

Wortgitter

Alle Buchstabenplättchen (ohne Zahlen und Zeichen) werden verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Das ist der Stock. Jeder Spieler zieht die gleiche Anzahl (zB 40 Stück) und deckt sie nach dem Eröffnungszeitpunkt auf. Gewonnen hat, wer zuerst alle eigenen Buchstaben in seinem Wortgitter verbraucht hat. Jeder Buchstabe kann gegen drei Unbekannte aus dem Stock ausgetauscht werden. Das Wortgitter kann jederzeit verändert bzw. neu zusammengesetzt werden.



Snatch

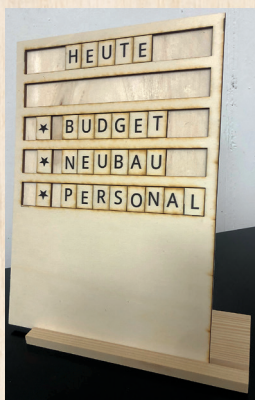
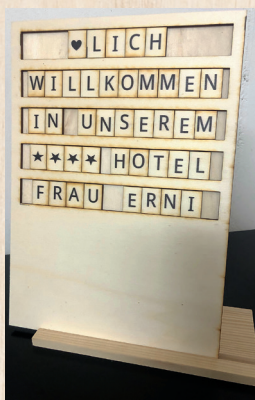
Alle Buchstabenplättchen (ohne Zahlen und Zeichen) werden verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Die Spieler decken abwechselnd ein Plättchen auf. Wer ein Wort mit mindestens drei 3 Buchstaben sieht, kann es ausrufen, die aufgedeckten Buchstaben nehmen und das Wort auslegen. Gewinner ist, wer am meisten Wörter gelegt hat.



Hinweis: Legen Sie am Anfang fest, was als Wort gilt (z.B. keine Fremdsprachen, keine Abkürzungen, etc)

Nachrichten

Beispiele



Brüschrain 42, 3365 Grasswil
Uell Marbot, Tel 079 304 12 21

www.presento-ag.ch/woodlettering

Bestellen

Woodlettering



Woodlettering eignet sich für

- Dienstjubilaren als Geschenk
- Schulen als Lehrinstrument
- Hotels, Restaurants als Speisekarte, Willkommensgruss oder Tischreservation
- Altersheime als Geburtstagsgruss
- Private als wertschätzendes Geschenk (Einladungen, Geburtstage, Begrüssungen)
- Firmen als Traktandenliste, Willkommensgruss am Empfang oder im Sitzungszimmer.

Entwickelt und nachhaltig produziert in einer sozialen Werkstätte. 100% swiss made.

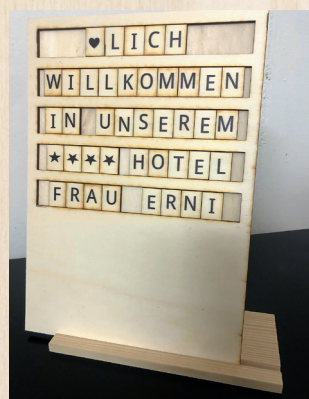
Inhalt

- 1 Nachrichtenbrett
- 143 Buchstaben, 30 Zahlen, 11 Zeichen (184)
- 1 Untersetzer
- 1 Stoffbeutel

Versandfähige Einzelverpackung, portogünstig.

Nachrichtenbrett «Woodlettering»

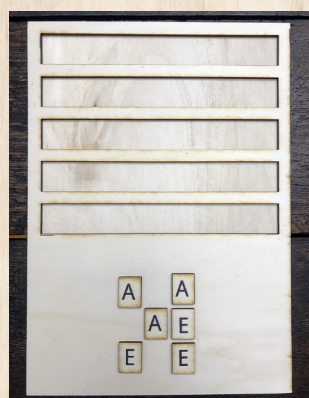
mit 4 spielerischen Zusatzfunktionen.



Drei gewinnt

Die beiden Spieler füllen abwechselungsweise ein Feld mit ihren Buchstaben A oder E.

Wer zuerst drei in eine Reihe bringt, gewinnt (horizontal, vertikal, diagonal).



Rätselwort

Ein Spieler legt ein Rätselwort. Wer zuerst herausfindet, wie durch Umstellung der Buchstaben-Reihenfolge ein sinnvolles Wort entsteht, gewinnt.

Beispiel

