

Lettergame 1 - Classic und -Masters

Ein Buchstabenspiel für 1 bis 6 Spieler (ab 10 Jahren)

Die **Letterbox**-Spiele - wie hier **Lettergame 1-Classic** und **Lettergame 1-Masters** - sind entwickelt worden, um die kreative Intelligenz und das soziale Miteinander zu fördern. Die Spielregeln sind variabel und können von dem User selbst mitbestimmt werden.

Die Idee dieser Spiele ist es, aus mehreren, von einem Zufallsgenerator ausgesuchten Buchstaben möglichst viele Wörter zu bilden. Hierbei ist es den Spielern überlassen, die Zeitspanne auszuwählen und zu bestimmen, welche Wortarten zugelassen werden (nur deutsche Wörter, auch Fremdwörter, Eigennamen, Abkürzungen, z.B. Haus, er, du, fair, Ralf, OK). Es gibt es kein festes Regelwerk, sondern die Spieler müssen sich untereinander einigen, ob das gebildete Wort punktet oder nicht.

Lettergame 1 - Classic

Spielvorbereitung (mit der **Schalterbox** rechts)

- 1) Stelle die gewünschte **Buchstabenanzahl** (6 oder 8) ein! Voreinstellung 8 Buchstaben.
- 2) Stelle die **Anzahl Spieler** ein! (1 bis 6 Spieler)
- 3) Stelle die **Zeit pro Spieler** ein! (30 bis 180 Sekunden) Voreinstellung 60 Sekunden.
- 4) Klicke **Neues Spiel** an! Es erscheinen oberhalb der Letterbox Spielerfelder.
- 5) Klicke hier das Feld **Spieler 1** an! Es erscheint in der Bildmitte ein Eingabefeld.
- 6) Gib hier mittels der **Tastatur** den ersten Spielernamen ein und bestätige mit **OK!** Im Feld **Spieler 1** erscheint nun der eingegebene Name.
- 7) Verfahre mit den weiteren Spielerfeldern wie in 5) und 6)!
- 8) Das Spiel kann nun beginnen.

Spielverlauf (Beispiel für 2 Spieler)

- 1) **Spieler 1** drückt den **Start-Button**. Die Buchstabenwalzen beginnen zu laufen.
- 2) Nach einer Weile betätigt **Spieler 1** den Button **Stopp**. (Nach 10 Sekunden stoppen die Walzen auch automatisch!) Der Zufallsgenerator hält die Walzen an. Unterhalb der **Buchstabenfenster** erscheint ein neues **Feld mit 10 Kästchen**.
- 3a) Mit Hilfe der **Tastatur** versucht **Spieler 1** nun, mit den vorgegebenen Buchstaben möglichst viele Wörter zu bilden und jeweils in die **10 Wortlistenfelder** einzugeben. Mit der **TABULATOR**-Taste kann er nach einem gefundenen Wort in die nächste Zeile springen, um ein neues Wort einzugeben.
- 3b) In dem Buchstabengenerator sind auch einige **Joker** untergebracht, die einzeln oder zu mehreren in den Buchstabenfenstern erscheinen können.

Bei einem Joker:

Nach dem Einfügen eines **Wunschbuchstabens** aus einer Alphanetleiste (**Zeitlimit** 20 Sekunden) und der **OK-Bestätigung** verfährt **Spieler 1** wie in 3a). Wird das **Zeitlimit überschritten**, so kann **Spieler 2** einen (ungünstigen?) Buchstaben aussuchen. Weiter geht es wie in 3a)

Bei mehreren Jokern:

Nachdem für den ersten Joker ein Buchstabe eingesetzt ist, muss ein weiterer **Joker** erst **aktiviert** werden, bevor **Spieler 1** einen zweiten Buchstaben aussuchen kann. Er klickt **OK** an und spielt weiter in 3a).

- 4) Während des Suchens und Schreibens der Wörter läuft die **eingestellte Zeit** sichtbar im oberen Bereich der Maschine ab, und ein **Klingelzeichen** beendet akustisch die Runde des **Spielers 1**. Vor den 10 Wortfeldern erscheinen **10 kleine Quadrate**.
- 5) **Spieler 2 kontrolliert** nun die von **Spieler 1** eingetragenen Wörter auf ihre Richtigkeit und hakt die fehlerfreien (!) Begriffe in den Quadraten durch **Anklicken** ab.
- 6) Danach klickt er auf **Punkte ausrechnen**. Im Namenfeld von **Spieler 1** steht nun die erreichte **Punktzahl**.
- 7) Nun beginnt die Runde für Spieler 2, und Spieler 1 kontrolliert die Ergebnisse.
- 8) Du kannst das Spiel auch allein spielen, doch im Wettkampf ist es interessanter.

Spielwertung

Für jeden Buchstaben eines gefundenen Wortes gibt es 1 Punkt und zusätzlich 1 Punkt für das Wort selbst.

Besonderheiten

- 1) Sollte im Moment der Wortsuche eine **Störung** eintreten (Türglocke, Telefon, etc.), so kann mit dem Button **Zeit anhalten** unter dem mittleren Namenschild des gerade aktiven Spielers der Ablauf der Zeitleiste gestoppt werden, bis ein Druck auf die nun blinkende **Pause** das Spiel fortsetzt.
- 2) Mit dem **Stopp-Button** (in der **Schalterbox** rechts) kann die Spielzeit vorzeitig beendet werden, wenn ein Spieler keine Chance für eine weitere Wortbildung mehr sieht.
- 3) Durch den Button **Neuer Spieler** (in der **Schalterbox** rechts) kann zu jeder Zeit die Spieleranzahl verändert werden. Auch die Namen lassen sich durch Anklicken im Namensfeld immer wieder austauschen.

Lettergame 1 - Masters

Die **Lettergame 1-Masters**-Ausführung unterscheidet sich von der **Classic**-Version insofern, dass nun direkt gegeneinander gespielt wird, wobei der eine Spieler die Punktwertung des anderen negativ verändern kann.

Spielvorbereitung (mit der **Schalterbox** rechts)

- 1) Aktiviere das **Masters**-Spiel, indem du **Masters** anklickst!

- 2) Stelle die **Anzahl Spieler** ein! (2 bis 6 Spieler)
- 3) Die **Buchstabenzahl** (8) und die **Zeit pro Spieler** (60 Sek.) liegen fest und können nicht verändert werden.
- 4) Klicke **Neues Spiel** an!

Spielverlauf (Beispiel für 2 Spieler)

- 1) Gespielt wird **wie bei der Classic-Version** von 1) bis einschließlich 4).

Hier beginnt die Variante Masters.

- 2) Nachdem die Zeit für **Spieler 1** (60 Sek.) abgelaufen ist, wechselt er schnell den **Platz an der Tastatur** mit **Spieler 2**.
- 3) Nun hat **Spieler 2** in den nächsten 60 Sek. die Möglichkeit, durch weitere Wortbildungen die Liste zu vervollständigen. Damit reduziert er die Wertungspunktezah! von Spieler 1. So kann Spieler 2 seinem Gegner Punktverluste zufügen.
- 4) **Beide Spieler kontrollieren** gemeinsam die von ihnen eingetragenen Wörter auf ihre Richtigkeit, und Spieler 2 hakt die fehlerfreien (!) Begriffe durch **Anklicken** in den Quadraten ab.
- 5) Danach klickt **Spieler 2** auf **Punkte ausrechnen**. Im Namenfeld von **Spieler 1** steht nun die erreichte Punktzahl. (Siehe **Spielwertung!**).
- 6) Nun beginnt die Runde für Spieler 2 und Spieler 1 lauert in der Position des "Punktezerstörers".
- 7) Damit Spieler 1 seinem Gegenspieler durch falsche Wortbildung die Chancen, gegen ihn zu punkten, nicht einschränkt, kann mit **Zeit anhalten** das Spiel jederzeit unterbrochen werden, um dieses Wort vorzeitig zu löschen.

Spielwertung

- 1) Für jeden Buchstaben gibt es 1 Punkt und zusätzlich 1 Punkt für das Wort selbst.
- 2) So hat in unserem Beispiel Spieler 1 eine bestimmte Punktzahl erreicht, von der aber die Punktzahl seines direkten Gegners (Spieler 2) subtrahiert wird.
- 3) Die **verbleibenden Punkte** werden im Namenfeld von **Spieler 1** angezeigt.
- 4) Sollte Spieler 1 die Höchstzahl (10 Wörter) erreichen, so bleibt für Spieler 2 keine Möglichkeit mehr, mit eigenen Wörtern zu kontern.
- 5) Ist die Wertung von Spieler 1 geringer als die seines Gegners, so ist sein Punktestand gleich 0. Minuswerte gibt es nicht!

Besonderheiten

Siehe **Classic** (Besonderheiten)!