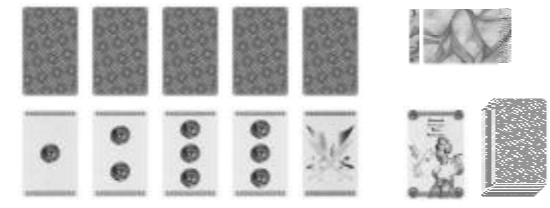
ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

Jeder Spieler verkörpert einen Sultan, der versucht, die Schatzhöhle zu öffnen. In jeder Runde suchen die Spieler ein Wort, das möglichst viele Punkte ergibt und verwenden dabei die zur Verfügung stehenden Konsonanten. Aber aufgepasst! Nicht alle Wörter gelten: Die Spieler müssen sich bei ihren Entscheidungen an die Style-Karte halten. Gewinner ist derjenige, der bei Spielende die meisten Punkte gesammelt hat.

VORBEREITUNG

Papier und Stift zum Aufschreiben der Punkte bereiten legen. Der Eigentümer des Spiels wählt den

Kartengeber oder er wird ausgewürfelt. Jeder Spieler bekommt eine Wettkarte Ali Baba / Räuber (die Karten, die übrig bleiben, werden in die Schachtel zurückgelegt, da sie nicht gebraucht werden). Der Kartengeber legt die Goldmünzenkarten nebeneinander in der Reihenfolge 1 -2 -3 -3 - zwei Krummsäbel auf den Tisch. Dann legt er jeweils einen Konsonanten verdeckt auf jede Münzkarte. Der Kartengeber dreht die erste Themenkarte um und liest das Thema laut vor: Die später von den Spielern ausgewählten Wörter müssen zu diesem Thema passen. Dann nimmt der Kartengeber die Höhlenkarte, deckt sie mit der Sesamkarte ab und lässt nur die erste Spalte (mit „2/1“) frei.



SPIELVERLAUF

Eine Partie WordJam wird über acht Runden

gespielt. Der Kartengeber deckt die fünf Karten mit den Konsonanten auf. Jeder Spieler denkt sich nun ein Wort aus, das zum Thema der Themenkarte passt und dessen Konsonanten die höchste Punktzahl erzielen. Die Punktezahl für jeden Konsonanten entspricht dem Wert der jeweiligen Münzkarte, während anderen Konsonanten und die Vokale keine Punkte bringen. Der Konsonant der zwei Krummsäbel darf **nicht** verwendet werden. Die vier Konsonanten müssen nicht alle im selben Wort verwendet werden. Die Konsonanten können beliebig wiederholt werden.

Beispiel.



Die aufgedeckte Themenkarte zeigt das Thema „Tiere“. Mit diesen Buchstaben kann das Wort

PINGUIN gebildet werden, das 8 Goldmünzen wert ist: P (2) + N (3) + N (3). G gibt keine Goldmünzen und die Vokale werden nicht gewertet. T und F wurden nicht verwendet und R ist verboten. Ein weiteres gültiges Wort ist GAZELLE, das jedoch Null Münzen gilt. Ungültige Wörter sind zum Beispiel KROKODIL und GORILLA, da sie das verbotene R enthalten.

Wenn ein Spieler der Meinung ist, sich ein gutes Wort ausgedacht zu haben, sagt er laut „SESAM ÖFFNE DICH“ und dreht seine Wettkarte mit der Ali Baba-Seite. In dieser Runde übernimmt er dann die Rolle von Ali Baba. Das Spiel wird gestoppt. Ali Baba sagt das Wort, das er sich ausgedacht hat und es werden die Goldmünzen laut zusammengezählt.

Wette

Nachdem die Punkte des Worts von Ali Baba gezählt sind, haben **die anderen** Spieler zwei Möglichkeiten:

- Sie trauen ihm und drehen ihre eigene Karte auf die Ali Baba-Seite **oder**
- sie drehen ihre Karte auf die Räuber-Seite (und suchen nach einem besseren Wort).

Die Spieler treffen ihre Entscheidung im Geheimen: Sie legen die Wettkarte mit der gewählten Seite nach

oben auf den Tisch und decken sie mit der Hand ab. Alle Karten werden dann gleichzeitig aufgedeckt. Auch in diesem Fall gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Alle Spieler haben Ali Baba gewählt. Alle sind einverstanden und die Punkte werden verteilt (siehe Abschnitt „Punkteverteilung“).
2. Einer oder mehrere Spieler haben sich für die Räuber entschieden. In diesem Fall kommt die Sanduhr zum Einsatz: In den 20 Sekunden müssen die Spieler sich ein Wort ausdenken, das **mehr Goldmünzen** wert ist als das von Ali Baba (der gleiche Wert ist nicht ausreichend). Wenn die Zeit abgelaufen ist, können alle Räuber - ausgehend vom ersten Räuber links von Ali Baba und dann weiter im Uhrzeigersinn - der Reihe nach ein Wort angeben: Der **erste**, der ein gültiges Wort angibt, das mehr Münzen wert ist als das von Ali Baba, ist in dieser Runde der Räuberhauptmann.

Beispiel.



Die Themenkarte gibt „Film“ vor: Elli sagt „Sesam öffne dich“, legt Ali Baba vor sich und nennt das Wort GODARD, das 10 Goldmünzen wert ist. Die anderen Spieler wählen: Nur Dieter entscheidet sich für Ali Baba und somit wird die Sanduhr umgedreht. Wenn die Zeit abgelaufen ist, können die Räuber ihre Wörter angeben. Bruno sagt REDFORD, was jedoch nicht ausreicht, denn auch dieses Wort ist 10 Münzen wert. Katrin sagt gar nichts und Dieter hat sich für Ali Baba entschieden. Erika sagt REDGRAVE, was jedoch nicht zählt, denn es ist ein V enthalten. Fabian sagt SCHWARZENEGGER, was 13 Münzen wert ist. Da Fabian der erste ist, der ein Wort gefunden hat, das mehr gilt als das von Ali Baba, ist die Runde der Wortnennungen zu Ende: Fabio ist in dieser Runde der Räuberhauptmann.

Punkteverteilung

Wenn keine Räuber im Spiel sind oder wenn diese das Wort von Ali Baba nicht verbessert haben, bekommt Ali Baba die höchste rote auf der Höhlenkarte angegebene Punktezahl. Jeder der Spieler, der auf Ali Baba gesetzt hat, erhält die höchste gelbe Punktezahl. Wenn das Wort von Ali Baba hingegen verbessert wurde, bekommt der Räuberhauptmann die höchste rote auf der Höhlenkarte angegebene

Punkteanzahl und jeder der anderen Räuber erhält die höchste gelbe Punkteanzahl.

Beispiel: Am Ende der ersten Runde bekommen Ali Baba oder der Räuberhauptmann zwei Punkte. Die jeweiligen Anhänger einen Punkt. Im vorhergehenden Beispiel wird auf der Höhlenkarte die sechste Runde angezeigt: Fabian bekommt 5 Punkte, die anderen Räuber (d.h. alle anderen Mitspieler außer Elli und Dieter) erhalten 3 Punkte.

Der Kartengeber schreibt die Punkte auf.

Die Spielrunde ist zu Ende. Der Kartengeber gibt die fünf Konsonanten wieder in den Stapel und mischt die Karten. Dann zieht er wieder fünf Konsonanten, die er wieder verdeckt auf die Münzkarten legt. Der Kartengeber schiebt die Sesamkarte eine Spalte weiter nach rechts und deckt somit eine Spalte mehr auf.

Schließlich legt der Kartengeber die bereits verwendete Themenkarte ab, dreht die oberste des Stapels um und gibt das neue Thema bekannt. Eine neue Spielrunde beginnt.

Achte und letzte Runde

In der achten und letzten Spielrunde ist der Spielverlauf etwas anders. Sie wird wie gewohnt vorbereitet, dann dreht jeder Spieler im Geheimen seine Karte entweder auf Ali Baba oder auf Räuber und hält sie verdeckt zum Beispiel mit der Hand. Dann denkt sich jeder ein gültiges Wort aus. Sobald ein Spieler sein Wort nennen will, sagt er „SESAM ÖFFNE DICH“. Er sagt das Wort, gibt an, wie viele Münzen es wert ist und dreht die Sanduhr um. Nach 20 Sekunden decken alle Spieler ihre Wettkarten auf. Ausgehend vom Spieler links von demjenigen, der „SESAM ÖFFNE DICH“ gesagt hat, hat jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn zwei Möglichkeiten: Er kann passen oder sein Wort sagen, aber **nur, wenn dieses mehr Goldmünzen wert ist** als die bisher von den Spielern **derselben Wettpartei** (Ali Baba oder Räuber) angegebenen Wörter. Am Ende einer einzigen Tischrunde bekommt der Spieler, der von allen Ali Baba-Spielern das beste Wort gefunden hat, 6 Punkte. Der Spieler, der von allen Räuber-Spielern das beste Wort gefunden hat, bekommt 4 Punkte.

Beispiel: Die Themenkarte lautet „Phantasiefiguren“. Gisela nennt SHERLOCK HOLMES, was 11 Goldmünzen wert ist. Nach Ablauf der Zeit werden die Wettkarten aufgedeckt: Bruno und Gisela sind



Räuber. Elli sagt ARSENE LUPIN, was 9 Münzen wert ist: Da sie sich für Ali Baba entschieden hat, kann sie ein Wort nennen, auch wenn es weniger Münzen als das von einem Räuber erklärte wert ist. Bruno hält dem Wort von Gisela nichts entgegen. Katrin hält dem Wort von Elli nichts entgegen, Dieter hingegen nennt FRANKENSTEIN im Wert von 13 Münzen. Erika und Fabian sagen nichts auf das Wort von Dieter. Dieter hat sich das beste Wort der Ali Baba-Partei ausgedacht und bekommt 6 Punkte. Gisela ist die beste der Räuber-Partei und erhält 4 Punkte.

SPIELENDEN UND SIEG

Am Ende der achten Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten und ist nun endgültiger Eigentümer des herrlichen, in der Höhle aufbewahrten Schatzes! Bei Gleichstand von zwei oder mehreren Spielern spielen diese eine zusätzliche Runde, um den Sieger zu ermitteln.

THEMENKARTEN

Beim Ausdenken eines Worts sind die Themen der **Themenkarten** zu beachten. In jeder Runde gelten nur die Wörter, die das Thema der aufgedeckten Themenkarte direkt betreffen. Einige Themenkarten sind mit einem Sternchen gekennzeichnet: Bei diesen Karten kann bei Einspruch ein Wörterbuch konsultiert werden, um zu entscheiden, ob das Wort gilt oder nicht. Verboten sind immer Dialektwörter, ausländische Wörter, die nicht zum normalen Sprachgebrauch gehören, sowie Eigennamen. Die bereits im Spielverlauf verwendeten Wörter können nicht noch einmal eingesetzt werden. Word Jam ist ein Gesellschaftsspiel und es dürfte keine Schwierigkeiten bereiten, zu entscheiden, ob ein Wort gilt oder nicht. Wenn es Ihnen jedoch nicht gelingen sollte, eine Einigung zu erzielen, wird abgestimmt: Das Wort ist gültig, wenn mindestens drei Spieler dafür stimmen.

Die Themenkarten haben folgende Themen:

- Freies Thema:** Es gelten alle im Wörterbuch enthaltenen Begriffe. Ausgeschlossen sind Eigennamen und konjugierte Verben.

- Sport und Spiele:** Namen (einfache und zusammengesetzte) von Spielen, Spielzeug und Sport.
- Phantasiefiguren:** Figuren aus Film, Literatur, Comics usw.
- Gegenstände*:** greifbare, leblose, nicht abstrakte Dinge.
- Verben und Adjektive*:** Verben (nur im Infinitiv) und Adjektive.
- Menschlicher Körper*:** Körperteile.
- Sichtbare Gegenstände*:** unbelebte Dinge, die von der Position der Spieler aus zu sehen sind.
- Tiere*:** Tiernamen (keine Artennamen: „Ameise“ ja „Insekt“ nein).

- Sänger/Innen:** Nachnamen von SängerInnen oder Namen von Gruppen (ausschließlich eventueller Anfangsartikel).
- Film:** Nachnamen von Schauspielern, Schauspielerinnen und Regisseuren.
- Flora*:** Pflanzen, Blumen, Obst und damit in Zusammenhang stehende Begriffe.
- Essen und Trinken*:** Gerichte und Getränke.
- Wörter mit 8 Buchstaben*:** Wörter mit genau 8 Buchstaben (Komposita ausgeschlossen), die im Wörterbuch zu finden sind.
- Wörter, die mit dem Buchstaben zu 1 Goldmünze anfangen*:** Im Wörterbuch zu findende Begriffe, die mit dem der Karte „1 Goldmünze“ entsprechenden Konsonanten beginnen.

Geografie*: Namen von Ländern, Städten, Flüssen, Seen, geografischen Gebieten, usw.

Word Jam
Autor: Walter Obert
Realisation: Domenico Di Giorgio, Silvano Sorrentino
Grafik: Gianpaolo Derossi
Design: Stefano De Fazi
Editing der Spielregeln: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Übersetzung: Ulrike Sengfelder, Ulrich Bauer



Autor und Verlag möchten dieses Spiel dem Andenken an Alex Randolph widmen.
Wir bedanken uns bei Giulia Obert, Serena Obert, Maura Mattio, Paolo Mattio, Roberta Barletta, bei Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge:
www.davincigames.com - info@davincigames.com