ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ?
Djam
Spielregeln
Ein Spiel mit Würfeln und Worten

Ziel des Spieles

Wählt eine Themenkarte, lost ein Thema mit dem Zahlenwürfel aus und würfelt dann mit den 6 anderen Würfeln (Farben und Buchstaben). Findet so schnell wie möglich zum Thema passende Wörter, die so viel ausgewürfelte Buchstaben wie möglich enthalten. Nur der Anfangsbuchstabe des Wortes ist dabei vorgegeben.

Ablauf des Spiels

- Alle Punktesteine werden in der Tischmitte ausgelegt.

- Eine Themenkarte wird gewählt, die für den Verlauf des Spiels die gleiche bleibt (für den Anfang wählt man die Karte Nummer 1).

- In der ersten Runde fängt der jüngste Mitspieler an. In jeder neuen Runde würfelt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler.

- Zu Beginn der Runde wirft der würfelnde Spieler den Zahlenwürfel. Das Ergebnis bestimmt das

Thema der Runde (abhängig von der ausgewählten Themenkarte).

• Danach würfelt er gleichzeitig mit den 5 Buchstabenwürfeln und dem Farbwürfel.

• Ab diesem Moment spielen alle Mitspieler gleichzeitig.

• Zunächst ist die gewürfelte Farbe wichtig.

Folgende zwei Situationen sind möglich:

1- Der Farbwürfel zeigt die Farbe eines Buchstabenwürfels an. Alle Spieler können

5

jetzt Wörter sagen, die den folgenden Regeln entsprechen:

- Das Wort muss mit dem Buchstaben des Würfels anfangen, der mit dem Farbwürfel ausgelost wurde.

- Das Wort muss zum Thema passen, das am Anfang der Runde ausgewürfelt wurde.

- Es ist nicht erlaubt ein Wort vorzuschlagen, das der gleichen Wurzel entstammt wie ein zuvor in dieser Runde bereits genanntes Wort (Hund – Hündin…), diese Regel gilt nicht für Eigennamen (zum Beispiel können Mark und Markus in der gleichen

Runde von zwei verschiedenen Spielern genannt werden).

• Bei der Ansage von Eigennamen gelten auch Familiennamen oder Spitznamen.

• Der Spieler erhält 1 Punktestein für jeden Buchstaben, der sowohl im Wort enthalten ist als auch auf den Würfeln angezeigt wird. **Er nimmt sich sofort die entsprechende Anzahl an Punktesteinen aus der Tischmitte.**

Beispiel: wenn der Buchstabe O auf einem Würfel angezeigt wird, und die Spieler nach Prominenten suchen, würde „Bono“ nur 1 Punkt erzielen.

Wenn aber zwei Würfel ein 0 anzeigen, erhält der Spieler 2 Punkte (1 Punkt pro Würfel).

2- Der Farbwürfel zeigt die Farbe Schwarz an: jetzt heißt es sofort ein Wort zu finden, das zum Thema der Runde passt und keinen einzigen Buchstaben enthält, der auf den Würfeln abgebildet ist. Nur der erste, der ein passendes Wort findet, gewinnt die Runde.

- Er darf sich nun 4 Punktesteine aus der Tischmitte nehmen.

- Falls der Vorschlag des Spielers aber irrtümlicherweise doch einen oder

mehrere der auf den Würfeln angezeigten Buchstaben enthält, muss der Spieler 4 seiner Punkte abgeben, also 4 Punktesteine zurück in die Tischmitte legen.

• Wenn ein Spieler einen gültigen Vorschlag gemacht hat, nimmt er seine Punktesteine (Punkte). Er spielt in dieser Runde nicht mehr mit.

• Abhängig von der Anzahl der Mitspieler, erhalten nicht notwendigerweise alle Mitspieler Punkte:
- Bei 3-4 Spielern erhält der letzte Mitspieler, der in einer Runde ein Wort findet, keine Punkte mehr.
- Bei 5-6 Spielern erhalten die beiden letzten Mitspieler, die ein Wort sagen, keine Punkte mehr.

Es ist deshalb also wichtig, sich zu beeilen, um nicht der letzte zu sein und zu riskieren, keine Punkte mehr zu erhalten… aber es ist auch wichtig, sich die Zeit zu nehmen, ein Wort zu finden, das so viele ausgewürfelte Buchstaben wie möglich enthält!

- Sobald alle Spieler ihre Vorschläge gemacht haben und sich ihre Punkte genommen haben, fängt eine neue Runde an.

- Das Spiel endet, wenn keine Punktesteine mehr in der Tischmitte liegen. Sieger ist derjenige, der am Ende des Spiels die größte Anzahl an Punktesteinen besitzt.

Beispielspiel:

- Ein Spiel mit 4 Mitspielern: Sie wählen die Themenkarte Nr. 1.

- Ein Spieler würfelt mit dem Zahlenwürfel eine 1. Das Thema der Runde ist also „Prominente“.

- Ein Spieler würfelt die 5 Buchstabenwürfel und den Farbwürfel.

- Die Würfel zeigen folgendes Ergebnis an:
  - Farbwürfel: Grün
  - grüner Würfel: B
  - weißer Würfel: O
  - gelber Würfel: R

- roter Würfel: V
- blauer Würfel: A.

• Ein Spieler ruft sofort „Bono“. Er erhält 2 Punkte (für das B und für das O).

• Ein zweiter Spieler nimmt sich etwas mehr Zeit und sagt „Brejnev“, wofür er 3 Punkte erhält.

• Ein dritter Spieler sagt schnell „Bunuel“ noch bevor sein Gegenspieler „Brecht“ sagt. Auf diese Weise erhält er noch einen Punkt, während der letzte Spieler keinen Punkt mehr erhält.

• **Eine neue Runde kann anfangen.**

Ein Spiel von William Attia

Inhalt

- 5 Buchstabenwürfel in unterschiedlichen Farben,
- 1 Farbwürfel mit 5 farbigen Seiten, die den Farben der Buchstabenwürfel entsprechen, und einer schwarzen Seite,
- 1 Zahlenwürfel mit 6 durchnummerierten Seiten (1-6),
- 90 Punktesteine zum Zählen der Punkte,
- 2 Karten mit Spielvarianten,
- 1 Karte mit einer Zusammenfassung der Spielregel,
- 4 Themenkarten,
- 1 Spielregel.

ASMODEE™ Distribution