



## EINLEITUNG



Junior SCRABBLE® ist speziell auf die Fähigkeiten jüngerer Kinder abgestimmt, die so spielend in die Welt des SCRABBLE®-Spielens eingeführt werden.

Junior SCRABBLE® enthält zwei Spiele; eins für Kinder im Alter von 5 bis 7 Jahren und eins für ältere Kinder ab 7 Jahren.

Mit diesen Spielen lernt Ihr Kind das Alphabet und neue Wörter und deren Schreibweise kennen. Spielend erlernt es, Wörter nach der für SCRABBLE® typischen Kreuzwortart zu legen.

### Stufe 1

Das erste Spiel heißt "Wörter und Bilder" und ist für Kinder im Alter von 5 bis 7 Jahren vorgesehen. Bei diesem Spiel wird die blaue, mit Bildern und Wörtern versehene Seite des Spielbretts verwendet. Die Wörter sind als Kreuzwörter auf dem Spielplan gelegt. Die Kombination von Wörtern und den entsprechenden Bildern hilft Kindern, ohne Angst vor Fehlern Wörter zu lesen und zu buchstabieren.

### Stufe 2

Das zweite Spiel, für das die grün-orangefarbene Seite des Spielplans verwendet wird, heißt "Farben SCRABBLE®". Dieses Spiel ist für schon etwas fortgeschrittenere SCRABBLE®-Spieler vorgesehen, die schon sicherer im Umgang mit dem Buchstabieren von Wörtern sind. Die Kinder denken sich Ihre eigenen Wörter aus und legen diese auf das Spielbrett. Die Wörter am Rand des Spielbretts bieten hierbei eine kleine Unterstützung.

## INHALT

### Verteilung der 84 Buchstaben:

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

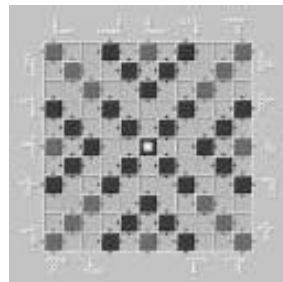
\*Die Buchstaben M, N, W und Z sind unterstrichen, um Unklarheiten zu vermeiden.

## 1 Spielbrett

### Stufe 1 "Wörter und Bilder"



### Stufe 2 "Farben SCRABBLE®"



## 29 Blaue Marken

Es gibt 29 blaue Marken mit den Punktwerten 1, 2 und 3 auf der Rückseite. Die blauen Marken werden für beide Spiele verwendet. Die Seite mit den Punkten zeigt nach unten. Die Punktwerte kommen jedoch nur im "Farben SCRABBLE®" zur Geltung.

## 16 Rote Marken

Es gibt 16 rote Marken mit den Punktwerten 4, 5, und 6 auf der Rückseite. Die rote Marken werden nur im "Farben SCRABBLE®"-Spiel verwendet (mit dem Gesicht nach unten).

## 1 Beutel für die Buchstabensteine

Im "Farben SCRABBLE®"-Spiel werden zu Beginn des Spiels alle Buchstabensteine in den Beutel gegeben. Im "Wörter und Bilder"-Spiel werden die beiden Blankosteine herausgenommen.

## "WÖRTER UND BILDER"

### Für 2 bis 4 Spieler von 5 bis 7 Jahren.

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die auf dem Spielplan liegenden Wörter mit den entsprechenden Buchstabensteinen zu belegen. Die Buchstaben eines Wortes müssen in der richtigen Reihenfolge gelegt werden, d.h. das Legen muss mit dem ersten Buchstaben des Wortes begonnen werden. Hat ein Spieler ein vollständiges Wort gelegt, erhält er eine blaue Marke.

Sind alle Wörter auf dem Spielplan mit Buchstabensteinen belegt, hat der Spieler mit den meisten blauen Marken gewonnen.

### Spielvorbereitung

Bei diesem Spiel wird die blaue, mit Bildern und Wörtern versehene Seite des Spielbretts verwendet. Der Stapel blauer Marken wird neben eine Seite des Spielbretts gelegt. Die Punktwerte zeigen nach unten. Die Punktwerte haben für dieses Spiel keine Bedeutung.

Alle Buchstabensteine außer den Blankosteinen werden in den Beutel gegeben.

Jeder Spieler zieht fünf Buchstabensteine und legt sie mit dem Gesicht nach oben vor sich, sodass die Mitspieler sie sehen können.

Der jüngste Spieler beginnt.

## Spielregeln

Der erste Spieler wählt zwei seiner Buchstabensteine aus, und legt sie so auf den Spielplan, dass sie zwei entsprechende Buchstaben abdecken. Da dies der erste Spielzug im Spiel ist, müssen die beiden

Buchstabensteine entweder die ersten beiden Buchstaben eines Wortes oder jeweils den ersten Buchstaben von zwei Wörtern bilden. Wörter müssen in der richtigen Reihenfolge beginnend mit dem ersten Buchstaben des Wortes gelegt werden. Daraus folgt, dass der zweite Buchstabe eines Wortes erst dann gelegt werden darf, wenn auch der erste Buchstabe des Wortes mit einem Buchstabenstein abgedeckt ist.



Der Spieler zieht dann zwei Buchstabensteine, damit er wieder fünf Buchstabensteine hat. Nach jedem Spielzug zieht ein Spieler die Anzahl Buchstabensteine, die er auf das Spielbrett gelegt hat, um wieder fünf Buchstabensteine zur Verfügung zu haben, es sei denn es sind keine Buchstabensteine mehr vorhanden.

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Spieler legt zwei Buchstabensteine auf dem Spielbrett ab. Die Buchstaben eines Wortes müssen immer in der richtigen Reihenfolge gelegt werden, das bedeutet, der dritte Buchstabe eines Wortes kann nur dann gelegt werden, wenn sich die beiden ersten



Buchstaben bereits auf dem Spielplan befinden. Wird mit Legen der Buchstabensteine ein Wort vervollständigt, erhält der Spieler eine blaue Marke.

Ein Spieler kann ein neues Wort beginnen zu legen, auch wenn der erste Buchstabe dieses Wortes Teil eines anderen Wortes ist, z.B. ist das A in AUTO gleichzeitig das A von ZAUN.

Hat ein Spieler passende Buchstabensteine, muss er sie legen. Dies gilt auch, wenn nur ein Buchstabe gelegt werden kann. Kann kein Buchstabe abgelegt werden, kann der Spieler zwei seiner Buchstabensteine in den Beutel legen und zwei neue Steine ziehen. Er muss die Runde dann aussetzen.

Manchmal können durch Legen eines einzigen Buchstabensteins zwei Wörter vervollständigt werden. In diesem Fall erhält der Spieler zwei Marken.



So vervollständigt beispielsweise das D in MOND gleichzeitig auch HUND, wenn MON und HUN schon auf dem Spielbrett lägen.

Da sich die Wörter nach Kreuzwortart überschneiden, kann es vorkommen, dass der letzte abzudeckende Buchstabe eines Wortes nicht der letzte Buchstabe dieses Wortes ist. Wurde

beispielsweise das T in TEICH gelegt und das R in LEITER, vervollständigt der Spieler das Wort TÜR, der das Ü auf den Spielplan legt.



Die Spieler werden schnell herausfinden, dass sie durch Beobachten der Buchstabensteine ihrer Mitspieler diese daran hindern können, Wörter zu vervollständigen!

## Der Gewinner

Sind keine Buchstabensteine mehr im Beutel, wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis alle Wörter auf dem Spielplan komplett mit Buchstabensteinen belegt sind. Einige Buchstabensteine werden übrig bleiben. Der Spieler mit den meisten Marken hat gewonnen.

## Spielvariante

In diesem Spiel werden die Punkte auf der Rückseite der Marken gezählt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

So können Kinder an das "Farben SCRABBLE®"-Spiel herangeführt werden.

## "FARBEN SCRABBLE"

Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es durch Legen vollständiger Wörter so viele Punkte wie möglich zu erlangen. Wörter werden nach Kreuzwortart senkrecht oder waagrecht miteinander verbunden. Punkte werden erzielt, indem ein Spieler so viel rote beziehungsweise blaue Marken erhält, wie er mit seinen Buchstabensteinen auf den entsprechenden Feldern auf dem Spielplan ablegt.

## Spielvorbereitung

Bei diesem Spiel wird die grün-orangefarbene Seite des Spielplans verwendet. Hier werden sowohl die blauen als auch die roten Marken verwendet und in getrennten Stapeln mit dem Gesicht nach unten hingelegt. Sie bilden die Kasse.

Die Marken werden neben eine Seite des Spielbretts gelegt.

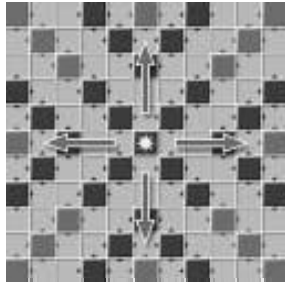
Jeder Spieler zieht fünf Buchstabensteine und legt sie mit dem Gesicht nach oben vor sich, sodass die Mitspieler sie sehen können.

Der jüngste Spieler beginnt.

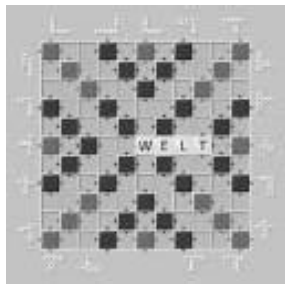
## Spielregeln

### Der erste Spielzug

Der erste Spieler muss waagrecht oder senkrecht (niemals diagonal) ein Wort aus mindestens zwei seiner fünf Buchstabensteine auf den Spielplan legen. Ein Buchstabe dieses Wortes muss auf dem Feld mit dem Stern in der Mitte liegen.



So hat Spieler 1 beispielsweise folgende Buchstaben W, L, K, E, T und legt WELT.



Die Spieler nehmen sich für jedes Farbfeld, auf dem einer ihrer Buchstabensteine liegt, eine Marke entsprechender Farbe. Im Beispiel liegt das W auf dem blauen Feld mit dem Stern und das T auf einem blauen Feld rechts davon. Der Spieler nimmt also zwei blaue Marken auf. Dann dreht er die Marken um, um zu sehen, wie viele Punkte er erzielt hat.

### Ende eines Spielzugs

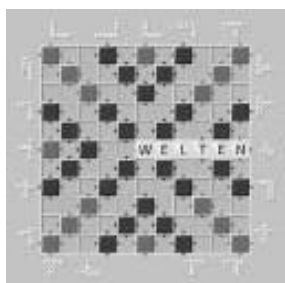
Nach jedem Spielzug zieht ein Spieler so viele Buchstabensteine, wie er abgelegt hat, damit er wieder fünf Buchstabensteine vor sich liegen hat.

### Der nächste Spielzug

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Spieler legt Buchstabensteine auf dem Spielplan ab, um waagrecht oder senkrecht ein neues Wort zu legen. Diese Buchstabensteine müssen nach Kreuzwortart an ein auf dem Spielplan liegendes Wort angelegt werden oder dieses kreuzen. Dabei müssen alle neu entstandenen Buchstabenverbindungen sowohl waagrecht als auch senkrecht sinnvolle Wörter ergeben.

### Wie bildet man neue Wörter?

1. Durch Verlängerung eines bereits gelegten Wortes um einen oder mehrere Buchstaben, um daraus ein anderes Wort zu machen.

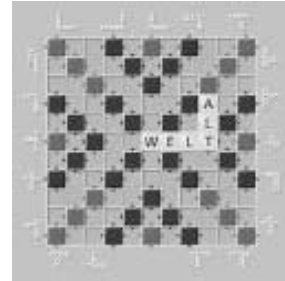


Beispiel: WELT wird zu WELTEN  
In diesem Fall legt der Spieler das N auf ein rotes Feld, nimmt eine rote Marke auf und dreht sie um, um zu sehen, wie viele Punkte er erzielt hat.

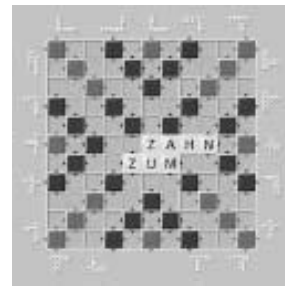
2. Durch Anlegen eines neuen Wortes im rechten Winkel an ein bereits vorhandenes Wort.

Ein Buchstabe des bereits gelegten Wortes muss hierbei mitbenutzt werden.

Spieler 2 legt ALT, wobei er das T von WELT mitbenutzt.



3. Durch paralleles Legen eines Wortes zu einem anderen, wobei alle an der Nahtstelle beider Wörter neu entstehenden Buchstabenverbindungen sinnvolle Wörter ergeben müssen, z. B. ZAHN parallel zu ZUM ergibt zusätzlich ZU und AM.



### Hinweise

Ein einmal gesetzter Stein darf nicht mehr zurückgenommen werden. Was liegt, liegt.

Die Blankosteine haben die Funktion von Jokern. Sie können beliebig für jeden gewünschten Buchstaben eingesetzt werden. Der Spieler muss ansagen, für welchen Buchstaben der Blankostein steht. Dieser behält seine Bedeutung während des ganzen Spiels bei. Blankosteine werden nicht ausgetauscht.

### Buchstabensteine austauschen

Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, einen seiner Steine umtauschen. Er legt diesen Buchstabenstein dann weg und zieht einen neuen aus dem Beutel. Der weggelegte Buchstabenstein wird dann in den Beutel gegeben.

### Aussetzen

Anstatt zu spielen und Buchstabensteine abzulegen, kann ein Spieler aussetzen und alle seine fünf Buchstabensteine austauschen. Er legt seine fünf Buchstabensteine zur Seite, zieht fünf aus dem Beutel und gibt seine weggelegten Buchstabensteine dann in den Beutel.

Ein Spieler, der kein Wort legen kann oder dieses nicht möchte, kann aussetzen.

### Der Gewinner

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis der Beutel leer ist, ein Spieler all seine Buchstabensteine abgelegt hat, oder keiner der Spieler mehr die Möglichkeit hat, ein Wort zu legen.

Jeder Spieler zählt die Punkte auf der Rückseite seiner erworbenen Marken zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.