

Das Original

BLANKO®

Das Kreuzwortspiel für 2–4 Spieler ab 7 Jahren

Piatnik-Spiel Nr. 687693 © 1997 Lemada Light Industries LTD, Israel Printed in Austria

BLANKO ist voller Überraschungen und Herausforderungen. Aus einzelnen Buchstaben werden, wie bei einem Kreuzworträtsel, verschiedene Wörter gebildet. Die einzelnen Buchstaben haben unterschiedliche Werte.

Wörter werden verbunden, oder ein Buchstabe wird ausgetauscht, um ein neues Wort zu bilden. Blanko macht Spaß, bis das letzte Wort gespielt ist.

Spielziel:

Möglichst lange Wörter mit wertvollen Buchstaben bilden, BLANKO Quadrate auf dem Spielplan belegen und dadurch ein Bonusspiel erreichen. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

Spielinhalt:

- 112 Buchstabensteine, davon 3 BLANKO-Steine
- 22 BLANKO Kärtchen
- 1 Spielbrett
- 4 blaue Zählerleisten / Buchstabenhalter
- 4 gelbe Zählerleisten / Verbindungsteile
- 4 Markierungsstifte
- 12 Zählsteine (100 Punkte)
- 1 Sanduhr
- 1 Beutel



Spielvorbereitung:

1. Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.
2. Die blauen Zählerleisten und die gelben Verbindungsteile werden rund um das Spielbrett aufgebaut und zu einem Rahmen zusammengesteckt. (Siehe Abbildung)
3. Jeder Spieler bekommt einen Markierungsstift, den er auf die Zählerleiste steckt, wie in der Abbildung gezeigt wird. Dann schiebt jeder seinen Markierungsstift auf den ersten Punkt ganz rechts auf der blauen Leiste auf seiner Seite des Rahmens.
Anmerkung: Die eingepprägten Zählpunkte auf der Innenseite des Rahmens sollten zwischen den Füßchen des Markierungsstifts zu sehen sein.
4. Alle Buchstabensteine werden in den Beutel gesteckt.
5. Jeder Spieler zieht 8 Buchstaben aus dem Beutel und setzt sie in die Halterung der Zählerleiste auf seiner Seite des Rahmens. Das ist sein Vorrat. Die Mitspieler sollen die Buchstaben nicht sehen.
6. Anschließend zieht jeder Spieler noch einen Buchstaben aus dem Beutel. Der Spieler mit dem höchsten Buchstabenwert beginnt das Spiel. Diese Buchstaben werden wieder in den Beutel zurück gesteckt. Haben mehrere Spieler den gleichen hohen Wert, wird noch einmal gezogen.

Spielablauf:

Spielbeginn:

1. Der Startspieler plaziert ein sinnvolles Wort mit mindestens 2 oder mehreren Buchstaben in der Mitte des Spielbretts (waagrecht oder senkrecht). Dabei muss eines der beiden BLANKO Quadrate belegt werden.
2. Die Werte der einzelnen Buchstaben zusammenzählen.
3. Den Markierungsstift im Uhrzeigersinn der Summe entsprechend weiter schieben.
4. Ein BLANKO-Kärtchen abheben und dessen Anweisung befolgen (siehe Folgeseite).
5. Die Anzahl der Buchstaben im Vorrat auf 8 ergänzen.
6. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Weiteres Spiel:

Jeder folgende Spieler hat eine von 5 Möglichkeiten:

1. Mit einem oder mehreren Buchstaben ein bereits auf dem Brett liegendes Wort ergänzen und so ein neues Wort schaffen.
→ Der Buchstabenwert des gesamten Wortes wird zusammengezählt und der Markierungsstift der Summe entsprechend im Uhrzeigersinn weiter geschoben.
2. Ein neues Wort ablegen (waagrecht oder senkrecht), das sich mit einem bereits liegendem Wort kreuzen muss.
→ Der Markierungsstift wird um die Summe des Buchstabenwerts des neuen Wortes weiter geschoben.
3. Einen Buchstaben in einem bereits liegenden Wort mit einem Buchstaben aus dem Vorrat tauschen. Dabei muss ein neues Wort entstehen (bzw. zwei, wenn dieser Buchstabe zwei Wörter über Kreuz verbindet).
→ Der Markierungsstift wird um die Summe des Buchstabenwerts des gesamten neuen Wortes, (bzw. beider Wörter) weiter geschoben.
4. Alle Buchstaben des Vorrats in den Beutel zurück geben und neue Buchstaben ziehen.
5. Passen. Man verzichtet auf den Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

BLANKO Quadrate auf dem Spielplan:

Wurde ein BLANKO Quadrat auf dem Spielbrett belegt, wird ein BLANKO-Kärtchen abgehoben und dessen Anweisung befolgt (siehe folgenden Absatz).

Den Zug abschließend wird der Vorrat an Buchstaben auf 8 ergänzt.

Kommt der Markierungsstift nach einer Umrundung wieder auf den Ausgangspunkt zurück, nimmt man einen Zählstein für 100 Punkte.

Beispiele:

zu 1. Buchstaben anlegen:

Das Wort BAU liegt auf dem Spielbrett. Der Spieler hat ein M in seinem Vorrat. Er kann das M nach dem Wort BAU plazieren und daraus das Wort BAUM machen

$$\mathbf{B}_1 + \mathbf{A}_1 + \mathbf{U}_1 + \mathbf{M}_2 = 7 \quad \text{Der Wert des neuen Wortes ist 7 Punkte}$$

Oder: Das Wort ALT liegt auf dem Spielbrett. Der Spieler hat die Buchstaben F, E, R in seinem Vorrat und legt diese dazu:

$$\mathbf{F}_3 + \mathbf{A}_1 + \mathbf{L}_3 + \mathbf{T}_2 + \mathbf{E}_1 + \mathbf{R}_3 = 13 \quad \text{Der Wert ist 13 Punkte}$$

Tip: Um mehr Punkte zu erreichen, ist es von Vorteil, diese Variante in 2 oder mehr Schritten in aufeinanderfolgenden Runden durchzuführen. (z.B. ALT – FALTE – FALTER)

zu 2. Ein neues Wort legen:

Das Wort ROSE liegt auf dem Spielbrett.
Der Spieler legt die Buchstaben R und T und benutzt die Kreuzung mit O um ein neues Wort zu legen:



$R_3 + O_1 + T_2 = 6$. Der Wert des neuen Wortes ist 6 Punkte

Oder: Der Spieler legt die Buchstaben O, R, T darunter:



Der Spieler hat damit 3 neue Wörter kreiert:

$$S_2 + O_1 + E_1 + R_1 + O_1 + R_1 + T_2 = 13$$

Der Gesamtwert der neuen Wörter ist 13 Punkte

zu 3. Einen Buchstaben tauschen:

Das Wort BAUM liegt auf dem Spielbrett. Der Spieler tauscht das B mit einem S aus seinem Vorrat.

$$S_2 \rightarrow B_1 + A_1 + U_1 + M_2 = 6 \quad \text{Der Wert des neuen Wortes SAUM ist 6 Punkte}$$

Oder: Der Spieler tauscht den Kreuzungsbuchstaben von ROSEN und ROT mit einem A aus seinem Vorrat:



Damit wurden zwei neue Wörter geschaffen, RAT und RASEN .

$R_3 + A_1 + T_2 + R_3 + A_1 + S_2 + E_1 + N_2 = 15$. Der Wert der neuen Wörter ist 15 Punkte.

Gültigkeit von Wörtern:

- Wörter können von links nach rechts oder von oben nach unten gelegt werden.
- Gültig sind nur sinnvolle Wörter der deutschen Sprache.
- Ein Wörterbuch kann zur Überprüfung der Gültigkeit eines Wortes, das bereits auf dem Spielbrett liegt, benutzt werden. Es darf aber nicht verwendet werden um neue Wörter zu finden.
- Die Gültigkeit eines Wortes muss klar sein, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.
- Wurde ein ungültiges Wort gelegt, muss der Spieler die Buchstaben in seinen Vorrat zurücknehmen. Sein Zug ist damit beendet.

- Variante:

- Es dürfen auch Fremdwörter und Eigennamen verwendet werden.

BLANKO-Steine:

Die BLANKO-Steine sind Joker. Sie können anstelle jedes beliebigen Buchstabens des Alphabets verwendet werden. Wenn ein BLANKO-Stein auf das Spielbrett gelegt wird, repräsentiert er den benötigten Buchstaben.

- Ein BLANKO-Stein darf nicht gegen einen anderen Buchstabenstein ausgetauscht werden.
- Wird ein BLANKO-Stein durch Kreuzen eines Wortes in 2 Wörtern verwendet, muss es in beiden denselben Buchstaben repräsentieren.
- Der Wert des BLANKO-Steins ist immer 0, egal welchen Buchstaben er repräsentiert.
- Falls ein Spieler das Spiel beendet und beim letzten Zug einen BLANKO-Stein auf dem Spielbrett ablegt, muss er seinen Punktestand um 10 Punkte reduzieren. Er muss seinen Markierungsstift um 10 Punkte zurück schieben.

Beispiel: Das Wort BAUM wird gelegt, der Spieler hat aber kein U in seinem Vorrat. Er verwendet einen BLANKO-Stein:

$$B_1 + A_1 + \text{BLANKO} + M_2 = 6 \quad \text{Der Wert des neuen Wortes ist 6 Punkte}$$

BLANKO Kärtchen:

Wenn ein BLANKO Quadrat auf dem Spielbrett mit einem Buchstaben belegt wird, darf der Spieler ein BLANKO-Kärtchen abheben. Er kann damit Bonuspunkte sammeln.

Werden mit einem Wort zwei BLANKO Quadrate belegt, wird nur ein Kärtchen abgehoben, die erreichten Bonuspunkte werden verdoppelt. (Drei BLANKO Quadrate = Punkte werden verdreifacht...)

Es gibt drei verschiedene Varianten von BLANKO-Kärtchen:

1. BLANKO-Kärtchen mit Text:

→ Der Spieler muss die Anweisung des Textes befolgen.

2. BLANKO-Kärtchen mit blauen und roten Feldern:

→ Diese Kärtchen sind Mini-Kreuzwörterrätsel.

- Der Spieler zieht 8 Buchstaben aus dem Beutel und legt sie offen vor sich ab.

- Die Sanduhr wird umgedreht.

- Der Spieler hat eine Minute Zeit, Wörter zu finden und diese waagrecht oder senkrecht auf den blauen Feldern des Kärtchens zu arrangieren. Die roten Felder dürfen nicht belegt werden.

- Es dürfen Worte mit zwei oder drei Buchstaben gelegt werden.

- Die Punkteanzahl wird wie folgt ermittelt:

1 Punkt für jedes blaue Feld, das mit einem Buchstaben (oder auch einem BLANKO-Stein) eines gültigen Worts belegt ist. (Die Werte der einzelnen Buchstaben werden hier nicht gerechnet).

- Anschließend wird der Markierungsstift um die erreichte Punkteanzahl weiter geschoben.

3. BLANKO-Kärtchen mit blauen Feldern und einem Buchstaben:

→ Diese Kärtchen sind ebenfalls Mini-Kreuzwörterrätsel.

- Der Spieler zieht 10 Buchstaben aus dem Beutel und legt sie offen vor sich ab.

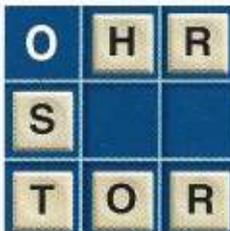
- Die Sanduhr wird umgedreht.

- Der Spieler hat eine Minute Zeit, Wörter zu finden und diese waagrecht oder senkrecht auf den Feldern des Kärtchens so zu arrangieren, dass der aufgedruckte Buchstabe sinnvoll eingebunden wird. Es dürfen Wörter mit zwei oder drei Buchstaben gelegt werden.

- Die Punkteanzahl wird wie bei den BLANKO-Kärtchen mit blauen und roten Feldern ermittelt. Ist der aufgedruckte Buchstabe in ein Wort eingebunden, wird er ebenfalls als 1 Punkt gerechnet.

- Anschließend wird der Markierungsstift um die erreichte Punkteanzahl weiter geschoben.

Beispiel: Ein BLANKO-Kärtchen mit einem aufgedruckten Buchstaben wird abgehoben, folgende Buchstaben werden aus dem Beutel gezogen:



Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, liegen die Wörter OHR, OST und TOR auf dem Kärtchen.

Insgesamt 7 Buchstaben wurden für diese Wörter verwendet. Der Spieler erhält 7 Punkte.

Wird das Mini Kreuzwörterrätsel auf einem BLANKO-Kärtchen voll belegt, bekommt man zusätzlich 2 Punkte.

Nach der Abrechnung werden die Buchstaben wieder in den Beutel zurückgegeben.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn keine Buchstaben mehr im Beutel sind und ein Spieler alle Buchstaben aus seinem Vorrat aufgebraucht hat.

Das Spiel ist ebenfalls zu Ende, wenn alle Spieler in einer vollen Runde passen (einer nach dem anderen).

Endabrechnung:

Jeder Spieler zählt die Werte der Buchstaben in seinem Vorrat und schiebt den Markierungsstift der Summe entsprechend zurück. (BLANKO-Steine, die noch im Vorrat sind, zählen 10 Punkte.) Gewinner ist der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten.

Wenn Sie zu "BLANKO" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien