

NEXTPRESS

Idee: Karsten Adlung

D

Kartenspiel für 2 - 6 Spieler ab 10(8) Jahren

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Inhalt:

60 Buchstabenkarten (*je in schwarz und weiß*)

6 Jokerkarten (*Fragezeichen in schwarz und weiß*)

Spielanleitung

Spielidee und Spielziel

Aus einzelnen Buchstaben Worte bilden und das möglichst schneller als die anderen.

Alle Spieler decken gleichzeitig Karte für Karte auf. Sobald ein Spieler ein Wort sieht, darf er es rufen und sich alle Buchstaben des Wortes nehmen.

Vorbereitung und Spielverlauf:

Hinweis: *Jede einzelne Karte ist mit schwarzen und weißen Buchstaben bzw. Fragezeichen bedruckt. Vor dem Spiel einigen sich die Spieler, ob sie entweder mit den schwarzen oder den weißen Buchstaben spielen!*

- Alle 66 Karten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt, die sie als verdeckten Stapel vor sich ablegen. Evtl. übrig bleibende Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

- Auf Kommando decken alle Spieler gleichzeitig ihre oberste Karte auf und legen sie offen in die Tischmitte, so dass sie sich nicht überdecken. Die Ausrichtung ist egal. Dabei ist es wichtig, dass die Karten immer zuerst für die Mitspieler sichtbar aufgedeckt werden.
- Alle versuchen gleichzeitig aus den Buchstaben der offenen Karten Worte zu bilden (*vereinbarte Farbe beachten!*). Dabei sind die Fragezeichen Joker und dürfen für jeden einzelnen Buchstaben eingesetzt werden. Doppelfragezeichen müssen immer für 2 im Wort aufeinanderfolgende Buchstaben verwendet werden (*s. Beispiele*).
- Ein Wort muss nicht aus allen sichtbaren Buchstaben bestehen. Allerdings müssen alle Buchstaben, aus denen das Wort gebildet wird, in der vereinbarten Farbe offen auf dem Tisch vorhanden sein. Braucht man einen Buchstaben zweimal, muss er auch zweimal auf dem Tisch liegen. Befinden sich auf einer Karte mehrere Buchstaben in einer Farbe, müssen sie genau in der gezeigten Abfolge verwendet werden.
- Jedes Wort muss aus Buchstaben auf **mindestens 3 Karten** gebildet werden.
- Sind zu wenig offene Karten auf dem Tisch oder finden die Spieler kein zulässiges Wort, wird auf Kommando von allen eine weitere Karte (*wie oben beschrieben*) aufgedeckt und zu den bereits offen liegenden Karten gelegt.

- Wer ein Wort sieht, ruft es laut und unterbricht damit die Spielrunde.
- Jetzt überprüfen alle, ob das Wort zulässig ist (*Wortwertung*).
- Ist das Wort **zulässig** (s. *Hinweis zu Wortbildungen*), nimmt sich der Spieler alle Karten in der Reihenfolge, aus denen das Wort besteht, als Gewinn. Er bildet daraus einen eigenen Stapel und legt ihn offen neben sich (*Anfangsbuchstabe des Wortes oben*). Alle weiteren von ihm im Spielverlauf gewonnenen Karten werden dann oben auf seinen bereits bestehenden Stapel gelegt.
Achtung: *Es dürfen zur Wortbildung jederzeit die obersten (offen liegenden) Karten der Gewinnstapel bei allen Spielern mitverwendet werden!*
- Ist das Wort **unzulässig** oder besteht nur aus 2 Karten, darf sich jeder andere Spieler eine offene Karte aus der Tischmitte nehmen. Dazu wird festgestellt, ob genügend offene Karten in der Tischmitte liegen. Gegebenenfalls muss der Spieler, der das unzulässige Wort gerufen hat, entsprechend viele Karten von seinem verdeckten Stapel dazulegen. Beginnend mit seinem linken Nachbarn darf sich jeder reihum eine der Karten aussuchen und auf seinen Gewinnstapel legen.
- Liegen nach der Wortwertung (*zulässig und unzulässig*) noch Karten in der Tischmitte, werden diese gemischt und als Stapel neben die

Schachtel gelegt. Auch dieser Stapel kann ab sofort von allen beim Bilden weiterer Worte mitverwendet werden.

- Anschließend setzen alle auf Kommando gleichzeitig das Spiel fort, indem sie weiter nach gültigen Worten suchen.

Spielende:

- Sobald ein Spieler keine Karte mehr aufdecken kann, endet das Spiel.
- Jeder zählt seine Gewinnkarten zusammen. Wer die meisten hat, gewinnt. Bei Gleichstand der Spieler, der mehr Einzelbuchstaben gesammelt hat.

Hinweis zu Wortbildungen:

- Es sind nur Wörter aus der deutschen Sprache möglich. Eigennamen und Abkürzungen sind nicht erlaubt.
- Sonderfälle: **Ä**, **Ö** und **Ü** werden mit **AE**, **OE**, **UE** oder mit einer Jokerkarte (*einzelnes oder doppeltes Fragezeichen*) gebildet, **ß** darf nur mit einem einzelnen Fragezeichen gebildet werden.
- Buchstabenpaare auf den Karten müssen auch als solche eingesetzt werden. Ein **EI** darf nicht als **IE** verwendet werden. Das gleiche gilt für **SCH**.
- Damit **W** und **M** eindeutig unterschieden werden können, sind die beiden Außenlinien nur beim **M** parallel.

Beispiele („?“ = Joker):

? STA = GAST, RAST, FAST, STAR, ...

T ?? E S = TASSE, SEEN, TEER, ...

?? A O L = LASSO, GRAL, AUTO, LAMM, ...

F T A R = RAT, ART

Varianten:

- Spielen Erwachsene mit Kindern, dürfen Kinder auch Worte suchen, die aus **mindestens 2 Karten** bestehen. Außerdem legen die Kinder ihre Gewinnkarten zu einem verdeckten Stapel neben sich, so dass von deren Gewinnstapel keine Karten mehr mitverwendet werden können.
- Spielen Erwachsene miteinander, die unterschiedlich stark sind, kann vereinbart werden, dass die besseren Spieler Wörter aus **mindestens 4 Karten** bilden müssen.
- Spielen fortgeschrittene NEXTPRESS Spieler miteinander, können diese auch beide Farben gleichzeitig verwenden. So sind Worte aus schwarzen **und** weißen Buchstaben bzw. Fragezeichen in beliebiger Kombination möglich. Allerdings darf pro Karte nur eine der beiden Farben verwendet werden.