

Die beiden unbedruckten Plättchen sind Joker, d.h. sie können für jeden beliebigen Buchstaben verwendet werden. Legt ein Spieler ein Wort, das einen Joker enthält, muß er den Buchstaben angeben, den er durch den Joker ersetzen will.

Ein Spieler kann seinen Spielzug auch dazu verwenden, einige oder alle seiner sieben Buchstaben gegen neue aus dem Vorrat auszutauschen. Er tut dies, indem er die Buchstaben, die er austauschen möchte, verdeckt vor sich hinlegt. Dann nimmt er sich die gleiche Anzahl aus dem Vorrat und mischt seine "alten" Buchstaben mit denen im Vorrat.

Ein Spieler der kein Wort bilden kann oder will, darf aussetzen.

### *Ende des Spiels*

Das Spiel wird fortgesetzt, bis der Vorrat aufgebraucht ist, und einer der Spieler alle seine sieben Buchstaben legen konnte, oder bis kein Spieler mehr ein Wort legen kann.

Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

### *Strategie*

Es gibt zwei Möglichkeiten, viele Punkte zu sammeln. Die eine ist, mehr als ein Wort in einem Zug zu legen (wie in Spielzug 5).

Die andere Möglichkeit ist, Wörter möglichst am Rand oder in den Ecken abzulegen. Dort befinden sich die Farben mit dem höheren Punktwert. So bringt z.B. ein zwei-Buchstaben-Wort in der Mitte des Spielplans 2 Punkte (weiß plus weiß), könnte aber, wenn die Eckfelder erreicht werden können, 12 Punkte bringen (violett plus rot).

©1989 J.W. Spear & Sons PLC  
JUNIOR SCRABBLE® und  
REGENBOGEN SCRABBLE® sind  
eingetragene Warenzeichen von  
J.W. Spear & Sons PLC, Enfield  
EN3 7TB, England.

15035/14

# *Junior* **SCRABBLE®**

**Kreuz und quer  
durchs Land der Buchstaben!**

**Zwei Wortspiele für 2 - 4 Spieler  
von 5 - 10 Jahren**

Spear-Spiele Nr. 15035

Illustration: Ultra Communications

#### **Inhalt:**

Doppelseitiger Spielplan,  
84 Buchstaben - Plättchen,  
1 Beutel Chips,  
1 Wertungsblock,  
1 Bleistift

**SPEAR SPIELE®**



Junior Scrabble ist das ideale Wortspiel für Kinder, die für Original Scrabble noch zu jung sind.

Es enthält zwei Spiele, die viel Spaß machen und dabei helfen, mit dem Alphabet, mit neuen Wörtern und ihrer Schreibweise vertraut zu werden. Außerdem lernen die Kinder, wie man mit Kreuzwortspielen umgeht.

Die blaue Seite des beidseitig bedruckten Spielplans wird für die einfachere Version, "Wörter und Bilder", benützt und ist für Kinder von 6 bis 8 Jahren gedacht. Auf diesem Spielplan sind die Wörter vorgedruckt, und jedes Wort ist mit einer einfachen Abbildung illustriert. Diese Wort-Bild-Kombination hilft Kindern, die noch etwas unsicher im Buchstabieren sind, und läßt sie ohne Angst vor Fehlern am Spiel teilnehmen.

Die Seite mit den bunten Spielfeldern, das "Regenbogen-Scrabble", ist für ältere Kinder gedacht, die schon eigene Wörter bilden können und sicherer im Buchstabieren sind. Die neuartige Punktwertung ist einfach und reizvoll zugleich.

Für beide Spiele werden alle Buchstaben-Plättchen benützt, aber die beiden unbedruckten Joker-Plättchen nur im "Regenbogen-Scrabble". Die Chips werden in "Wörter und Bilder" verwendet, um Punkte zuzuteilen.

Die Buchstabenverteilung ist wie folgt:

A - 4    Ä - 1    B - 1    C - 2    D - 4  
 E - 11    F - 2    G - 2    H - 4    I - 6  
 J - 1    K - 1    L - 3    M - 3    N - 7  
 O - 3    Ö - 1    P - 1    Q - 1    R - 5  
 S - 6    T - 3    U - 4    Ü - 1    V - 1  
 W - 1    X - 1    Y - 1    Z - 1  
 Joker - 2

## Wörter und Bilder

Für 2 bis 4 Spieler von 6 bis 8 Jahren

### Ziel des Spiels

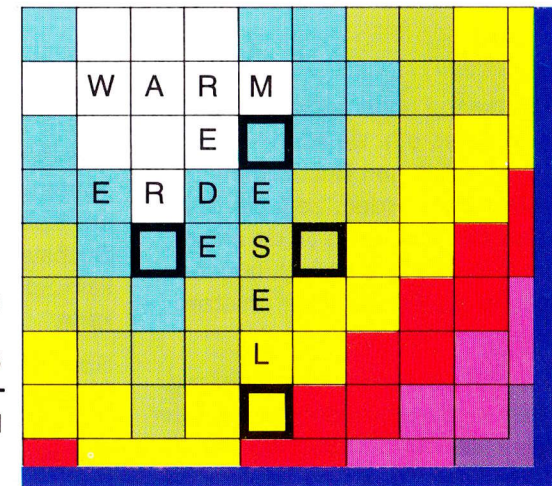
Bei diesem Spiel geht es darum, alle Wörter auf dem Spielplan mit den passenden Buchstaben zu belegen. Sobald ein Spieler ein Wort vervollständigt, erhält er einen Chip aus der Kasse.

Sind alle Wörter vollständig mit Buchstaben belegt, ist derjenige der Sieger, der die meisten Chips besitzt.

### Vorbereitung

Der Spielplan wird mit der blauen Seite nach oben verwendet. Die Chips, die die "Kasse" bilden, kommen daneben. Die Buchstaben-Plättchen (mit Ausnahme der beiden unbedruckten Joker) werden gemischt und mit der bedruckten Seite nach unten neben den Spielplan gelegt. Diesen Stapel nennen wir den "Vorrat".

Jeder Spieler nimmt sich 7 Buchstaben und legt sie offen so vor sich hin, daß die anderen Spieler sie sehen können. Der jüngste Spieler beginnt.



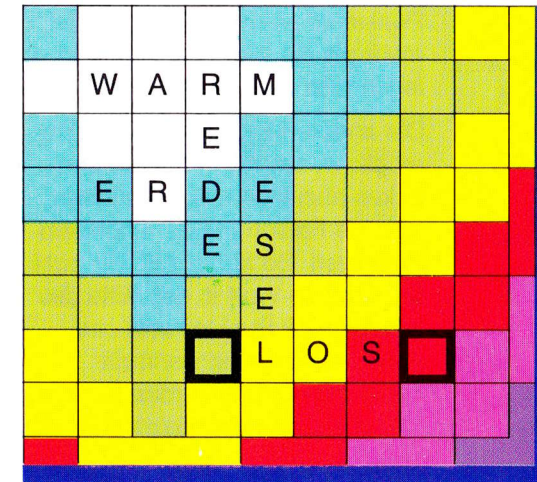
### Spielzug 5

Punktwert:

ESEL  $2 + 4 = 6$

ES  $2 + 3 = 5$

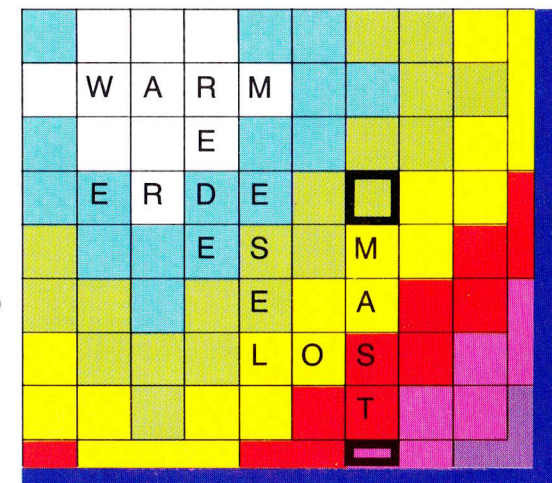
Summe 11



### Spielzug 6

Punktwert:

LOS  $3 + 5 = 8$



### Spielzug 7

Punktwert:

MAST  $3 + 6 = 9$

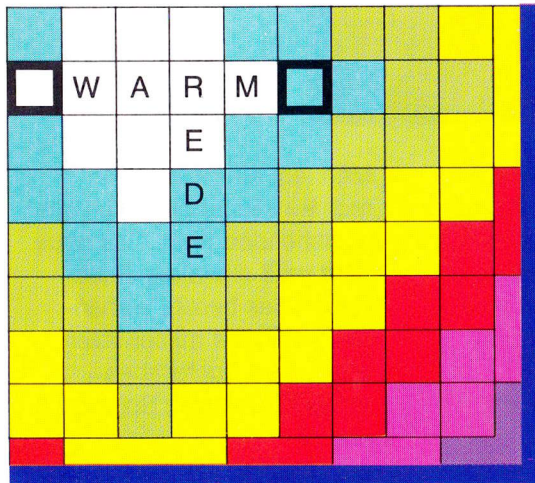
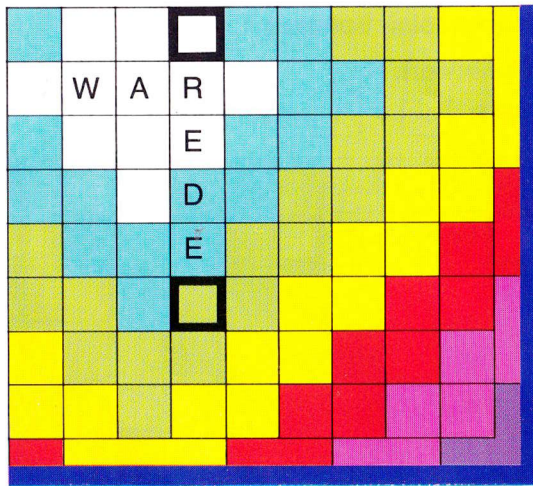


## Musterspiel, Spielzüge 2 - 7

### Spielzug 2

Punktwert:

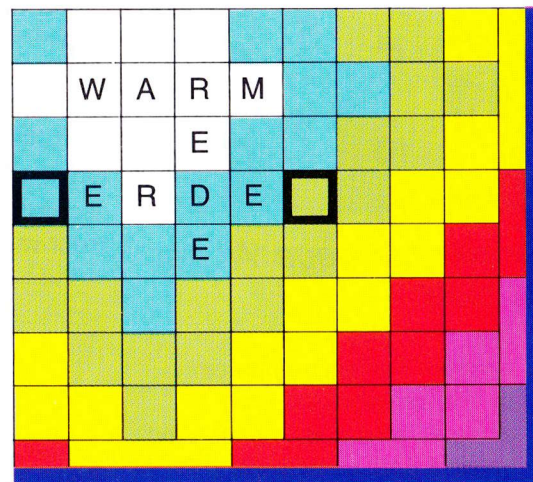
REDE  $1 + 3 = 4$



### Spielzug 3

Punktwert:

WARM  $1 + 2 = 3$



### Spielzug 4

Punktwert:

ERDE  $2 + 3 = 5$

## Spielregel

Der erste Spieler wählt **zwei** seiner Buchstaben und legt sie so auf den Spielplan, daß sie zwei entsprechende Buchstaben abdecken. Man deckt Wörter immer in der richtigen Reihenfolge der Buchstaben ab, beginnend mit dem ersten Buchstaben. Da dies der erste Zug ist, müssen also entweder zwei Anfangsbuchstaben oder die beiden ersten Buchstaben **eines** Wortes abgedeckt werden.

Der Spieler nimmt sich dann zwei neue Buchstaben aus dem Vorrat. Ein Zug endet jedesmal damit, daß sich die Spieler ihre Buchstaben aus dem Vorrat auf sieben auffüllen.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, seine zwei Buchstaben zu legen.

Die Wörter müssen immer in der richtigen Reihenfolge gelegt werden, d.h. der dritte Buchstabe kann nur gelegt werden, wenn sich die beiden ersten bereits auf dem Spielplan befinden. Natürlich kann ein Spieler jedes neue Wort beginnen, auch wenn der erste Buchstabe Teil eines anderen Wortes ist, z.B. ist das A in AUTO gleichzeitig das A in ZAUN.

Hat ein Spieler passende Buchstaben, **muß** er sie ablegen. Dies gilt auch, wenn nur **ein** Buchstabe gelegt werden kann. Kann kein Buchstabe abgelegt werden, hat der Spieler die Möglichkeit, zwei seiner Buchstaben gegen neue aus dem Vorrat zu tauschen. Er muß dann allerdings mit dem Ablegen warten,

bis er das nächste Mal wieder an der Reihe ist.

Sobald ein Spieler ein Wort vervollständigt, darf er sich einen Chip nehmen. Manchmal können zwei Wörter vervollständigt werden, obwohl nur ein Buchstabe gelegt wird. So vervollständigt z.B. das D in MOND gleichzeitig auch HUND. In diesem Fall dürfen zwei Chips genommen werden.

Da sich die Wörter überschneiden, kann es vorkommen, daß der letzte abzudeckende Buchstabe nicht der letzte Buchstabe dieses Wortes ist. Beispiel: Wurde das T in TEICH gelegt und das R in LEITER, vervollständigt der Spieler das Wort TÜR, der das Ü auf den Spielplan bringt. Er bekommt somit einen Chip.

Die Spieler werden schnell herausfinden, daß sie durch Beobachten der "gegnerischen" Buchstaben ihre Mitspieler daran hindern können, Wörter zu vervollständigen.

Ist der Vorrat aufgebraucht, wird das Spiel fortgesetzt, bis alle Wörter komplett sind.

Übrig bleiben die Buchstaben: E, J, N, N, N, Q, V, Y, X, A.

## Regenbogen Scrabble

Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren

### Ziel des Spiels

Bei diesem Spiel geht es darum, in der Art eines Kreuzworträtsels komplette Wörter zu legen, die senkrecht oder waagrecht miteinander verbunden sind. Punkte



werden entsprechend der Lage des Wortes auf dem Spielplan gesammelt.

## Vorbereitung

Man verwendet den Spielplan mit den bunten Spielfeldern. Die Chips werden in diesem Spiel nicht benötigt, da die Punkte auf dem Wertungsblock festgehalten werden. Einer der Spieler übernimmt das Aufschreiben der Punkte.

Die Buchstaben-Plättchen werden mit der bedruckten Seite nach unten gut gemischt. Die Spieler nehmen sich sieben Buchstaben und legen sie offen so vor sich hin, daß sie von allen gesehen werden können. Der jüngste Spieler beginnt.

## Spielregel

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der erste Spieler bildet ein Wort aus **mindestens** zwei seiner sieben Buchstaben. Er legt das Wort waagrecht oder senkrecht auf dem Spielplan ab (niemals diagonal). Ein Buchstabe **muß** dabei das mittlere Spielfeld (mit dem Stern) bedecken.

Die Punkte für dieses Wort werden auf dem Wertungsblock festgehalten (siehe Punktwertung).

Ein Spielzug wird immer dadurch abgeschlossen, daß sich der Spieler aus dem Vorrat so viele Buchstaben nimmt, wie er abgelegt hat. Die Spieler haben also **immer** sieben Buchstaben vor sich liegen.

Danach ist der Spieler zur Linken an der Reihe. Er muß seine Buchstaben - und das gilt für jeden folgenden Spielzug - waagrecht oder senkrecht so an ein bereits auf dem Plan liegendes Wort anlegen, daß **mindestens ein** neues Wort entsteht.

## Punktwertung

Die Farben auf dem Spielplan haben folgenden Punktwert: Weiß - 1 Punkt, Blau - 2 Punkte, Grün - 3 Punkte, Gelb - 4 Punkte, Rot - 5 Punkte, Rosa - 6 Punkte, Violett - 7 Punkte.

Die Punkte für ein Wort sind die Summe aus dem Wert des Feldes **vor** dem Wort und dem Wert des Feldes **nach** dem letzten Buchstaben des Wortes.

Bei einem waagrechten Wort ist das das Feld links neben dem ersten Buchstaben und rechts neben dem letzten Buchstaben (Beispiel: Musterspiel, Spielzug 1). Bei einem senkrechten Wort zählt das Feld über dem ersten Buchstaben und unter dem letzten Buchstaben (Beispiel: Spielzug 2). Bei einem Wort, das bis zum Rand des Spielplans reicht, bestimmt die Farbe des Randes den Punktwert auf dieser Seite. (Beispiel: Spielzug 7).

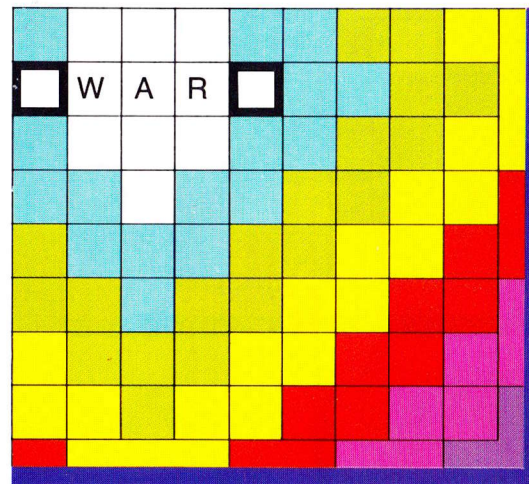
In einem Spielzug können auch mehrere neue Wörter entstehen. In diesem Fall wird jedes einzeln gewertet, und dem Spieler wird die Summe der Punkte für alle neu gebildeten Wörter gut geschrieben (Beispiel: Spielzug 5).

Die Punkte werden auf dem Wertungsblock notiert. Für jeden

## Musterspiel, Spielzug 1

Punktwert:

$$\text{WAR } \boxed{1} + \boxed{1} = 2$$



Später ist eine Spalte vorgesehen. Die Spalten sind so aufgeteilt, daß man die Punkte für die einzelnen Spielzüge in die helle Fläche schreiben kann und in die dunkle Fläche die laufende Summe. So hat man immer den Überblick, wieviel Punkte jeder Spieler bis jetzt insgesamt hat. Beispiel:

2	5	5	9
11	16	8	17

## So werden neue Wörter gebildet:

- Man kann einen oder mehrere Buchstaben an ein bereits bestehendes Wort anlegen, so daß ein neues Wort entsteht (Beispiel: Spielzug 3).

- Man legt ein neues Wort rechtwinklig zu einem bereits bestehenden Wort. Das neue Wort muß einen der Buchstaben des bereits vorhandenen Wortes mitbenutzen oder einen Buchstaben anfügen (Beispiel: Spielzug 2 und 4).
- Man legt ein neues Wort parallel neben ein bereits bestehendes Wort. Dabei müssen alle nebeneinander stehenden Buchstaben sinnvolle Wörter ergeben (Beispiel: Spielzug 5).

Einmal auf dem Spielplan abgelegter Buchstabe darf nicht mehr verändert werden.