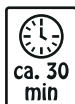
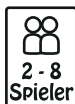


TIMMIT



Autor: Tim Rietig

Spielidee

Timmit ist ein rasantes Kartenspiel, bei dem schnellstmöglich Wörter gefunden werden müssen, um die meisten Punkte abzustauben.

Spielmaterial

110 Spielkarten
(100 Buchstaben & 10 Joker)



Spielvorbereitung

Die Spielkarten werden gleichmäßig unter allen Mitspielern aufgeteilt. Jeder Spieler legt seine Karten als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab. Sollten nicht alle Karten gleichmäßig aufgeteilt werden können, werden die restlichen Karten verdeckt in die Tischmitte gelegt. Sollten alle Karten restlos aufgehen, werden keine Karten in die Tischmitte gelegt.

Wenn alle Spieler bereit sind, werden die verdeckten Karten in der Mitte, sofern vorhanden, aufgedeckt.

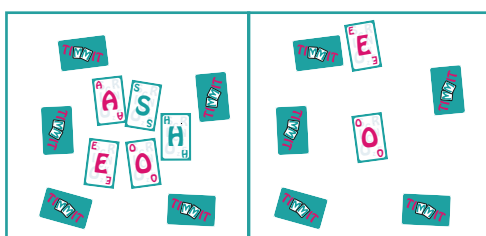
Der Spieler, der zuletzt etwas mit Buchstaben gegessen hat, beginnt.

(z.B. Buchstabensuppe, Buchstaben-Kekse oder Buchstaben-Torten-Deko)

Spielablauf

Nacheinander decken die Spieler im Uhrzeigersinn ihre oberste verdeckte Karte auf und legen diese offen in die Tischmitte. Die Karten werden immer zur Mitte hin aufgedeckt, so dass die anderen Spieler die offene Kartenseite zuerst sehen. Kann ein Spieler ein Wort aus den Buchstaben in der Mitte bilden, klopft er so schnell wie möglich auf den Tisch und nennt sein Wort. Kann das Wort korrekt mit den ausliegenden Karten gebildet werden, bekommt der Spieler die entsprechenden Karten und legt diese offen neben seinen Nachziehstapel.

Der Spieler, der geklopft hat, legt nun die nächste Karte.



Grundregeln

- Wörter zählen ab 4 Buchstaben
- Es zählen nur Wörter, die im Duden vorkommen
- Vornamen, Nachnamen, Firmen- und Markennamen sind nicht erlaubt
- Abkürzungen sind verboten
- Wer klopft und ein falsches oder nicht sofort ein Wort nennen kann, muss die zwei untersten seiner gewonnenen Buchstabenkarten wieder unter seinen Nachziehstapel zurücklegen. Hat der Spieler bisher noch keine Buchstabenkarten gesammelt, trifft ihn keine Strafe
- Ä, Ö, Ü und ß sind nicht enthalten, können aber mit AE, OE, UE und SS gebildet werden
- Der Spieler darf sich so lange mit dem Legen Zeit lassen, wie er möchte, außer alle anderen Spieler sind sich einig, dass er sofort legen muss
- Es müssen nicht alle ausliegenden Karten verwendet werden, um ein Wort zu bilden
- Spieler, die keine Karten mehr zum Aufdecken haben, können zwar keine Karte mehr in die Mitte legen, aber trotzdem noch weiterraten.
- Was passiert, wenn zwei Spieler gleichzeitig klopfen, entscheidet jede Spielgruppe selbst. Werdet kreativ! (Wir empfehlen Stein, Schere, Papier)

Joker

Joker ersetzen jeden beliebigen Buchstaben und können auch als Ä, Ö, Ü oder ß eingesetzt werden.



Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre letzten Karten aufgedeckt haben und kein Spieler ein weiteres Wort bilden kann. Nun zählt jeder Spieler seine erspielten Karten.

Der Spieler, der die meisten Karten erspielt hat, gewinnt die Runde.

Varianten

- Ihr könnt euch auf die zugelassenen Sprachen selber einigen, sodass auch andere Sprachen als Deutsch gelten können
- Ihr könnt euch für eine Spielrunde auf eine Kategorie beschränken, sodass bspw. nur Wörter aus dem Bereich „Essen“, „Schule“, oder einer beliebigen anderen Kategorie erlaubt sind
- Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann auch ohne Joker gespielt werden
- Vor einer Spielrunde könnt ihr selbst bestimmen, ob Wörter erst ab vier, fünf, sechs oder mehr Buchstaben zählen

Spielidee: Tim Rietig
Design & Umsetzung: Tobias Rietig

Wir bedanken uns ganz herzlich bei allen
Unterstützern, Helfern und Testspielern.

Sind noch Fragen offen? Haben Sie Kritik oder weitere Vorschläge?
Dann schreiben Sie gerne und wir helfen gerne.
MOBILE Management GmbH
Kolpingstr. 30
D-86916 Kaufering
www.german-toys.com
E-Mail: timmit@german-toys.com