

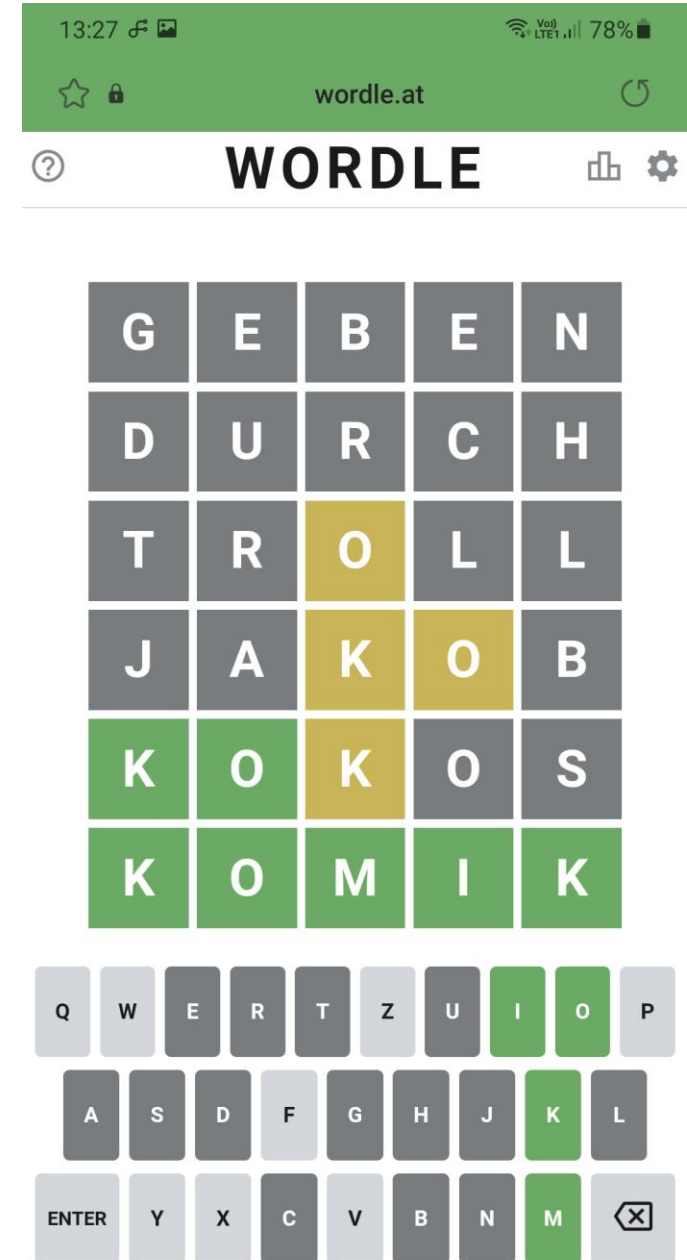


[www.computeria-olten.ch](http://www.computeria-olten.ch)  
Monatstreff für Menschen ab 50

Merkblatt 196

# Gehirntraining mit Wordle

04.03.2022, Fritz Aeberhard



Der Kopf hinter Wordle

# Er entwickelte das Spiel der Stunde – und ist jetzt Millionär

Josh Wardle programmierte für seine Frau ein Worträtsel. Mittlerweile wird es von Millionen Menschen weltweit gespielt.



# SPIELANLEITUNG

Errate das **WORDLE** mit 6 Versuchen!

Das Ziel des Spiels ist, das tägliche Wort mit 5 Buchstaben zu erraten. Sobald du ein Wort geschrieben hast, drücke den ENTER-Button um es zu bestätigen.

Nach jedem Versuch zeigen dir die Farben an, wie viele Buchstaben du schon richtig hast (siehe unten).

Die Umlaute Ä, Ö und Ü wurden durch AE, OE bzw. UE ersetzt, und ß durch SS.

## Beispiele

**G** L A N Z

Der Buchstabe **G** ist im Wort enthalten und am richtigen Platz.

B **I** T T E

Der Buchstabe **I** ist im Wort enthalten aber am falschen Platz.

S O G **A** R

Der Buchstabe **A** kommt im Wort gar nicht vor.

13:04

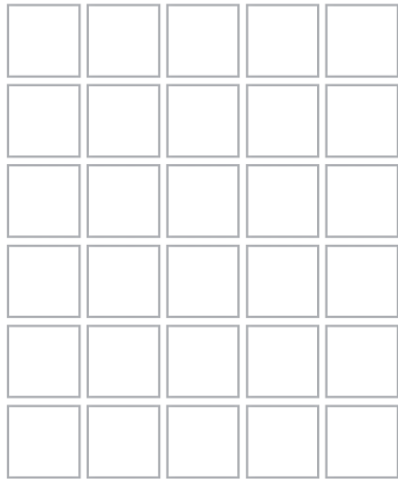
91%



WORDLE-SPIELEN.DE



by [deWordle](#)



||| ○ <

12:29

82%



WORDLE-SPIELEN.DE



Sag [Hallo](#)



||| ○ <

12:31

82%



WORDLE-SPIELEN.DE



Sag [Hallo](#)



||| ○ <

Sag [Hallo](#) 🙌

H	E	B	E	N
D	A	U	E	R
F	A	L	L	E

Q	W	E	R	T	Z	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	
ENTER	Y	X	C	V	B	N	M		

||| ○ <

Sag [Hallo](#) 🙌

H	E	B	E	N
D	A	U	E	R
F	A	L	L	E
W	A	T	T	E

Q	W	E	R	T	Z	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	
ENTER	Y	X	C	V	B	N	M		

||| ○ <

Sag [Hallo](#) 🙌

H	E	B	E	N
D	A	U	E	R
F	A	L	L	E
W	A	T	T	E
M	A	C	K	E

Q	W	E	R	T	Z	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	
ENTER	Y	X	C	V	B	N	M		

||| ○ <

Sag [Hallo](#) 🙌

H	E	B	E	N
D	A	U	E	R
F	A	L	L	E
W	A	T	T	E
M	A	C	K	E
M	A	S	K	E

Q	W	E	R	T	Z	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	
ENTER	Y	X	C	V	B	N	M	↩	

Sag [Hallo](#) 🙌



4 100 4 4  
 Partien Gewonnen % Aktuelle Längste  
 Gewinnserie Gewinnserie

VERTEILUNG DER VERSUCHE



NÄCHSTES WORDLE

TEILEN

11:23:29

A	S	D	F	G	H	J	K	L	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Für PC und Handy:

Deutsche Versionen:

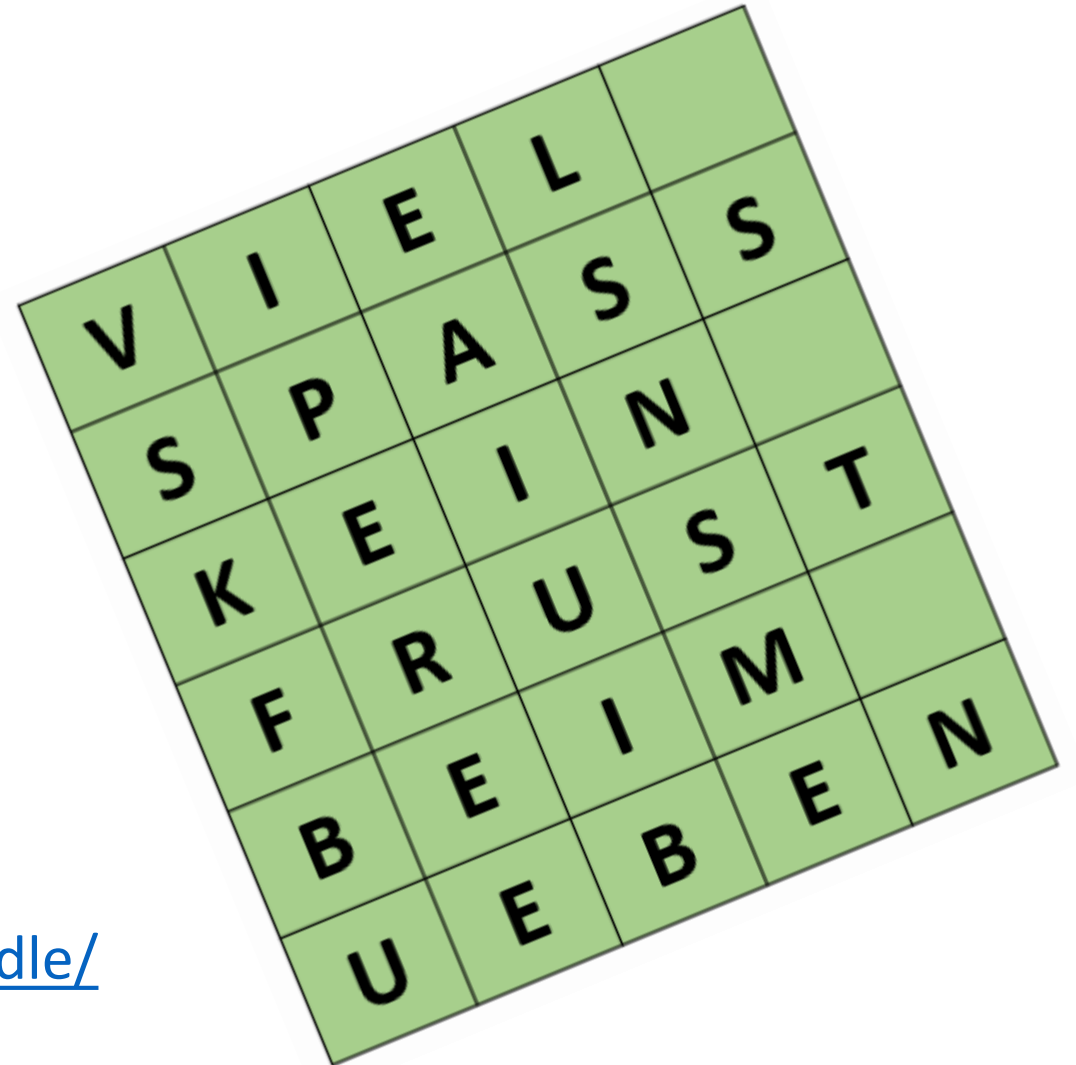
<https://wordle.at>

oder:

<https://wrdl.de>

Englisches Original:

<https://www.powerlanguage.co.uk/wordle/>







## **Wordle** (Geschichten) zu Merkblatt 196

### **Er entwickelte das Spiel der Stunde – und ist jetzt Millionär**



Es war eigentlich nur ein Zeitvertreib für seine Frau, was Josh Wardle während der Corona-Zeit entwickelte. Die Rede ist von Wordle. Dem Spiel, bei dem man innert sechs Runden ein Wort suchen muss. Aus dem Zeitvertreib wurde ein Business – für Wardle, für die «New York Times». Denn diese kaufte dem Programmierer das Spiel ab – für eine nicht näher definierte siebenstellige Summe.

Was ganz klein begann, ist innert Kürze ein weltweiter Erfolg geworden. Der Mann hinter dem Spiel stammt aus Brooklyn. Dort entwickelte er ein Spiel, das eigentlich nur für ihn und seine Frau gedacht war. Und die ist offensichtlich begeistert vom Spiel – und von der Geste von Wardle, wie sie zur «New York Times» sagte: «Das ist wirklich süss», sagte sie. «So zeigt Josh definitiv seine Liebe.»

Als er das Spiel in einem Familien-Whatsapp-Chat teilte, merkte er offenbar bald: Hier habe ich etwas entwickelt, das sehr vielen Leuten Freude bereitet. Und veröffentlichte das Spiel. Rasch wuchs die Zahl derer, die sich täglich dem immer neuen Rätsel stellten. Von 90 im November auf ein paar Hunderttausend Anfang Januar bis hin zu mehreren Millionen heute. Es ist – Ironie der Zeit – ein Beispiel dafür, wie exponentiell schnell eine solch süchtig machende Spielanlage Verbreitung findet.

Dabei ist das Spielprinzip äusserst simpel. In höchstens sechs Versuchen muss man das gesuchte fünf Buchstaben lange Wort finden. Wenn ein Buchstabe in einer Runde richtig geraten wurde, leuchtet er grün auf. Und so kann man sich dem Zielwort annähern.

Grundsätzlich ist das Spielprinzip also dasselbe wie beim Uralt-Spiel Mastermind – einfach mit Worten statt Farben. Pro Tag gibt es für die ganze Welt genau ein Wort zu suchen, und die eigene Genialität – oder das eigene Scheitern – kann einfach auf Social Media geteilt werden.

Josh Wardle liess nach dem Kauf durch die «New York Times» verlauten, dass es unglaublich zu sehen sei, wie viel Freude das Spiel so vielen mache. Und sprach von Geschichten, die an ihn herangetragen wurden, wie sein Spiel entfernt voneinander wohnende Familien vereinte.

Der Aufkauf durch die «New York Times» und Wardle sind sowieso das, was man als «perfect match», also als perfekte Kombination, bezeichnen darf. Denn in der Entstehungsgeschichte des Spiels spielt das tägliche Kreuzworträtsel in der Zeitung eine wichtige Rolle. 2020 begeisterten sich er und seine Frau für die Rätsel in der Zeitung, «also wollte ich ein Spiel entwickeln, das ihr Spass macht», sagte er der «New York Times».

## **Zweites Spiel für seine Frau**

Wardle hat das Spiel bewusst nicht weiter ausgebaut. «Es ist etwas, das einen dazu ermutigt, drei Minuten am Tag damit zu verbringen», sagte er. «Und das wars. Es will nicht mehr von deiner Zeit.»

Seine Frau, Palak Shah, war nicht nur bei der ersten Entwicklung entscheidend. Sie war es auch, die Wardle half, die gut 12'000 infrage kommenden Wörter mit fünf Buchstaben einzugrenzen. Denn viele sind selbst Muttersprachlern nicht geläufig.

Also programmierte Wardle ein neues Spiel, in dem seine Frau ihr unbekannte Wörter aussortieren soll. So sind es nun noch rund 2500 Wörter, die überhaupt infrage kommen. Bei täglich einem Rätsel gehen dem Spiel also so schnell nicht die möglichen Lösungen aus.

## **Merkblatt**

**Deutsche gratis Wordle-Version, z.B.**

<https://wordle.at>

<https://wrld.de>

## **Ratespiel «Wordle» rettet gekidnappte 80-Jährige**

Dank des Wortrate-Spiels «Wordle» ist in den USA eine 80-Jährige nach rund 20 Stunden aus der Gewalt eines Einbrechers befreit worden. Grund für die Rettung: das Ausbleiben des Ratespiel-Ergebnisses.

Eine 80-jährige Frau wurde nach 20 Stunden in der Gewalt ihrer Kidnapper gerettet. Denn die Tochter der Frau wurde misstrauisch, als ihre Mutter ihr entgegen der Gewohnheit nicht ihr tägliches «Wordle»-Ergebnis schickte.

Die Tochter, die am anderen Ende des Landes lebt, alarmierte schliesslich die Polizei. Diese konnte die in einem Vorort von Chicago lebenden Denyse H.\* befreien.

Für die 80-Jährige hatten die dramatischen Stunden in der Nacht zum Sonntag in ihrem Haus in Lincolnwood begonnen, wie US-Medien berichteten. Während sie schlief, drang ein nackter und mit einer Schere bewaffneter Mann in ihr Haus ein, blutig von den Scherben des Fensters, das er eingeschlagen hatte.

«Ich stand unter Schock», sagte H. dem Fernsehsender CBS. Der Mann habe sie bedroht, ihr aber auch gesagt, dass er ihr nichts antun wolle. «Ich habe einfach nur versucht, zu überleben.»

Der 32-Jährige, der laut Polizei vermutlich unter psychischen Problemen leidet, zwang sie, angezogen mit ihm ein Bad zu nehmen, weil er fror. Dann sperrte er sie in einem Badezimmer im Keller ein. «Ich dachte, dass ich das nicht überlebe», sagte H. Sie versuchte, sich mit Bewegung und Dehnungen abzulenken.

Derweil begannen Verwandte sich am Sonntag Sorgen zu machen. Ihre in Seattle lebende Tochter sah, dass ihre Mutter Textbotschaften nicht las – und wartete vergeblich auf das tägliche «Wordle»-Ergebnis ihrer Mutter. «Ich habe meiner älteren Tochter am Morgen kein Wordle geschickt», sagte H. zu CBS. «Das war für sie beunruhigend.»

Die Tochter alarmierte schliesslich die Polizei, die am Sonntagabend das Haus der 80-Jährigen überprüfte und dabei den Ernst der Lage erkannte. Der Einbrecher wurde von einem Sondereinsatzkommando überwältigt, H. wurde befreit.

Nach Angaben von CBS befand sich die 80-Jährige 17 Stunden in der Gewalt des Einbrechers, die «Washington Post» sprach sogar von mehr als 20 Stunden. Dem 32-Jährigen werden unter anderem Einbruch mit einer gefährlichen Waffe und Entführung zur Last gelegt. Das Online-Spiel «Wordle» hat in kurzer Zeit Millionen Fans gewonnen. Das Spiel besteht darin, jeden Tag ein Wort mit fünf Buchstaben in nur sechs Versuchen zu erraten. Ende Januar gab die «New York Times» bekannt, das von dem Ingenieur Josh Wardle entwickelte Spiel für einen Preis im «niedrigen siebenstelligen Bereich» gekauft zu haben. (SDA)