

a

a

a

a

a

a

a

a

a

a

e

e

e

e

e

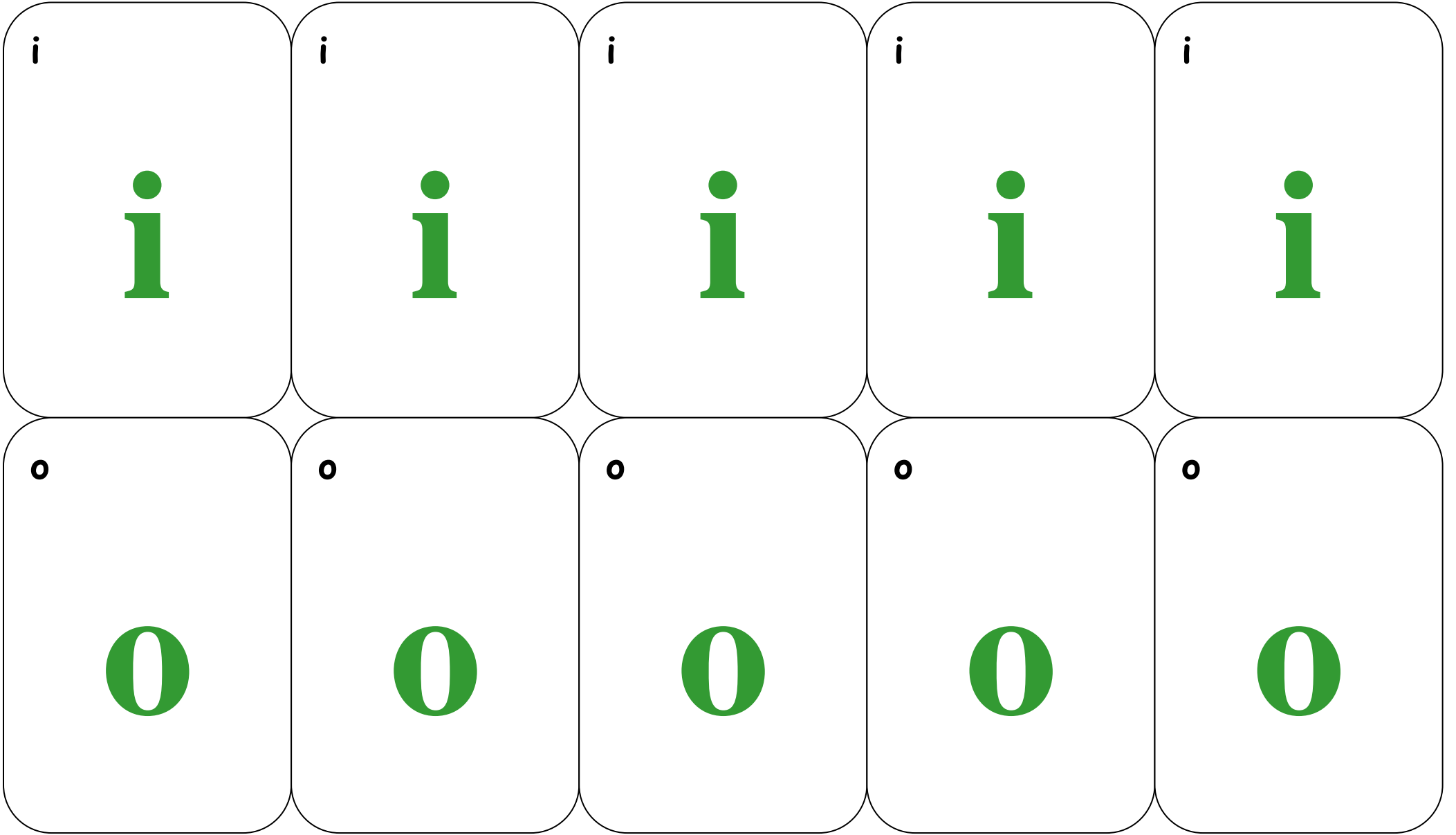
e

e

e

e

e



u

u

u

u

u

u

u

u

u

u

ä

ä

ä

ä

ä

ä

ä

ä

ä

ä

ö

Ö

ö

Ö

ö

Ö

ö

Ö

ö

Ö

ü

Ü

ü

Ü

ü

Ü

ü

Ü

ü

Ü

b

b

b

b

b

b

c

c

c

c

c

c

c

c

d

d

d

d

d

d

d

d

d

d

f

f

f

f

f

f

g

g

g

g

g

g

h

h

h

h

h

h

h

h

j

j

j

j

k

k

k

k

k

k

k

k

l

l

l

l

l

l

l

l

m

m

m

m

m

m

n

n

n

n

n

n

n

n

n

n

n

n

n

n

p

p

p

p

p

p

q

q

q

q

r

r

r

r

r

r

r

r

r

r

s

S

s

S

s

S

s

S

s

S

t

t

t

t

t

t

t

t

t

t

v

v

v

v

v

v

v

v

w

w

w

w

w

w

x

x

y

y

z

z

z

z

z

z

z

z

ß

ß

ß

ß

ß

ß

ß

ß

ß

ß

Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



ch

ch

ch

ch

ch

ch

ck

ck

ck

ck

ck

ck

st

st

st

st

st

st

sp

sp

sp

sp

sp

sp

A

A

A

A

A

A

B

B

B

B

B

B

C

C

C

C

C

C

D

D

D

D

D

D

E

E

E

E

E

E

F

F

F

F

F

F

G

G

G

G

G

G

H

H

H

H

H

H

I

I

K

K

K

K

K

K

L

L

L

L

I

I

I

I

J

J

J

J

J

J

L

L

M

M

M

M

M

M

N

N

N

N

O

O

O

O

O

O

P

P

P

P

P

P

Q

Q

Q

Q

R

R

R

R

R

R

S

S

S

S

S

S

T

T

T

T

T

T

U

U

U

U

u

U

v

V

v

V

v

V

w

W

w

W

w

W

x

X

y

Y

z

Z

z

Z

z

Z

Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Ä

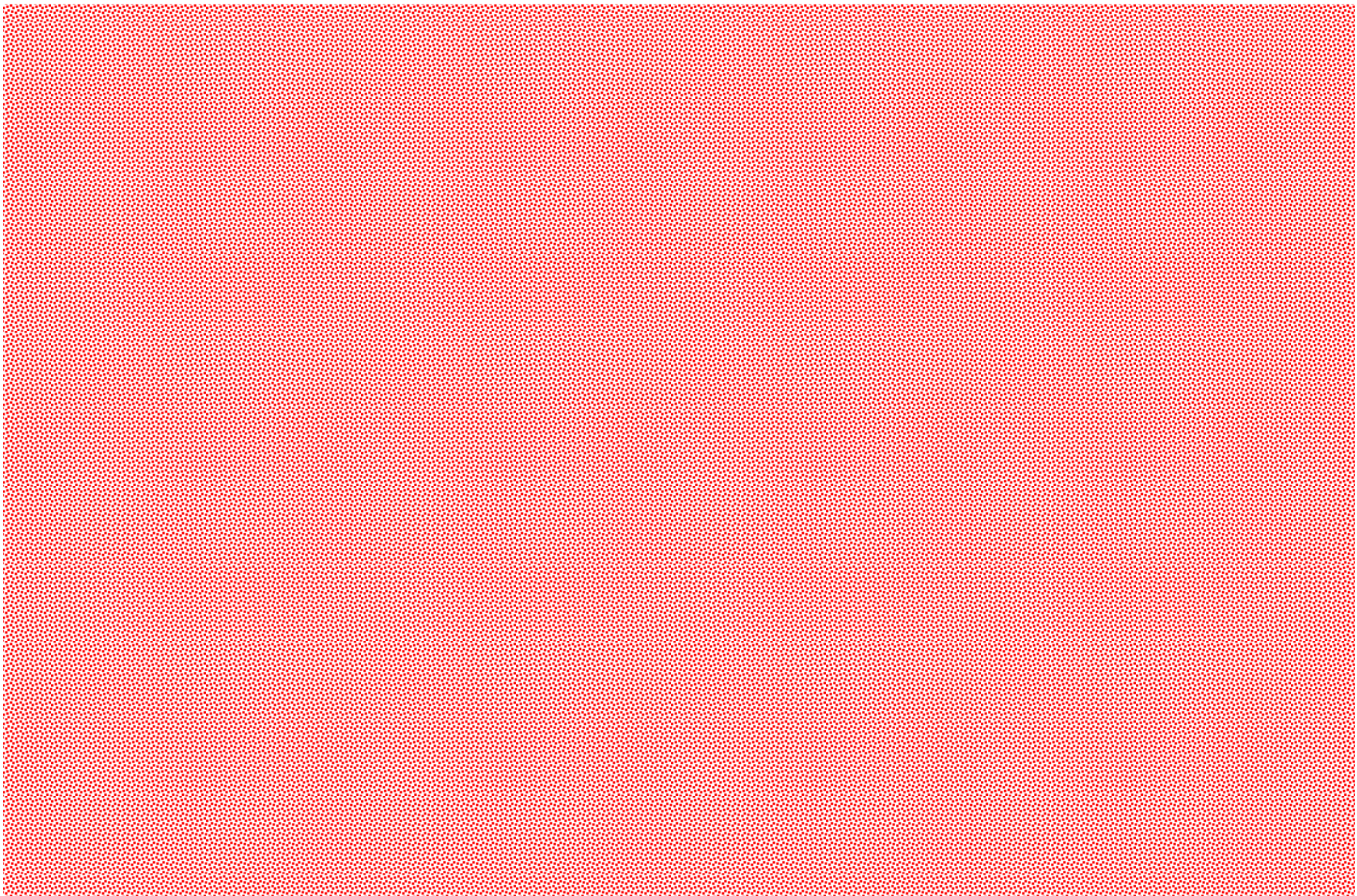
Ä

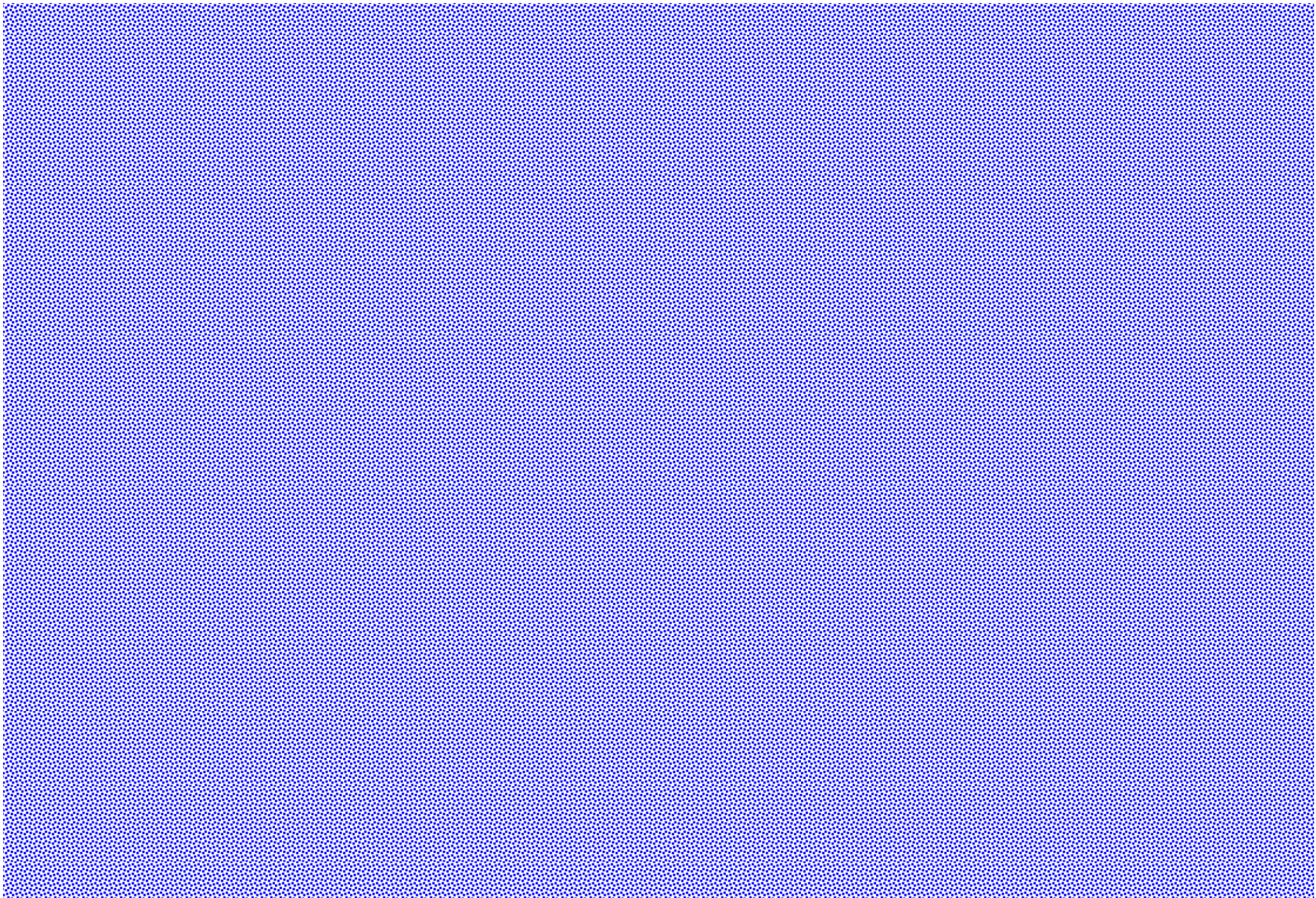
Ö

Ö

Ü

Ü







Wörter - Rommé

- Die Karten werden je nach Farbe in drei Stapel aufgeteilt - Großbuchstaben, Kleinbuchstaben und Vokale/Umlaute.
- Karten mischen und wie folgt verteilen: Jeder Spieler bekommt 2 Karten vom Stapel Großbuchstaben, 5 Karten vom Stapel Kleinbuchstaben und 3 Karten vom Stapel Vokale/Umlaute.
- Die restlichen Karten der drei Stapel werden nebeneinander in die Mitte gelegt. Es wird jeweils die erste Karte eines jeden Stapels offen aufgelegt.
- Der erste Spieler kann nun wählen, ob er eine dieser offenen Karten aufnimmt oder eine verdeckte Karte von einem der drei Stapel nimmt. Es kann zwischen allen Stapeln gewählt werden, je nachdem, welche Buchstabenart gebraucht wird, um ein Wort bilden zu können. Es darf aber nur von einem Stapel eine Karte gezogen werden.
- Ablegen kann man, sobald man ein ganzes Wort aus mindestens zwei Buchstaben in der Hand hält.
- Am Schluss eines Zuges muss immer eine Karte vor dem entsprechenden Stapel offen abgelegt werden.
- Jeder Spieler kann, sobald auch er ein Wort abgelegt hat, weitere Karten an bereits abgelegte Wörter anlegen, solange es ein sinnvolles Wort ergibt. Dabei können auch Joker durch die entsprechenden Buchstaben ersetzt werden. Er kann dann für ein neues Wort verwendet werden.
- Fertig ist ein Spieler, wenn er alle Karten anlegen kann und eine letzte Karte auf einem beliebigen Stapel ablegen kann. Er ist der Gewinner dieser Runde.
- Die Verlierer zählen die Anzahl ihrer noch in der Hand verbleibenden Karten wie folgt:
Klein- und Großbuchstaben mit jeweils 1 Punkt, Joker und Karten mit Doppelbuchstaben mit 2 Punkte. Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Punkten.
- Bei Kindern ist es sinnvoller, die Punkte der abgelegten Wörter zu zählen. Dabei werden für alle verwendeten Buchstaben 2 Punkte gezählt. Für Doppelbuchstaben und Joker jeweils 1 Punkt. Konkurrenzlos wird es, wenn die Wörter aller Kinder zusammen gezählt werden und es je nach Punktestand Belohnungen für alle gibt. Z. B. ab 10 Punkte bekommen alle ein Gummibärchen. Ab 20 Punkte alle 3 Gummibärchen

Die Karten auf stärkerem Papier ausdrucken. Die Rückseiten wie folgt bedrucken: die 10 Seiten Kleinbuchstaben mit dem blauen Muster - die 8 Seiten Großbuchstaben mit dem roten Muster und 4 Seiten Vokale mit grünem Muster. Anschließend evtl. laminieren und ausschneiden.