

# BOXXY

**D** Keine Zeit für große Worte

## Spielmaterial

- 1 Würfelbox mit Sanduhr und 7 Buchstabenwürfeln
- 1 Block
- 4 Bleistifte
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

In diesem Spiel geht es darum, möglichst viele Wörter innerhalb kürzester Zeit aus vorgegebenen Buchstaben zu bilden. Wer ein kluges Köpfchen hat und wortgewandt ist, der kann mächtig punkten. Denn am Ende gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

## Spielvorbereitung

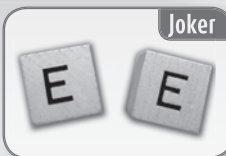
Jeder Mitspieler bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Die Würfelbox wird für alle gut sichtbar in der Tischmitte platziert. Sie ist einsatzbereit, sobald der Sand der Sanduhr vollständig durchgelaufen ist. Ein Spieler wird bestimmt, der während der Partie die Punkte der Spieler auf einem Zettel notiert. Schon kann die spannende Wörter-Knobelei beginnen.

## Spielablauf

Ein Mitspieler wird bestimmt, der die Würfelbox für alle schüttelt und umdreht, so dass der Sand durch die Sanduhr laufen kann. Solange die Sanduhr läuft, haben die Spieler Zeit, möglichst viele Wörter aus den Buchstaben zu bilden, die auf den Oberseiten der Würfel zu sehen sind.

## Dabei gilt zu beachten:

- Jeder Buchstabe kann mehrfach innerhalb eines Wortes verwendet werden.
- Jeder doppelte Buchstabe gilt als **Joker** und kann als ein beliebiger Buchstabe genutzt werden! Dabei darf der Joker in jedem Wort einen anderen Buchstaben ersetzen.



Jeder Mitspieler schreibt die gefundenen, gültigen Wörter auf seinen Zettel, ohne die Mitspieler davon in Kenntnis zu setzen, welchen schlaunen Einfall er gerade hatte!

## Gültige Wörter sind:

- Wörter, die mindestens 3 Buchstaben enthalten. Dabei kann es vorkommen, dass aus zwei gewürfelten Buchstaben Wörter gebildet werden können, die aus 3 oder mehr Buchstaben bestehen.  
**Beispiel: SEE, TEE, ELLE, ALL, ZOO, JOJO**
- Wörter, die im Duden stehen.
- Deklinierte und konjugierte Wortformen sowie Pluralbildungen.  
**Beispiel: geht, gehe, ginge, Steine, Steinen, ...**

## Nicht gültige Wörter sind:

- Abkürzungen, Fremdwörter oder Eigennamen.

Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, ruft einer der Spieler „STOPP“, und die Runde ist sofort beendet. Angefangene Wörter dürfen noch zu Ende geschrieben werden. Dann wird reihum gewertet.

## Wertung

- Jedes Wort zählt **5 Punkte**, wenn es ein Spieler als Einziger aufgeschrieben hat.
- Jedes Wort zählt **2 Punkte**, wenn es von mehreren Spielern aufgeschrieben wurde.
- Jeder Buchstabe in einem Wort zählt zusätzlich **1 Punkt**.

## Super-Boxxy-Wertung:

Schafft man es tatsächlich, aus allen 7 gefallenen Buchstaben ein Wort zu bilden, welches kein anderer Spieler aufgeschrieben hat, bekommt man für das Wort pauschal 25 Punkte gutgeschrieben.

Nachdem die Punkte notiert wurden, kann eine neue Spielrunde beginnen.

## Spielende

Vor Spielbeginn wird festgelegt, wie viele Runden gespielt werden sollen (beispielsweise 10 Runden). Jeder Spieler addiert seine Punkte. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Varianten:

### Kategorien-Spiel

Hier gilt es, zu einer gemeinsam festgelegten Kategorie Begriffe zu finden. *Beispielkategorien können sein: Tiere, Pflanzen, Berufe, Länder, Personen oder Sportarten. Ist eine Kategorie gemeinsam festgelegt, dürfen nur Begriffe aufgeschrieben werden, die zu dieser Kategorie passen. Zur Kategorie „Tiere“ würde beispielsweise passen: Affe, Giraffe, Pferd, Maus etc. Die Regeln des Grundspiels gelten ansonsten unverändert.*

### Kategorien-Spiel/ Jeder Buchstabe ein Wort

Wie beim Kategorien-Spiel wird zuerst gemeinsam eine Kategorie festgelegt.

Nun gilt es jedoch, zu jedem gewürfelten Buchstaben jeweils einen Begriff zu finden. Dabei muss jeder Buchstabe einmal als Anfangsbuchstabe eines Worts verwendet werden.

Für jeden richtigen Begriff gibt es **5 Punkte**. Begriffe, die auch von anderen Spielern notiert wurden, werden nur mit **1 Punkt** gewertet. Wer nach einer festgelegten Rundenzahl die meisten Punkte hat, gewinnt. Die Joker-Regel entfällt hier.

### Auf ein Wort

In dieser Spielvariante darf jeder Spieler nur ein möglichst langes Wort aufschreiben.

Dabei müssen mindestens 4 der gewürfelten Buchstaben in dem Wort vorkommen, damit es gewertet werden kann. Jeder Buchstabe innerhalb des Wortes wird mit **1 Punkt** belohnt. Das Wort darf auch Buchstaben enthalten, die nicht gefallen sind. Jeder nicht gefallene Buchstabe, der benutzt wurde, wird allerdings mit **2 Minuspunkten** berechnet.

### Experten-Boxxy

In dieser Variante sind deklinierte und konjugierte Wortformen ebenso verboten wie Pluralbildungen. Ansonsten gelten die Spielregeln unverändert.

# BOXXY

**F** Pas le temps pour les grands mots

## Le matériel

- 1 boîte à dés avec un sablier et 7 dés à lettres
- 1 bloc-notes
- 4 crayons
- 1 règle du jeu

## But du jeu

Dans ce jeu, il s'agit de former le plus de mots possible en très peu de temps en utilisant des lettres déterminées. Si vous êtes futé et rapide, vous pourrez marquer beaucoup de points. A la fin, c'est le joueur qui a obtenu le plus de points qui gagne la partie.

## Préparatifs

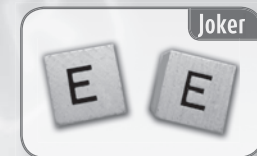
Chaque joueur reçoit une feuille de papier et un crayon. Placez la boîte à dés au milieu de la table de manière à ce que chacun puisse la voir sans problème. On peut commencer à s'en servir dès que le sablier s'est complètement écoulé. Déterminez un joueur qui note les points sur une feuille de papier lors de la partie. Et c'est parti!

## Déroulement de la partie

Déterminez un joueur qui secoue la boîte à dés pour tout le monde et la retourne de manière à ce que le sable puisse s'écouler dans le sablier. Tant que le sable s'écoule, les joueurs doivent former autant de mots que possible en utilisant les lettres indiquées sur la partie supérieure des dés.

## On doit respecter les règles suivantes:

- On peut utiliser chaque lettre plusieurs fois dans un mot.
- Chaque lettre double compte comme **joker** et peut être utilisée pour remplacer une lettre au choix. Le joker peut remplacer une lettre différente dans chaque mot.



Chaque joueur note les mots qu'il a trouvés – à condition qu'ils soient valables – sur sa feuille, sans les dévoiler aux autres joueurs!

## Les mots valables:

- Les mots qui se composent de 3 lettres au moins. Il est possible de former des mots qui comportent 3 lettres ou plus en n'utilisant que deux des lettres indiquées par les dés.  
**Exemples: elle, fée, zoo, papa, ...**
- Les mots qu'on trouve dans le *Petit Robert*.
- Les formes déclinées et conjuguées des mots ainsi que les pluriels.  
**Exemples: belle, bons, va, vont, ait, ....**

## Les mots non valables:

- Les abréviations, les mots étrangers ou les noms propres.

Dès que le sablier s'est écoulé, l'un des joueurs dit «STOP», et le tour se termine aussitôt. On peut encore compléter les mots commencés. Ensuite, on effectue l'évaluation à tour de rôle.

## L'évaluation

- Chaque mot vaut **5 points** si un seul joueur l'a noté.
- Chaque mot vaut **2 points** si plusieurs joueurs l'ont noté.
- Chaque lettre qui compose un mot compte **1 point** supplémentaire.

### Évaluation super Boxy:

Si on arrive à former un mot qui comporte les 7 lettres indiquées par les dés et que personne d'autre n'a noté, on reçoit en tout **25 points** pour ce mot-là.

Après avoir noté les points, on commence un nouveau tour.

## Fin de la partie

Au début de la partie, on détermine un nombre de tours à jouer (par exemple 10 tours). Chaque joueur additionne ses points à la fin. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

### Variantes:

#### Jeu de catégories

Dans cette variante, les joueurs essaient de trouver des mots qui correspondent à une catégorie qu'ils ont déterminée ensemble. Exemples de catégories: animaux, plantes, professions, pays, personnes ou sports. Une fois qu'on s'est mis d'accord sur une catégorie, on ne peut noter que des mots qui correspondent à celle-ci. S'il s'agit par exemple de la catégorie «animaux», on peut noter: singe, girafe, cheval, souris, et ainsi de suite. Pour le reste, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale.

## Jeu de catégories / Un mot par lettre

Comme dans la variante «Jeu de catégories», on détermine d'abord une catégorie ensemble. Mais cette fois-ci, les joueurs essaient de trouver un mot par lettre indiquée par les dés. On doit utiliser une fois chacune des lettres comme première lettre d'un mot.

On reçoit **5 points** par mot correct. Les mots que d'autres joueurs ont aussi notés ne rapportent qu'**1 point**. Après un nombre déterminé de tours, le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. Dans cette variante, la règle du joker n'est pas applicable.

### Un seul mot

Dans cette variante du jeu, chaque joueur ne peut noter qu'un seul mot, qui doit être le plus long possible. Ce mot doit comporter au moins 4 des lettres indiquées par les dés pour rapporter des points. Chaque lettre du mot vaut **1 point**. Le mot peut aussi contenir des lettres que les dés n'indiquent pas. Mais chaque lettre utilisée qui n'est pas indiquée par les dés compte **2 points négatifs**.

### Boxxy pour les experts

Dans cette variante, les formes déclinées et conjuguées des mots ainsi que les pluriels sont interdits. Pour le reste, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale.

# BOXXY

1 Non c'è tempo per grandi parole

## Contenuto

- 1 scatola ribaltabile con una clessidra e 7 dadi a lettere
- 1 blocchetto con 4 matite
- 1 regolamento

## Scopo del gioco

Nel presente gioco bisogna formare in brevissimo tempo più parole possibili con le lettere date. Chi ha molta testa e ha la parola facile potrà guadagnare punti. Perché alla fine vincerà il giocatore col maggior punteggio.

## Preparativi

Ogni giocatore riceve un foglio di carta e una matita. La scatola ribaltabile va messa al centro del tavolo in modo che tutti la possano vedere bene. Essa è pronta per l'uso non appena la sabbia della clessidra sarà scesa completamente. Inoltre va scelto un giocatore che, durante la partita, annoterà i punti di tutti i giocatori su un foglietto. Ed ecco che si parte con l'affascinante rompicapo a parole.

## Svolgimento del gioco

Per primo si sceglie un giocatore che scuota la scatola ribaltabile per tutti e la rivolti, in modo che la sabbia possa scorrere nella clessidra. Mentre la sabbia scorre, i giocatori hanno il tempo per formare più parole possibili con le lettere indicate in alto ai dadi.

## Bisogna comunque rispettare quanto segue:

- Ogni lettera può essere usata più volte all'interno di una parola.
- Ogni lettera che appare doppia va considerata come **jolly** e può essere usata come qualsiasi altra lettera! E in ogni parola il jolly può sostituire un'altra lettera.



Ogni giocatore scrive le sue parole valide trovate sul suo foglietto senza informare gli altri della sua idea geniale!

### Parole valide sono:

- Parole composte di almeno 3 lettere. Può capitare che da due lettere lanciate si possono formare delle parole che sono composte di 3 o più lettere. Esempio: **ALA, ORO, PAPA, MAMMA, NONNO, NANNA.**
- Parole che si trovano nel lessico.
- Forme declinate e coniugate di una parola come anche le formazioni del plurale. Esempio: **bella, va, vidi, tenga, pietre, ...**

### Parole non valide sono:

- Abbreviazioni, parole stranieri oppure nomi propri.

Non appena la sabbia della clessidra è completamente caduta giù, uno dei giocatori grida „STOP” e il turno termina immediatamente. I giocatori possono finire di scrivere le loro parole già cominciate e poi si passa al conteggio dei punti.

## Punteggio

- Una parola vale **5 punti**, se soltanto un unico giocatore l'ha scritta.
- Una parola vale **2 punti**, se più giocatori l'hanno scritta.
- Ogni lettera in una parola vale inoltre **1 punto** aggiuntivo.

### Punteggio Super-Boxxy:

Chi riesce l'impossibile, cioè a formare una parola contenente tutte le 7 lettere lanciate e che nessun altro abbia scritta, ottiene per essa un punteggio globale di **25 punti**.

Dopo aver annotato tutti i punti, si può passare a un nuovo giro di parole.

## Fine del gioco

Prima di cominciare a giocare va prestabilito quanti giri si giocano (p. es. 10 giri). Alla fine ogni giocatore additiona i suoi punti. Il giocatore col maggior punteggio vince. In caso di pareggio vi sono più vincitori.

### Varianti:

#### Gioco a categorie

Qui bisogna trovare parole di una categoria prestabilita in comune. Eventuali categorie possono essere ad esempio: animali, piante, professioni, nazioni, oppure generi di sport. Una volta prestabilita in comune una categoria, possono essere scritte soltanto termini adatti a tale categoria. Per la categoria "animali" sono adatti p. es.: scimmia, girafa, cavallo, topo, ecc. Del resto valgono le regole del gioco base.

## Gioco a categorie / Ogni lettera una parola

Anche qui, come nel semplice gioco a categorie, prima si sceglie in comune la categoria.

Poi però bisogna trovare un termine per ogni lettera lanciata, usando ognuna di tali lettere come iniziale di un termine.

Per ogni termine esatto si ottengono **5 punti**. Termini appuntati anche da altri giocatori rendono soltanto **1 punto**. Chi, alla fine dei giri prestabiliti, avrà il maggior punteggio vincerà la partita. La regola del jolly non vale in questa variante.

### Una sola parola

In questa variante ogni giocatore può scrivere un'unica parola più lunga possibile. Essa deve però contenere almeno 4 delle lettere lanciate, per essere valida. Ogni lettera all'interno della parola va premiata con **1 punto**. La parola può contenere anche delle lettere che non sono indicate dai dadi. Ogni lettera usata che non è indicata da un dado va comunque valutata con **2 punti penali**.

### Boxxy per esperti

In questa variante sono proibite le forme declinate e coniugate di una parola come anche le formazioni del plurale. Del resto valgono le regole del gioco base.

© 2010 Schmidt Spiele GmbH.  
Licensed by Anjar Co.

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437, D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de

