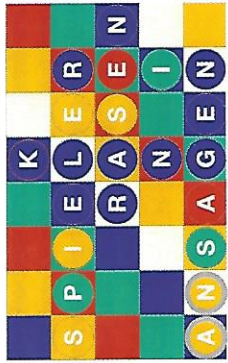


6. Uwe verlängert das bereits bestehende waagrechte Wort SAGEN zum neuen Wort ANSAGEN.

Wertung: Fünftes und sechstes Ass (das fünfte Ass für ein rotes „A“ auf rotem Feld war zwar schon in Spielzug 3 für Inge gewertet worden, aber durch die Verlängerung ist ein neues Wort entstanden. Gleiches gilt für das sechste Ass durch ein lila „E“ auf lila Feld), 19 weitere Punkte (2 x Gelb zu je 1 Punkt, 1 x Rot mit 2 Punkten, 1 x Türkis mit 3 Punkten, 3 x Lila zu je 4 Punkten: 2 + 2 + 3 + 12 = 19 Punkte).



Wie aus dem Wertungsblock zu ersehen, summiert sich der momentane Punktestand für Inge auf 233 Punkte (110 Punkte für insgesamt 10 Ass, dazu 14 + 13 + 26 + 36 + 34 = 123 Punkte: 110 + 123 = 233 Punkte). Obwohl Uwe auf den ersten Blick wenig Ass hat, führt er dennoch, denn sein Punktestand beträgt 399 Punkte (6 Ass ergeben 60 Punkte, dazu 20 + 125 + 15 + 58 + 52 + 50 + 19 Punkte = 339 Punkte: 60 + 339 = 399 Punkte).

Ass-Punkte		Spieler INGE		Spieler UWE		Spieler		Spieler	
	Ass	Punkte	Ass	Punkte	Ass	Punkte	Ass	Punkte	Punkte
10	X	14	X	20	1				
20	X		X	125	2				
30	X		X	15	3				
40	X	13	X	58	4				
50	X		X	52	5				
60	X		X	50	6				
70	X		7	15	7				
80	X		8		8				
90	X		9		9				
110	X	26	10		10				
130	11	36	11		11				
150	12	34	12		12				
170	13		13		13				
190	14		14		14				
220	15		15		15				
									15

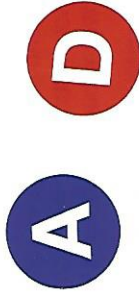
# LINGUA

Das Kreuzwortspiel für 2 bis 4 Spieler ab 9 Jahren

Autor: Simon Braude

## Inhalt:

- 1 Spielplan
- 132 Buchstaben-Spielsteine in 4 Farben
- 4 Buchstaben-Bänkechen
- 1 Wertungsblock
- 1 Beutel
- 1 Spielanleitung



## Ziel des Spiels

Mit den farbigen Buchstaben-Spielsteinen werden auf dem Spielplan, ähnlich wie bei einem Kreuzwörterrätsel, 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-Spielsteine von der Rückseite her vorsichtig aus der Stanztafel herausgedrückt; die spezielle Rückseite macht die Spielsteine rutschfest. Alle Buchstaben-Spielsteine werden in den Beutel gefüllt. Jeder Spieler nimmt sich ohne hinzusehen 12 Buchstaben aus diesem Vorrat und stellt sie so auf seinem Bänkechen auf, dass die Mitspieler nicht sehen können, welche Buchstaben er besitzt. Die zweistufige Ablage macht es möglich den Buchstabenvorrat übersichtlich zu ordnen, oder auch fertige Wörter bereitzulegen.

Einer der Spieler sollte die Notierung der Punkte auf dem Wertungsblock übernehmen. Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt.

## Und nun geht's los!

Pro Runde darf jeder Spieler ein Wort legen. Auf den Seiten 4 bis 6 findet ihr Beispiele für die verschiedenen Spielzüge. Der erste Spieler beginnt sein Wort auf dem mit „Start“ gekennzeichneten Feld; dieses erste Wort muss immer waagrecht gelegt werden und aus mindestens vier Buchstaben bestehen, siehe Beispiel 1. Für die Umlaute gilt: „Ä“ wird als „AE“ gelegt, „Ö“ als „OE“ und „Ü“ wird zu „UE“.



Das **zweite Wort** (vom nächsten Spieler) hat keine Längenvorschrift mehr, muss aber senkrecht gelegt werden, siehe **Beispiel 2**. Danach steht es den Spielern frei, ihr Wort senkrecht oder waagrecht an irgendeiner passenden Stelle anzulegen, siehe **Beispiel 3**. Dabei gelten folgende Regeln:

1. Jedes neue Wort muss **an mindestens ein vorhandenes Wort** anschließen, sodass die Wörter mindestens einen Buchstaben gemeinsam haben. Das neue Wort darf aber auch weitere Wörter berühren oder durchkreuzen, siehe **Beispiel 4**.
2. Überall wo Buchstaben verschiedener Wörter **zusammenstoßen**, muss sich ein **sinnvolles Wort ergeben**. Was damit gemeint ist, verdeutlicht **Beispiel 4**.
3. **Jedes Wort** darf im Verlauf einer Partie **nur einmal** gelegt werden.
4. Wenn nichts anderes vereinbart wird, dürfen **keine Orts- und Personennamen** sowie **Abkürzungen** und **Dialektwörter** verwendet werden. Im Zweifelsfalle kann ein Wörterbuch zur Klärung herangezogen werden.

**Die erzielten Punkte werden sofort notiert** (siehe im Abschnitt „Wertung“). Dann ergänzt der Spieler die **Buchstaben-Spielsteine** auf seinem Bänkchen wieder auf **12 Stück**, indem er die erforderliche Anzahl ohne hinzusehen aus dem Vorratsbeutel entnimmt.

Ist ein Spieler dran und kann **kein neues Wort legen, setzt er aus**. Er darf aber **zwei beliebige seiner Buchstaben umtauschen**, d. h., er legt diese in den Beutel zurück und nimmt sich ohne hinzusehen 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 die vollen Punkte erzielen.

**Die Beispiele 5 + 6** zeigen zwei der vielen Möglichkeiten für sinnvolle Verlängerungen. Andere Möglichkeiten sind z. B.: SPIEL – SPIELT, TISCH – TISCHE, LEID – KLEID. Man kann auch vereinbaren, dass es zur Bildung eines neuen Wortes ausreicht, wenn ein bereits gelegtes Wort einfach verlängert wird (Beispiel 6: SAGEN + AN = ANSAGEN). In diesem Fall sollte aber von vornherein festgelegt werden, ob solche Verlängerungen aus mindestens einem, zwei oder sogar mehr Buchstaben bestehen müssen. 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 so leicht verlängern lassen!

### **Wertung**

Alle im Spiel erreichten **Punkte** werden nach Spielern getrennt auf dem **Wertungsblock** notiert. Ein mögliches Beispielblatt wird auf Seite 6 gezeigt.  
Achtung: Bewahren Sie immer ein Musterblatt des Wertungsblockes auf, dann können sie an jedem Kopierer Nachschub produzieren.

Die **Farbe der Buchstaben** bestimmt ihren **Punktwert**:  
Gelb = 1 Punkt, Rot = 2 Punkte, Türkis = 3 Punkte, Lila = 4 Punkte.

Die **Werte aller Buchstaben** eines Wortes werden **zusammengezählt** und ergeben den Punktwert des Wortes. Anschlussbuchstaben, die das neue Wort mit bereits gelegten Wörtern gemeinsam hat, werden mitgerechnet. Den Punktwert für die Buchstaben eines Wortes 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-Spielsteinen einer einzigen Farbe** besteht, ist ein Farbwort. Zusätzlich zum Punktwert erhält der Spieler für jeden Buchstaben seines Farbwortes **25 Sonderpunkte**, die sofort zum Punktwert hinzugezählt und notiert werden, siehe **Beispiel 2**.

### **Ass**

Wenn die **Farbe eines Buchstaben-Spielsteines und des Spielfeldes, auf dem es liegt, übereinstimmen**, gilt dies als Ass. Ass, die das neue Wort mit bereits gelegten Wörtern gemeinsam hat, gelten auch für das neue Wort. Auch in Farbwörtern gelten Ass zusätzlich, siehe **Beispiel 2**. Auf ein weißes Feld kann natürlich kein Ass gelegt werden, denn es gibt ja keine gleichfarbigen Spielsteine!

Von der Zahl der Ass, die man im Verlauf des Spiels erzielt hat, hängen wichtige Wertungsvorteile ab. Deshalb werden die Ass auf dem Wertungsblock **als Erstes** in der Spalte Ass **angekreuzt**, siehe Beispielblock Seite 6. Sobald ein Spieler sein **10. Ass** 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. Ass erreicht hat, natürlich auch für alle Sonderpunkte und die durch Verlängerung zusätzlich erreichten Punkte. Vom **15. Ass an verdreifachen** sich die nun erzielten Punkte und vom **20. Ass an vervierfachen** sich die Punkte.

Vom **10. Ass** an gilt außerdem folgende Vergünstigung bei der Bildung eines Farbwortes: Hat der Spieler alle Buchstaben des Wortes beisammen und **nur ein Buchstaben-Spielstein passt nicht in der Farbe**, dann darf er – falls vorhanden – den gleichen Buchstaben in der gewünschten Farbe auf dem Spielbrett  **austauschen** und in sein Farbwort einbauen. (Die Wertung des Wortes, in dem der Buchstabe ausgetauscht wird, ändert sich natürlich nachträglich nicht mehr.)

Die Ass bringen nicht nur Wertungsvorteile, sondern jedes Ass zählt zusätzlich zum Wert des Buchstabens 10 Punkte (bei Verdoppelung 20 Punkte usw.). **Diese Punkte brauchen während des ganzen Spiels nicht berechnet und notiert zu werden, weil sie auf dem Wertungsblock schon eingedruckt sind**. Am Ende des Spiels werden die Ass-Punkte zu den übrigen Punkten hinzugezählt (Beispiel: 16 Ass angekreuzt = 250 Punkte. Ass 1–9 bringen  $9 \times 10 = 90$  Punkte, Ass 10–14 bringen verdoppelt  $5 \times 20 = 100$  Punkte, Ass 15 und 16 bringen dreifach  $2 \times 30 = 60$  Punkte. Als Summe  $90 + 100 + 60 = 250$  Punkte).

### **Ende des Spiels**

Das Spiel endet, sobald mit einem Wort wenigstens eines der vier **Zielfelder** in der rechten unteren Ecke des Plans **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 Ass, so vervielfacht sich die Zielprämie entsprechend der Zahl der Asses des Spielers, d. h. sie verdoppelt sich z. B., wenn der Spieler 11 Asses erreicht hat.

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

### Taktische Tipps

Jeder Buchstabe ist in diesem Spiel so oft enthalten, wie es seiner Häufigkeit in der deutschen Sprache entspricht. Es besteht im Spiel Gefahr alle Vokale (A, E, I, O, U) auf dem Spielbrett einzusetzen, weil man damit relativ einfache und gut anzulegende Wörter bilden kann. Erfolgreicher ist es aber, mit diesen für die Wortbildung besonders **wichtigen Buchstaben** ein wenig zu **haushalten**.

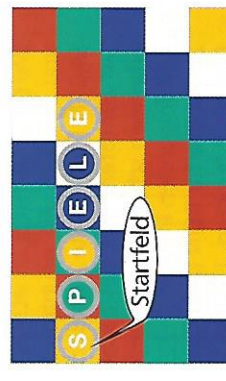
Man sollte sich zu Anfang nicht zu sehr darum bemühen, die „allerbeste“ Anlegemöglichkeit zu finden. **Rasche Entscheidungen** machen das **Spiel abwechslungsreicher**. Kurze Wörter werden sich praktisch immer legen lassen, wobei selbst bei Verwendung nur eines Buchstabens (Wörter wie ER, SO usw.) noch 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 heranführen. Hat man dagegen einen günstigen **Punktevorsprung**, 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.

### Beispiele:

Wir beschreiben im Anschluss sehr ausführlich 6 Züge einer Partie mit 2 Spielern (Inge und Uwe) und deren Wertung in Bild und Text. Das jeweils neu gelegte Wort oder die neuen Buchstaben werden in den Abbildungen dabei farblich stärker hervorgehoben, als die bereits vorhandenen aus vorigen Spielzügen.

1. Inge legt waagrecht das Anfangswort **SPIELE**.  
Wertung: Sie notiert ihr erstes bis drittes Ass (das „S“ hat die gleiche Farbe, wie das Feld auf dem es liegt, ebenso beide „E“) und 14 Punkte (3 x Gelb zu je 1 Punkt, 1 x Türkis mit 3 Punkten, 2 x Lila zu je 4 Punkten:  $3 + 3 + 8 = 14$  Punkte).

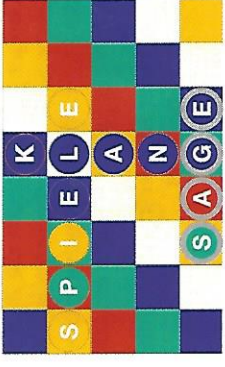


2. Uwe legt senkrecht das zweite Wort **KLANG**.  
Wertung: Erstes Ass (für den lila Spielstein auf lila Feld) und 145 Punkte (125 Sonderpunkte für ein Farbwort von 5 Buchstaben und 20 Punkte für 5 x Lila zu je 4 Punkten:  $125 + 20 = 145$  Punkte).



3. Inge legt waagrecht das Wort SAGE.

Wertung: Viertes und fünftes Ass (rotes „A“ und lila „E“ auf gleichfarbigen Spielfeldern), 13 Punkte (1 x Türkis mit 3 Punkten, 1 x Rot mit 2 Punkten und 2 x Lila zu je 4 Punkten:  
 $3 + 2 + 8 = 13$  Punkte).



4. Uwe legt waagrecht das Wort RASEN und damit zugleich die Wörter ER und ES. RATEN statt RASEN könnte an dieser Stelle nicht gelegt werden, da ET kein sinnvolles Wort ist.

Wertung: Zweites Ass in RASEN (lila „N“ auf lila Feld), drittes Ass in ER (es hat sich ja ein neues Wort ergeben, also wird das lila „E“ auf lila Feld hier nochmals gewertet, obwohl Inge im 1. Spielzug hier auch ein Ass gewertet bekommen hat!), viertes Ass in ES (auch dieses gelbe „E“ wird wie zuvor nochmals als Ass gewertet, weil sich auch hier ein neues Wort ergibt). 15 Punkte für RASEN (3 x Lila zu je 4 Punkten, 1 x Gelb mit 1 Punkt und 1 x Rot mit 2 Punkten:  $12 + 1 + 2 = 15$  Punkte), 58 Punkte für ER (8 Punkte für 2 x Lila zu je 4 Punkten und 2 x 25 = 50 Farbwort-Sonderpunkte, denn jeder Buchstabe eines Wortes, das ganz aus gleichen Farben aufgebaut ist, zählt 25 Punkte), 52 Punkte für ES (2 x Gelb zu je 1 Punkt und 2 x 25 = 50 Farbwort-Sonderpunkte).



5. Inge legt senkrecht das Wort REIN und somit durch die automatisch entstandene Verlängerung zugleich die Wörter SPIELER und SAGEN, die damit wie neu gelegte Wörter gewertet werden. Wertung: Sechstes bis achttes Ass in SPIELER („S“ und zweifach „E“), neuntes und zehntes Ass in SAGEN (das neunte Ass für den roten Buchstaben „A“ auf rotem Feld, das zehnte Ass für das lila „E“ erbringen schon **Punkteverdoppelung** für alle nachfolgenden Punkte:  
 26 Punkte für REIN (2 x Lila zu je 4 Punkten, 1 x Rot mit 2 Punkten, 1 x Türkis mit 3 Punkten ergibt normal 13 und damit in der Verdoppelung 26 Punkte), 36 Punkte für das Wort SPIELER (3 x Gelb zu je 1 Punkt, 1 x Türkis mit 3 Punkten und 3 x Lila zu je 4 Punkten ergibt 18 Punkte und in der Verdoppelung dann 36 Punkte), 34 Punkte für SAGEN (1 x Türkis mit 3 Punkten, 1 x Rot mit 2 Punkten und 3 x Lila zu je 4 Punkten ergibt normal 17 Punkte und verdoppelt 34 Punkte).

