

12+ 1+ 15'

# WORTFABRIK



Ein kniffliges Roll & Write Spiel  
von Mathias Spaan

**Herzlich willkommen!**

**Wir freuen uns, Sie als neues Mitglied der WORTFABRIK begrüßen zu dürfen! Jeden Tag werden frische Buchstaben produziert, die Sie bestmöglich zu brauchbaren Wörtern zusammensetzen sollen. Nutzen Sie Ersatzteile mit Bedacht und vermeiden Sie Überschuss. Dieser wird Ihnen am Ende der Arbeitswoche als Mangelware vom Punktelohn abgezogen. Mit der richtigen Mischung aus Grips und Taktik schaffen Sie es zur „Fachkraft der Woche“!**

## Spielinhalt:

1 Block mit Lieferscheinen 5 Buchstaben-Würfel



1 Spielanleitung

Zusätzlich benötigt jede  
Fachkraft einen Stift.



© 2021 Piatnik, Wien  
Piatnik Spiel Nr.: 665790

piatnik.com

## Spielziel:

Ziel ist es, durch geschicktes Eintragen der Buchstaben möglichst viele passgenaue Wörter zu erstellen und so zur „Fachkraft der Woche“ gekürt zu werden.

## Spielvorbereitung:

- Jede Fachkraft erhält einen **Lieferschein** und trägt ihren Namen rechts oben ein. **A**
- Die Fachkraft mit dem längsten Vornamen erhält die **5 Buchstabenwürfel**.

The diagram shows a 'Lieferschein' form with the following components and annotations:

- A**: Namensfeld (Name field) at the top right, containing the text 'Name: \_\_\_\_\_' and 'Zu liefern sind 5 Wörter; 1 Bonuswort'.
- B**: Wort-Reihen (Word rows) in the center, represented by a grid of empty boxes.
- C**: Arbeitstage (Working days) on the left, shown as a vertical column of five empty circles.
- D**: Punktespalte (Points column) on the right, consisting of a vertical column of empty boxes with '+' and '-' signs.
- E**: Summe (Total) at the bottom right, shown as a large empty box.

Below the grid, there are two rows of boxes for 'Ersatzteile' and 'Mangelware'. At the bottom, there is a line for 'Unterschrift Prüfer'.

## Spielablauf:

In der WORTFABRIK arbeiten Sie 6 Tage die Woche. Das Spiel verläuft somit über **6 Runden**, wobei jeder Arbeitstag demselben Ablauf folgt:


1. Buchstaben-Produktion
2. Buchstaben-Verwertung
3. Feierabend

### 1. Buchstaben-Produktion

Wer im Besitz der 5 Buchstabenwürfel ist, würfelt und legt sie so in die Tischmitte, dass sie für alle gut sichtbar sind. Das Würfelergebnis gilt für alle Fachkräfte gleichermaßen.

### 2. Buchstaben-Verwertung

In der WORTFABRIK arbeiten Sie alle gleichzeitig an Ihrem eigenen Lieferschein.

Wählen Sie **mindestens 4 Buchstaben** aus dem Würfelergebnis und tragen Sie diese in **beliebige Felder** der *Wort-Reihen* auf Ihrem Lieferschein ein.  Dabei darf jeder gewählte Buchstabe nur einmal verwendet werden.

**Hinweis:** Sie dürfen auch alle 5 Buchstaben aus dem Würfelergebnis eintragen.

**Wichtig:** Bedenken Sie beim Eintragen bitte, dass im Laufe der Arbeitswoche fertige Wörter entstehen sollen, die **exakt** in die vorgegebenen Reihen passen müssen!

Beispiel 3. Wort-Reihe:

L U F T

**Ausnahme:** Die 6. Wort-Reihe ist eine *Bonusreihe*. Hier dürfen auch Wörter entstehen, die **nicht** exakt passen – sie dürfen zwischen 2 und 7 Buchstaben lang sein. Das Wort darf auch auf einem beliebigen Feld beginnen, es darf aber keine Leerfelder enthalten.



„?“: Ein Fragezeichen auf den Würfeln gilt als Joker. Möchten Sie ein „?“ aus dem Würfelergebnis verwenden, müssen Sie **sofort** einen beliebigen Buchstaben dafür definieren und diesen in die *Wort-Reihen* am Lieferschein eintragen.

**Ersatzteile:** Können oder wollen Sie bestimmte Buchstaben aus dem aktuellen Würfelergebnis nicht verwenden, dürfen Sie diese in die Zeile *Ersatzteile* eintragen. Sie können Buchstaben aus den Ersatzteilen in einer späteren Runde **zusätzlich** zur Würfelwahl nutzen und in die *Wort-Reihen*


eintragen. Streichen Sie danach das entsprechende Ersatzteil durch.

Sie dürfen auch Joker in die Zeile der *Ersatzteile* eintragen. Tragen Sie hierfür ein „?“ ein und definieren Sie erst bei späterer Verwendung einen Buchstaben dafür.

**Hinweis:** Sollten Sie **zwei gleiche** Buchstaben in den *Ersatzteilen* gelagert haben, können Sie diese jederzeit durchstreichen und als **einen** Joker-Buchstaben („?“) in den *Wort-Reihen* an beliebiger Stelle eintragen.

**Mangelware:** Können oder wollen Sie aus dem aktuellen Würfelergabe keine Buchstaben mehr in den *Wort-Reihen* oder *Ersatzteilen* einsetzen, müssen Sie diese in die Zeile *Mangelware* eintragen. Diese Buchstaben sind danach nicht mehr einsetzbar und führen am Ende der Arbeitswoche zu einem Punktelohn-Abzug.

### 3. Feierabend

Nachdem alle Fachkräfte ihre gewählten Buchstaben eingetragen haben, ist der Arbeitstag zu Ende. Streichen Sie einen Arbeitstag durch.  Die Buchstaben-Würfel werden an die nächste Fachkraft im Uhrzeigersinn weitergereicht. Ein neuer Arbeitstag beginnt mit Punkt 1.

## Spielende & Ermittlung des Punktelohns:

Das Spiel endet nach dem sechsten Arbeitstag. Geben Sie Ihren Lieferschein zur Prüfung an die Fachkraft links von Ihnen weiter.

Prüfen Sie nun den an Sie weitergereichten Lieferschein auf folgende Kriterien und tragen Sie die Punkte pro Zeile in der Punktespalte ein: ⓓ

- Vergeben Sie für **jedes vollständige, passgenaue Wort** in den *Wort-Reihen* **1 Punkt pro Buchstaben**.




Das gilt auch für das beliebig lange, aber vollständige Wort in der Bonusreihe.

- Für **unvollständige** oder **unerlaubte** Wörter (siehe *Tipps*) gibt es **keine Punkte**.
- Vergeben Sie **1 Punkt** für jedes **freie Feld** in den *Ersatzteilen*, sowie **1 Minuspunkt** für jeden **Buchstaben** in der *Mangelware*.

Rechnen Sie die Punkte zusammen und notieren Sie das Ergebnis im Summenfeld des Lieferscheins. ⓔ  
Unterschreiben Sie abschließend den Lieferschein, um die Richtigkeit zu gewährleisten. Wer die meisten Punkte verdient hat, wird zur „Fachkraft der Woche“ gekürt und gewinnt das Spiel!

# Wertungsbeispiel:

**LIEFERSCHEIN** Name: Michaela  
 Zu liefern sind: 5 Wörter, 1 Bonuswort

Arbeits- tage	<input checked="" type="checkbox"/>	U <sub>3</sub>							-
	<input checked="" type="checkbox"/>	W <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	N <sub>2</sub>					3
	<input checked="" type="checkbox"/>	L <sub>2</sub>	U <sub>4</sub>	F <sub>5</sub>	T <sub>5</sub>				4
	<input checked="" type="checkbox"/>	K <sub>4</sub>		N <sub>1</sub>	S <sub>6</sub>				-
	<input checked="" type="checkbox"/>	Z <sub>2</sub>	E <sub>4</sub>	M <sub>3</sub>	E <sub>6</sub>	N <sub>7</sub>	T <sub>3</sub>		6
	<input checked="" type="checkbox"/>	W <sub>4</sub>	Q <sub>1</sub>	V <sub>6</sub>	O <sub>5</sub>	N <sub>IT</sub>			5
									+
Ersatzteile	<del>2</del>	<del>I</del>	<del>I</del>	C <sub>6</sub>				1	
								-	
Mangelware	L <sub>5</sub>							1	
								▼	
		Unterschrift Prüfer						18	

## Tipps für eine reibungslose Arbeitswoche:

- Tragen Sie zu jedem Buchstaben eine kleine Zahl ein, die anzeigt, an welchem Arbeitstag (1-6) Sie den Buchstaben eingetragen haben. So behalten Sie beim Eintragen der aktuellen Buchstaben einen besseren Überblick.
- Die Buchstaben X, Y und Q kommen auf den Würfeln nicht vor und sind nur über „?“-Joker möglich. Vokale kommen dafür jeweils zweimal vor.
- Bilden Sie Buchstabenkonstellationen, die mehrere Wortmöglichkeiten offenlassen. Im Laufe der Arbeitswoche reduzieren sich Ihre Möglichkeiten.
- Nutzen Sie Ersatzteile auch, um Joker zu generieren.
- Erlaubt sind alle Wörter, außer Abkürzungen, Eigennamen oder fremdsprachige Wörter.

Wenn Sie zu „Wortfabrik“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

[instagram.com/piatnik\\_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



[facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)

