

# lingua

Ein Buchstaben-Legespiel in Farbe für 2–4 Personen

Spielmaterial: 1 Spielplan, 132 Buchstaben-Plättchen in 4 Farben, 4 Buchstaben-Bänkehen, 1 Wertungsschema

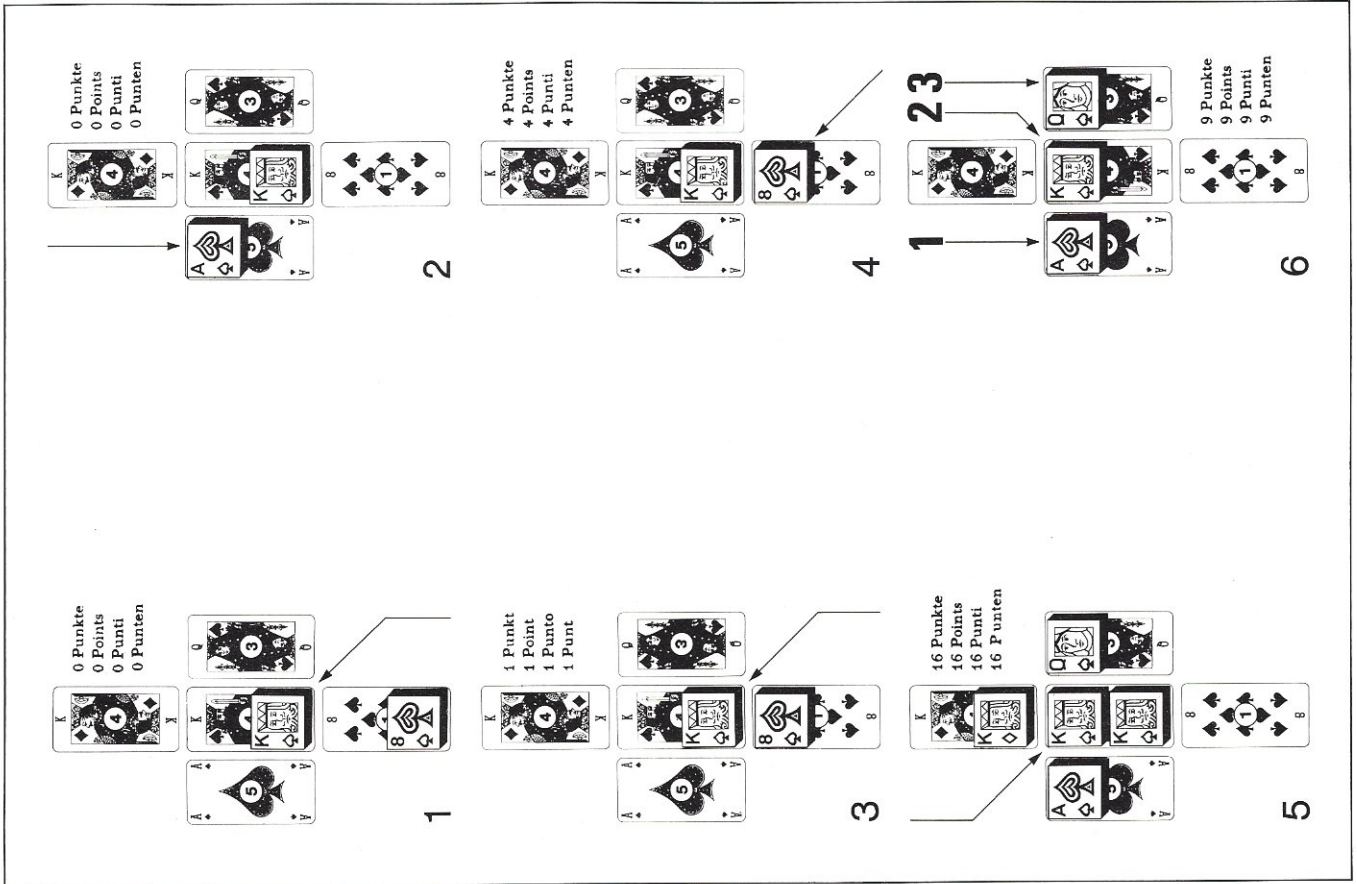
Lingua ist ein ungewöhnlich abwechslungsreiches und spannendes Buchstaben-Legespiel. Mit den farbigen Buchstaben-Plättchen werden auf dem Spielplan, ähnlich wie bei einem Kreuzwörtertsel, Wörter gelegt. Die verwendeten Buchstaben und der geschickte Einsatz der Farben bestimmen dabei den Punktwert jedes Wortes. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Buchstaben-Plättchen von der Rückseite her aus der Stanztafel herausgedrückt; diese spezielle Rückseite macht die Plättchen rutschfest. Alle Buchstaben-Plättchen werden verdeckt neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler nimmt sich unbenutzte 12 Buchstaben aus diesem Vorrat und stellt sie so auf seinem Bänkehen auf, daß die Mitspieler nicht sehen können, welche Buchstaben er besitzt. Die zweistufige Ablage macht es möglich, Selbstlaute und Mitlaute getrennt aufzustellen oder auch fertige Wörter bereitzulegen. Einer der Spieler sollte die Notierung der Punkte übernehmen. Dazu verwendet man das Wertungsschema am besten wie ein Linienblatt: Ein Bogen leichtes Schreibpapier wird, z. B. mit Büroklammern, auf dem Vordruck befestigt; die Einteilung und die Ziffern scheinen durch. Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt.

## Spielverlauf

Pro Runde darf jeder Spieler ein Wort legen. Der Spieler beginnt sein Wort auf dem mit „Start“ gekennzeichneten Feld; dieses **erste Wort** wird waagrecht gelegt und muß aus mindestens vier Buchstaben bestehen. Das **zweite Wort** muß senkrecht gelegt werden. Danach steht es den Spielern frei, ihr Wort senkrecht oder waagrecht an irgendeiner passenden Stelle anzulegen. Dabei gelten folgende Regeln:



1. Jedes neue Wort muß an mindestens ein vorhandenes Wort anschließen, so daß die Wörter mindestens einen Buchstaben gemeinsam haben. Das neue Wort kann weitere Wörter berühren oder durchkreuzen.
  2. Überall, wo Buchstaben zusammenstoßen, muß sich ein sinnvolles Wort ergeben.
  3. Jedes Wort darf im Verlauf einer Partie nur einmal gelegt werden.
  4. Wenn nichts anderes vereinbart wird, sollten Orts- und Personennamen sowie Abkürzungen und Dialektwörter nicht verwendet werden. Im Zweifelsfalle kann ein Wörterbuch wie z. B. der Duden zur Klärung herangezogen werden.
- Die erzielten Punkte werden sofort notiert. Dann ergänzt der Spieler die Buchstaben-Plättchen auf seinem Bänkehen wieder auf 12 Stück, indem er die erforderliche Anzahl unbesehen aus dem Vorrat entnimmt. Kann ein Spieler kein Wort legen, setzt er aus und darf zwei seiner Buchstaben umtauschen, d. h. er legt zwei Buchstaben verdeckt zum Vorrat zurück und nimmt sich zwei neue.

### Mehrfache Wortbildung

Der Anschluß an ein schon gelegtes Wort kann auch so hergestellt werden, daß ein Buchstabe des **neuen** Wortes das bereits gelegte Wort sinnvoll verlängert. Dieses verlängerte Wort gilt dann ebenfalls als neues Wort und wird zusätzlich voll gewertet. In günstigen Fällen können gleichzeitig mehrere Wörter verlängert werden, die dann alle voll gewertet werden.

Möglichkeiten sind z. B.: SPIEL – SPIELT, TISCH – TISCHE, LEID – KLEID, usw. Man kann vereinbaren, daß es zur Bildung eines **neuen** Wortes ausreicht, wenn ein bereits gelegtes Wort einfach verlängert wird (Beispiel: SAGEN + AN = ANSAGEN). In diesem Fall sollte aber von vornherein festgelegt werden, ob solche Verlängerungen aus einem, zwei oder mehr Buchstaben bestehen sollen. Diese Spielweise ist einfacher, und man kann dabei oft von Wörtern der Mitspieler profitieren – allerdings nur dann, wenn nicht jeder darauf achtet, Wörter zu legen, die sich nicht leicht verlängern lassen!

### Wertung

Normaler Punktwert

Die Farbe der Buchstabensteine bestimmt ihren Wert:

Gelb = 1 Punkt

Rot = 2 Punkte

Grün = 3 Punkte

Blau = 4 Punkte

Man kann also für einen bis höchstens vier anschließende Steine Punkte bekommen. Die Abb. 1 - 6 zeigen Beispiele.

3. Die Bereiche der vier Farben auf dem Plan berühren sich. Daher werden auch Steine unterschiedlicher Farbe als Anschlußsteine gewertet.
4. Wenn ein Spieler 5 Steine einer Farbe (einen „Satz“) auf einmal ablegen kann, erhält er eine Zusatzprämie von 10 Punkten zu dem Wert der anschließenden Steine. Dies kann man erreichen, wenn man geeignete Steine sammelt. Nach der Ablage nimmt der Spieler fünf neue Steine auf.
5. Der Joker ersetzt jeden Stein. Ein abgelegter Joker kann gegen den richtigen Stein ausgetauscht und an anderer Stelle **beim nächsten Zug** neu eingesetzt werden.

### Notierung der Punkte

1. Wenn ein Spieler Punkte gewonnen hat, rückt er seinen Zählstein um die Anzahl der Punkte auf den Zählfeldern weiter. Damit ist zu jedem Zeitpunkt des Spiels der Punktestand jedes Spielers sichtbar.
2. Wenn die Punktezahl eines Spielers über 20 hinausgeht, erhält er einen Chip im Wert von 20 Punkten und zählt von neuem bei Zählfeld 1 weiter. Dies wiederholt sich jedes Mal, wenn der Spieler Feld 20 passiert.

### Spielende

1. Wenn keine Steine mehr im Vorrat sind, wird noch weiter gespielt, bis ein Spieler alle seine Steine abgelegt hat. Damit hat er das Spiel beendet und erhält eine Sonderprämie von 10 Punkten.
2. Bei den Mitspielern werden alle Steine, die sie noch besitzen entsprechend ihres Wertes als Minuspunkte gezählt und von ihrem Punktstand abgezogen. Joker zählen 6 Minuspunkte.
3. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.

© 1976 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Lizenzausgabe mit Genehmigung des Otto Maier Verlages, Ravensburg, für Bertelsmann Reinhard Mohn oHG, Gütersloh, Europäische Bildungsgemeinschaft Verlags-GmbH, Stuttgart, Buchgemeinschaft Donauland, Kremayr & Scheriau, Wien. Diese Lizenz gilt auch für die Deutsche Buch-Gemeinschaft C. A. Koch's Verlag Nacht, Berlin-Darmstadt-Wien.

tungsschema schon eingedruckt sind. Am Ende des Spiels werden die As-Punkte zu den übrigen Punkten hinzugezählt (Beispiel: 16 Asse angekreuzt – 250 Punkte).

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald mit einem Wort wenigstens eines der vier Zielfelder in der rechten unteren Ecke des Planes erreicht wird. Für dieses Wort wird dann zusätzlich zu allen übrigen Punkten noch die Zielprämie angerechnet, d. h. die Punktzahl, auf welcher der letzte Buchstabe dieses Wortes liegt. Ist der letzte Buchstabe ein As, so vervielfacht sich die Zielprämie entsprechend der Zahl der Asse des Spielers, d. h. sie verdoppelt sich z. B., wenn der Spieler 11 Asse erreicht hat.

Sieger ist, wer insgesamt die höchste Punktzahl erreicht, unabhängig davon, wer das Spiel beendet.

### Taktische Tips

Jeder Buchstabe ist in diesem Spiel so oft enthalten, wie es seiner Häufigkeit in der deutschen Sprache entspricht. Es ist leicht, bald alle Selbstlaute abzulegen. Erfolgreicher und nicht weniger reizvoll ist es aber, mit den für die Wortbildung besonders wichtigen Buchstaben ein wenig hauszuhalten.

Man sollte sich zu Anfang nicht zu sehr darum bemühen, die „allerbeste“ Anlegemöglichkeit zu finden. Rasche Entscheidung macht das Spiel abwechslungsreicher. Kurze Wörter werden sich praktisch immer legen lassen, wobei selbst bei Verwendung nur eines Buchstabens (Wörter wie ER, SO usw.) noch über 50 Punkte erreicht werden können. Lingua ist ein Spiel mit Start und Ziel, bei dem man darauf hinwirken kann, die Partie im günstigsten Augenblick zu beenden. Will man noch Punkte sammeln und deshalb das Spielende hinauszögern, so wird man seine Wörter nicht so legen, daß sie näher an das Zielfeld herantreiben. Hat man dagegen einen günstigen Punktvorsprung, so wird man versuchen, das Zielfeld so schnell wie möglich, und zwar **selbst** zu erreichen. In diesem Fall ist es besonders wichtig, den Mitspielern keine Möglichkeit zur Wortverlängerung bis ins Zielfeld zu bieten.

# cartino

Brettspiel für 2–4 Personen von D. F. Oudolf

**Spielmaterial:** 1 Spielplan, 2 Sätze mit je 32 Spielsteinen, 2 Joker, 6 Ersatzsteine, 4 Zählsteine, 4 Ablagebänkchen, 25 Chips, 1 Beutel.

CARTINO zeichnet sich aus durch seinen ungewöhnlichen Reichtum an Spielmöglichkeiten und Spannung. Gespielt wird mit Spielsteinen, die die bekanntesten Kartensymbole Kreuz, Pik, Herz und Karo tragen. Die Steine müssen auf dem Spielplan in die entsprechend bezeichneten Felder abgelegt werden. Das Spiel erfordert Konzentration und Geschicklichkeit und auch ein bißchen Glück.

### Spielgedanke

Auf jedem Feld des Spielplans ist Platz für 2 Spielsteine mit dem entsprechenden Symbol. Jedes Feld hat einen bestimmten Punktwert, den der Spieler durch Ablegen der richtigen Spielsteine für sich verbuchen kann. Die abgelegten Steine erbringen aber nur dann Punkte, wenn sie an einen oder mehrere bereits liegende Steine anschließen. Nicht der abgelegte Stein entscheidet über die gewonnenen Punkte, sondern der Wert der direkt anschließenden Steine wird berechnet. Ziel des Spielers ist es also, die Steine so abzulegen, daß man an möglichst viele bereits liegende Steine von hohem Wert anschließt. Die erzielten Punkte „notiert“ der Spieler jeweils mit seinem Zählstein. Wer am Schluß die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.

### Vorbereitung

1. Jeder Spieler erhält ein Ablagebänkchen. Die Spielsteine werden aus der Stanztafel ausgebrochen und – mit Ausnahme der unbedruckten Ersatzsteine – in den Beutel gelegt. Jeder entnimmt – ohne hineinzusehen – 5 Steine und stellt sie so vor sich auf sein Ablagebänkchen, daß die Mitspieler die Symbole nicht sehen können.

Außerdem erhält jeder Spieler einen der runden Zählsteine.

## 2. Die Werte der Symbole:

As = 5 Punkte      Dame = 3 Punkte

König = 4 Punkte      Bube = 2 Punkte

alle übrigen Steine = 1 Punkt

Der Wert ist auch jeweils bei den Symbolen auf dem Spielplan vermerkt.

Der Joker ersetzt jeden beliebigen Stein.

## Spielverlauf

1. Es wird ausgelost, wer beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gelegt.
2. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, nur Steine einer Farbe (Kreuz, Pik, Herz oder Karo) ablegen. Wenn er eine zweite Farbe ablegen möchte, muß er warten, bis er wieder an die Reihe kommt.
3. Der Spieler muß mindestens einen Stein ablegen, auch wenn er keinen Stein anschließen kann. Einzeln abgelegte Steine, die nirgends anschließen, bringen keine Punkte (siehe „Punktwertung“). Der Spieler **kann** wenn er das für richtig hält, auch mehrere Steine ohne Anschluß ablegen, **sofern sie von einer Farbe sind**. Er kann dadurch vielleicht einen günstigen Zug vorbereiten oder Steine loswerden, die er nicht für wichtig hält.
4. Auf jedem Feld haben zwei Steine der gleichen Farbe und des gleichen Wertes Platz. Die Steine werden mit der Bildseite nach oben auf den Spielplan über das entsprechende Kartenbild gelegt, entweder auf die obere oder die untere Hälfte des Feldes. Abgelegte Steine dürfen auf dem Plan nicht mehr verschoben werden.
5. Für jeden abgelegten Stein muß der Spieler, nachdem er seinen Zug beendet hat, aus dem Beutel – ohne hineinzusehen – einen neuen Stein nehmen, so daß er immer, solange der Vorrat reicht, 5 Steine vor sich hat.

## Punktwertung

1. Der Spielstein hat für sich allein auf dem Spielplan noch keinen Punktwert. Der Punktwert eines Steines wird erst dann wirksam, wenn direkt anschließend ein weiterer Stein abgelegt wird. Dabei wird nie der Wert des soeben abgelegten Steines berechnet, sondern der Wert des Anschlußsteines bzw. die Werte der Anschlußsteine.
2. Punkte werden nur dann gewonnen, wenn ein abgelegter Stein mindestens mit einer Seite an einen bereits liegenden Stein anschließt.

Die Werte aller Buchstaben eines Wortes werden zusammengezählt und ergeben den normalen Punktwert des Wortes. Anschlußbuchstaben, die das neue Wort mit bereits gelegten Wörtern gemeinsam hat, werden mitgerechnet. Den normalen Punktwert erzielt der Spieler auf jeden Fall; bei geschickter Ausnützung der Farben kann aber dasselbe Wort zusätzlich noch erhebliche Sonderpunkte einbringen – durch die Wertung als **Farbwort** und durch die Wertung der **Asse**.

## Farbwort

Ein Wort, das vollständig aus Buchstaben-Plättchen einer einzigen Farbe besteht, ist ein Farbwort. Zusätzlich zum normalen Punktwert erhält der Spieler für jeden Buchstaben seines Farbwortes 25 Sonderpunkte, die sofort zum normalen Punktwert hinzugezählt und notiert werden.

## As

Wenn die Farbe eines Buchstaben-Plättchens und des Spielfeldes, auf dem es liegt, übereinstimmen, gilt dies als As. Asse, die das neue Wort mit bereits gelegten Wörtern gemeinsam hat, gelten auch für das neue Wort. Auch in Farbwörtern gelten Asse zusätzlich.

Von der Zahl der Asse, die man im Verlauf des Spiels erzielt hat, hängen wichtige Wertungsvorteile ab. Deshalb werden die Asse **als erstes** in der Spalte As angekreuzt. Sobald ein Spieler sein 10. As erreicht hat, wird der Punktwert, den er von nun an mit seinen Wörtern erzielt, verdoppelt notiert. Dies gilt bereits für das Wort mit dem er das 10. As erreicht hat, und es gilt auch für alle Sonderpunkte. Vom 15. As an vervierfachen sich die nun erzielten Punkte und vom 20. As an vervierfachen sich die Punkte.

Vom 10. As an gilt außerdem folgende Vergünstigung bei der Bildung eines Farbwortes: Hat der Spieler alle Buchstaben des Wortes beisammen, und nur **einer** paßt nicht in der Farbe, dann darf er den gleichen Buchstaben in der passenden Farbe auf dem Spielplan suchen. Ist der Buchstabe vorhanden, so darf er ihn gegen seinen unpassenden Buchstaben austauschen und in sein Farbwort einbauen. (Die Wertung des Wortes, in dem der Buchstabe ausgetauscht wird, ändert sich natürlich nachträglich nicht mehr.)

Die Asse bringen nicht nur Wertungsvorteile, sondern jedes As zählt zusätzlich zum normalen Wert des Buchstabens 10 Punkte (bei Verdoppelung 20 Punkte usw.). Diese Punkte brauchen während des ganzen Spiels nicht berechnet und notiert werden, weil sie auf dem Wer-