

und das Spiel geht mit dem nächsten Spieler zur Linken weiter.

6. Wenn ein Spieler Buchstaben kombiniert, die offensichtlich nicht in einem Wort vorkommen, kann er herausgefordert werden. Wenn der Herausgeforderte kein richtiges Wort nennen kann, verliert er seinen Durchgang, und die Karten werden in ihre ursprünglichen Positionen gelegt. Wenn der Herausforderer falsch lag, setzt er beim nächsten Mal aus.
7. Wenn die letzte Karte ausgeteilt ist, geht das Spiel wie vorher weiter mit der Ausnahme, daß kein Spiel statthaft ist, das nicht in einem kompletten Wort endet. Spieler, die kein Wort komplettieren oder kein komplettes Wort aus ihrer "Wortanfangs"-Reihe wegnehmen können, lassen die Mitspieler einfach ihre letzten Durchgänge machen.
8. Jeder Spieler, der seine "Wortanfangs"-Reihe mit einem "Bali" abschließt (d.h. alle seine Karten in vollständigen Wörtern eingesetzt hat), zählt seinem Endergebnis 50 Punkte zu. Er bekommt auch dann eine Gutschrift für "Bali", wenn ein Gegenspieler in seinem Spiel die "Wortanfangs"-Reihe auflöst.

Anmerkung: "Balis" sind nur dann möglich, wenn **alle** Karten aus dem Stapel verteilt sind.

Gewinner des Spiels

Der Spieler mit dem höchsten Endergebnis nach dem Verteilen des Kartenstapels (oder wenn das Spiel abgebrochen wird, wenn kein Spieler einen neuen Anfang mehr machen kann), ist Gewinner des Spiels.

4315-XD 479

© 1978 by Milton Bradley GmbH/Hunder Borne & Universal Copyright Convention

10. Wertung

Jedes komplette Wort wird gewertet, wenn es aus dem Spiel genommen wird, so daß fortlaufend ein Ergebnis bzw. Spielstand während des Spiels vorliegt. Jede Karte hat einen Punktwert. Vokale zählen Null, Konsonanten von 1 bis 5 Punkte, und die "Bali"-Karte ist ebenfalls 5 Punkte wert. Zur Bewertung eines Wortes wird der gesamte Punktwert der Buchstaben addiert und mit der Zahl der im Wort verwendeten Karten multipliziert.

Beispiel: NAME bekäme 12 Punkte: 1 für N plus 2 für M macht 3 (die beiden Vokale zählen nichts) multipliziert mit 4 für die Zahl der Karten im Wort, ergibt 12.

Je länger das Wort desto höher der Wert. Z.B. gäbe es für PROBLEMATISCH 143 Punkte.

11. Je besser man das Spiel beherrscht, desto eher wird die immer neue Herausforderung von BALI beim Spiel gegen sich selbst entdeckt, wenn man nämlich seinen Höchstwert übertreffen will.

BALI für zwei, drei oder vier Spieler (beide Stapel spielen mit)

Alle Spiele für mehr als einen Spieler basieren auf denselben Spielregeln wie die Version für einen Spieler mit folgenden Ergänzungen:

1. Beide Kartenstapel werden nacheinander von allen Spielern gemischt und abgehoben. Der Spieler, der am nächsten am "A" abhebt, wird Verteiler und beginnt das Spiel. Er legt beide Stapel in den Kartenspender und verteilt dann die verschiedenen "Wortanfangs"-Reihen nacheinander an die Mitspieler. Jeder Spieler bekommt 7 Karten beim Spiel mit zwei, 5

MB SPIELE

BALI

Spielanleitung

Spiel gegen sich selbst wird mit nur einem Stapel gespielt). Der Spender wird leicht gerüttelt, so daß alle Karten richtig liegen. Jetzt ist es möglich, bei Bedarf je eine Karte zu ziehen.

Spielregeln:

Die Regeln für Bali zu zweit, dritt oder viert basieren auf den Spielregeln der Version für einen Spieler (gegen sich selbst). Deshalb sollten in jedem Fall zum Verständnis diese Regeln zunächst gelesen werden.

Spiel für einen Spieler (mit einem Kartenstapel)

1. 7 Karten werden einzeln offen aus dem Kartenspender gezogen und in einer waagerechten Reihe vor dem Spieler ausgelegt. Das sind die Wortanfänge, von denen nie mehr als 7 Karten nebeneinander liegen dürfen. Die verteilten 7 Karten sind die obersten Karten der 7 Reihen und die Anfangsbuchstaben der zu bildenden Wörter.
2. Die Wörter werden durch das Kombinieren von Karten gebildet, um vollständige oder Teil-Wörter zusammzusetzen. Wenn beispielsweise die ersten 7 verteilten Karten diese waren:

T B E Z E R Q
dann könnten T, B, E und E kombiniert werden zum Wort BEET.
() B () Z () R Q
E
E
T

Das Wort BEET könnte aus dem Spiel genommen und gewertet werden (s. Punkt 10). Das komplette Wort könnte jedoch in der Hoffnung auf dem Tisch bleiben (sofern

Die Spannung eines Kartenspiels und die Herausforderung, daraus Wörter zu bilden – zusammen in einem faszinierenden Spiel.

1 oder mehr Spieler

Inhalt: 1 Karten-Spender • 4 Gummipuffer
2 Stapel Karten (2 Sätze à 54 Karten plus je 2 Blanko Karten)

Ziel des Spiels:

Wörter aus 3 und mehr Buchstaben zu bilden, wobei möglichst alle Karten vom Stapel gezogen werden, um ein Bali und 50 Punkte extra zu erzielen.

Vorbereitung des Spiels:

1. Die 4 Gummipuffer werden gelöst und je einer in die Ecken unter dem Kartenspender eingesetzt.
2. Die beiden Blanko-Karten werden aus beiden Stapeln aussortiert und beiseitegelegt (Sie sind für den Fall des Verlustes einer Karte gedacht. Dann wird sie mit dem benötigten Buchstaben und dem Punktwert mit Kugelschreiber oder Filzstift versehen und unter die anderen Karten gemischt).

Ein kompletter Satz Karten sieht für die einzelnen Buchstaben so aus:

A-3	E-5	J-1	O-3	S-2	W-1
Ä-1	F-1	K-1	Ö-1	T-2	X-1
B-1	G-2	L-2	P-2	U-2	Y-1
C-2	H-2	M-2	Q-1	Ü-1	Z-1
D-2	I-4	N-2	R-3	V-1	Bali-1

Die "Bali" Karte ist wie ein Joker, der für jeden Buchstaben eingesetzt werden kann. Aber jede Bali Karte bleibt während des Spiels der Buchstabe, für die sie zuerst eingesetzt wurde. Anmerkung: Die Umlaut Karten (je 1x Ä, Ö, Ü) gelten nicht als A, O und U Karten.

3. Beide Kartenstapel werden durchgemischt und in den Kartenspender gelegt (für das

keine andere Spielmöglichkeit besteht), den Wert des Wortes durch Anhängen einer Endung oder Vorsilbe oder durch Nutzen eines Wortteils für ein längeres Wort zu vergrößern, z.B. aus BEET könnte BEETE oder ROSENBEET werden.

3. Wenn das Wort BEET aus dem Spiel genommen wird, müßten vier weitere Karten gezogen werden, um die Anfangsbuchstaben für die 7 Reihen wieder aufzufüllen. Wenn R, S, V, A gezogen würden, sähe das so aus:

R S V Z A R Q

Aus diesen Buchstaben könnte kein komplettes Wort gebildet werden. Deshalb könnte die Entscheidung sein, das A unter ein R zu setzen, um ein neues Wort anzufangen (je länger das Wort desto höher der Wert). Dann wird eine weitere Karte gezogen, um die Lücke für das A zu füllen.

4. Alle geläufigen Wörter sind erlaubt mit Ausnahme von Eigennamen, Wortzusammenziehungen, Abkürzungen, Dialekten, Wörtern mit Bindestrich und Fremdwörtern. Dagegen ist die Verwendung von Mehrzahl, Komparativen und Mittelwörtern gestattet.

5. Man darf an lediglich einer Reihe "arbeiten". Sobald eine Lücke in der Wortanfangsreihe entsteht, muß sie durch Ziehen einer Karte aus dem Spender gefüllt werden. Es ist nicht gestattet, eine Reihe mit Buchstaben aufzubauen, die später nicht Teil eines Wortes bilden könnten. Z.B. die Buchstaben OYMB könnten in dieser Zusammensetzung in Verbindung mit beliebigen anderen Buchstaben nie zu einem Wort führen und ist daher nicht gestattet.

Karten beim Spiel mit drei und 4 Karten beim Spiel mit vier Spielern.

Anmerkung: Jeder Spieler spielt nur in seiner eigenen "Wortanfangs-Reihe", darf aber Wörter in seinen eigenen Reihen bilden, für die er Buchstaben, Wortteile oder ganze Wörter aus jeder beliebigen anderen Reihe einschließlich der der Gegenspieler einsetzen kann. Ein komplettes Wort aus einer Reihe eines Mitspielers darf nur genommen werden, wenn dieses Wort als Ergänzung in einer eigenen Reihe eingesetzt wird.

2. Man kann bei den eigenen Wortanfangskarten an nur einer Reihe in einem Durchgang "arbeiten", aber man darf dabei beliebig viele Karten an diese Reihe anlegen aus beliebig vielen eigenen oder gegnerischen Reihen. Wenn alle möglichen Karten in der gewählten Reihe angelegt sind, ist der Durchgang zu Ende, und das Spiel geht mit dem Spieler zur Linken weiter.
3. Wenn der gleiche Buchstabe in verschiedenen "Wortanfangs"-Reihen liegt, kann man jeden beliebigen davon nehmen. Die Strategie ist natürlich, den Mitspielern die benötigten Buchstaben vorzuenthalten (und möglichst die höherwertigen Buchstaben aus den "Wortanfangs"-Reihen der Gegenspieler wegzunehmen).
4. **Am Ende jedes Durchgangs** füllt der Verteiler alle Lücken in den "Wortanfangs"-Reihen aus dem Stapel auf, beginnend beim Spieler zur Linken.
5. Das Entfernen eines Wortes aus dem Spiel zählt als eigener Durchgang, ist aber nicht zwingend, solange ein anderes Spiel möglich ist (die fortgenommenen Wörter werden fortlaufend gezählt). Wenn ein Spieler nicht spielen kann, verliert er diesen Durchgang.

6. Komplette Wörter (aus mindestens 3 Buchstaben) können jederzeit aus dem Spiel genommen werden. Aber dann darf nicht mehr nachgesehen werden, welche Buchstaben das waren, die aus dem Spiel sind und nicht wieder auftauchen können.
7. Wenn der Teil eines Wortes gebildet worden ist, darf er nicht wieder aufgelöst werden. Dagegen darf der ganze Teil komplett an eine andere Reihe angehängt werden. Ein Beispiel:

G	A	R	B	N	Q	T
	S		E			
	S		I			
	E		T			

Jetzt könnte die ganze Reihe ASSE unter das R gesetzt werden und ergäbe RASSE oder zum T und würde TASSE. Oder das R könnte zum T und ASSE zum T und R gesetzt werden und würde zu TRASSE. Nicht genommen werden dürfte das T von BEIT. Das Wort muß immer von oben vom Anfangsbuchstaben einer Reihe nach unten gebildet werden.

8. Ein Spiel kann beendet sein, ehe alle Karten verteilt sind. Das könnte der Fall sein, wenn kein Wort oder Teil eines Wortes gebildet werden können und so kein Auffüllen der "Wortanfänge" mit zusätzlichen Karten möglich ist.
9. Wenn alle Karten verteilt sind, sollten möglichst viele komplette Wörter aus den auf dem Tisch verbliebenen Karten gebildet werden. Wenn **alle** Karten eingesetzt werden können, ist das ein "Bali"-Spiel, und dem Endergebnis werden 50 Punkte zugeschlagen. Nicht gebrauchte Karten verbleiben auf dem Tisch und werden **nicht** vom Endergebnis abgezogen.