

Wömmeln

FÜR 1 - 8 PERSONEN

AB 10 JAHREN

WÖRTER SUCHEN, FINDEN, SAMMELN

WORUM GEHT'S ?

WÖMMELN heißt „WÖrter saMMELN“. In zehn Runden schlängelt ihr euch durch das Buchstabengitter, um möglichst lange Wörter zu finden. Geht dabei möglichst platzsparend vor, damit ihr euch nicht selbst in die Quere kommt.

SPIELMATERIAL

- 1 Block, bestehend aus 100 Spielblättern mit Buchstabengittern (beidseitig bedruckt):
 - 14 verschiedene Spielblätter *STANDARD*
 - 6 verschiedene Spielblätter *INTENSIV*
- 30 beidseitig bedruckte Kategoriekarten
- 2 Abdeckkarten



Zusätzlich benötigt ihr noch einen Timer und jeweils einen Stift (wir empfehlen Bleistifte und einen Radiergummi).

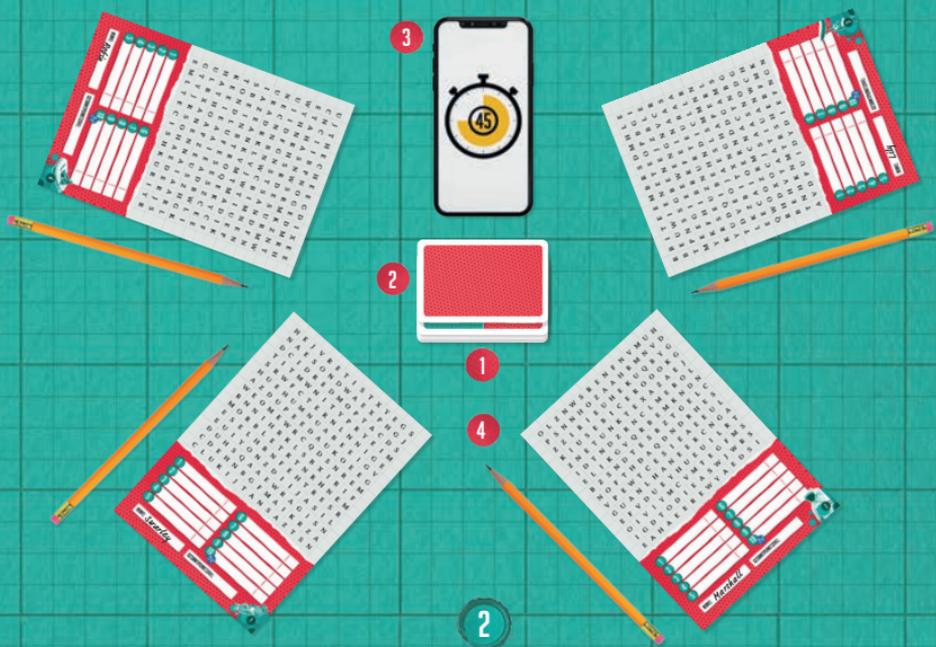


KOSMOS

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Mischt die Kategoriekarten und legt sie als Stapel in die Tischmitte.
- 2 Entscheidet euch, ob ihr in dieser Partie mit der türkisen, karierten Hälfte oder der roten, gepunkteten Hälfte der Kategoriekarten spielen wollt. Nehmt euch die Abdeckkarte dieser Farbe und legt sie auf den Stapel der Kategoriekarten.
- 3 Legt den Timer (z.B. ein Handy) in die Tischmitte und stellt ihn auf 45 Sekunden.
- 4 Alle von euch erhalten je einen Stift und ein Spielblatt STANDARD. Die Spielblätter sind rechts unten mit einer eigenen Nummer und Abbildung versehen. Achtet darauf, dass ihr alle unterschiedliche Spielblätter nutzt. Alle schreiben jetzt ihren Namen in die linke untere Ecke ihres Spielblatts.

Die Spielblätter INTENSIV werden nur für die Intensiv-Variante benötigt. Mehr dazu auf S. 7 dieser Anleitung.



SPIELABLAUF

Ihr spielt 10 Runden. Alle spielen gleichzeitig. Eine Runde läuft immer so ab:

1. Kategorie aufdecken

Ihr zieht die oberste Kategoriekarte vom Stapel. Das ist die Karte, die direkt unter der Abdeckkarte liegt. Dreht sie um und legt sie für alle gut sichtbar auf den Tisch. Eine Person liest nun laut diejenige Hälfte der Karte vor, die die Farbe der Abdeckkarte hat.



2. Wort suchen

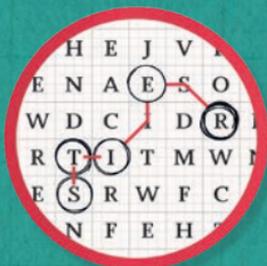
Jetzt versucht ihr alle gleichzeitig, in eurem eigenen Buchstabengitter ein Wort zu finden, das zur Kategorie passt. Dazu kreist ihr alle Buchstaben ein, die zum Wort gehören. Diese dürfen beliebig weit voneinander entfernt sein.



3. Buchstaben verbinden

Dann verbindet ihr die umkreisten Buchstaben in der richtigen Reihenfolge, sodass daraus das Wort entsteht. Ihr dürft die Buchstaben waagrecht, senkrecht und diagonal verbinden. **Verbindungslinien müssen immer von Buchstabe zu Buchstabe gezogen werden.** Das heißt, ihr zieht die Verbindungen von jedem Buchstaben, der auf dem Weg liegt, immer zu einem (waagrecht, senkrecht oder diagonal) benachbarten und von dort aus weiter zum nächsten, und wieder zum nächsten, solange, bis ihr den eingekreisten Buchstaben erreicht (siehe Beispiel auf der nächsten Seite). Die nicht genutzten Buchstaben unter diesen Verbindungslinien werden dadurch durchgestrichen. Die Verbindungen dürfen beliebig verlaufen, aber **nicht** durch andere umkreiste oder durchgestrichene Buchstaben.

! *Beispiel: Ihr habt die Buchstaben des Wortes „STIER“ eingekreist. Die Buchstaben S, T und I könnt ihr jeweils direkt verbinden, weil sie benachbart sind. Die Verbindung zwischen I und E verläuft über ein ungenutztes I, das dadurch durchgestrichen wird. Die Verbindung zwischen E und R verläuft über ein ungenutztes S, das durchgestrichen wird. Die Verbindungen zwischen I und E sowie zwischen E und R dürfen nicht direkt in einer Linie erfolgen, sondern müssen von Buchstabe zu Buchstabe gezogen werden.*



4. Timer starten

Wer von euch als Erstes ein Wort gefunden, also die Buchstaben umkreist und verbunden hat, legt seinen Stift weg und startet den Timer. Nun haben alle anderen nur noch 45 Sekunden Zeit, ihre Buchstaben zu umkreisen. Verbinden dürfen sie diese auch nach Ablauf der Zeit noch.

5. Punkte eintragen

Nach Ablauf der Zeit lest ihr euch gegenseitig die Wörter vor, die ihr gefunden habt, und schreibt sie unten, im Wertungsbereich eures Spielblatts, in die Zeile der jeweiligen Runde. Dahinter schreibt ihr die Anzahl der Buchstaben des gefundenen Wortes. Das ist gleichzeitig eure Punktzahl für dieses Wort.

1	STIER	5
2		
3		
4		
5		

Achtung! Lange Wörter bringen zwar mehr Punkte, verbrauchen aber auch mehr Platz auf eurem Buchstabengitter.

Keine Punkte für diese Runde gibt es, wenn:

- ihr kein Wort gefunden habt, also gar keine oder zu wenige Buchstaben umkreist habt.
- ihr nicht alle umkreisten Buchstaben regelkonform zu einem Wort verbinden könnt. Das ist auch der Fall, wenn zu viele Buchstaben umkreist wurden und ihr nicht alle für ein Wort verwenden könnt.
- das Wort nicht zur Kategorie passt. Im Zweifel entscheidet das immer die Mehrheit der Gruppe.

Solltet ihr in dieser Runde keine Punkte bekommen, dürft ihr die umkreisten Buchstaben und angefangene Verbindungen aus dieser Runde wieder wegradieren. Tragt 0 Punkte in die Zeile dieser Runde ein.

Hinweise:

- *Gültig sind Wörter, die auch tatsächlich verwendet werden. Dafür müssen sie nicht im Wörterbuch stehen. Der Plural ist erlaubt, solange die Kategorie nicht spezifisch nach einer Sache fragt.*
- *Es muss ein Wort gefunden werden. Mehrere Wörter (auch Eigennamen, die aus mehreren Wörtern bestehen) sind nicht zulässig.*
- *Um die Umlaute Ä, Ö und Ü zu bilden, müsst ihr AE, OE und UE verwenden.*

Habt ihr alle eure Punkte auf den Spielblättern eingetragen, beginnt ihr die nächste Runde, indem ihr eine neue Kategoriekarte aufdeckt.

Die 10. Runde

In der 10. Runde stellt ihr den Timer auf die doppelte Zeit, also auf 1:30 Minuten.



SPIELLENDE

Nach der 10. Runde endet das Spiel. Zählt die Punkte aus allen 10 Runden zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Punktgleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer im Spiel das längste Wort gefunden hat. Steht es auch dort unentschieden, teilen sie sich den Sieg.

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL

Für eine bessere Übersicht sind die einzelnen Wörter im nebenstehenden Beispiel in unterschiedlichen Farben markiert. Achtet darauf, wie die Verbindungen immer von Buchstabe zu Buchstabe gezogen werden.



1	IDEEN	5	6	AUE	3
2	CYANBLAU	8	7	NIERENARZT	10
3	HIMALAJA	8	8	BIER	4
4	BANANE	6	9	HERD	4
5	TEICHFROSCH	11	10	ZEHN	4

NAME: TED

GESAMTPUNKTZAHL: 63



Varianten



INTENSIV-WÖMMELN

Für diese schnellere Variante nehmen sich alle von euch ein unterschiedliches Spielblatt INTENSIV, erkennbar am kleineren Buchstabenraster und der blauen Farbe.

Ihr spielt nur sechs Runden. Das Spiel ist schneller, aber nicht einfacher, denn manche Buchstaben kommen hier nur ein einziges Mal vor.

SOLO-WÖMMELN

Auch alleine macht WÖMMELN Spaß! Versuche mit jeder Partie, deine Bestleistung zu übertreffen. Wenn du eine zusätzliche Herausforderung suchst, setz dir ein Zeitlimit pro Kategorie, zum Beispiel 2 Minuten.

#WÖMMELN

Du willst dein Ergebnis online teilen und dich mit anderen vergleichen? Dann schieß ein Foto deines ausgefüllten Spielblatts und lade es bei Social Media hoch unter Angabe von #wömmeln.



DER AUTOR



Paul Schulz erfindet seit 2015 Spiele und hat dafür 2017 das Deutsche Nachwuchsautor*innen-Stipendium gewonnen. Er lebt da, wo andere Urlaub machen: an der Ostseeküste, in einer kleinen Universitätsstadt. Dort arbeitet er als Nachhaltigkeitswissenschaftler (dieses Wort gibt übrigens 30 Punkte bei WÖMMELN!) - wenn er nicht gerade Spiele erfindet, spielt, bouldert oder am Strand liegt und Kreuzworträtsel löst.

Autor: Paul Schulz
Gestaltung: Daniel Bahr
Technische Produktentwicklung: Carsten Engel
Redaktion: Tobias Gayer

Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und bei der Entstehung des Spiels mitgewirkt haben.

© 2023 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE
[kosmos.de/servicecenter](https://www.kosmos.de/servicecenter)

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr. 682491

