

SO WIRD GESPIELT

Alter 10+  
Für 2 Teams

# PARTY SCRABBLE®

## INHALT

- 1 Spielbrett
- 102 Buchstabensteine
- 1 sechsseitiger Bonuswürfel
- 1 20-seitiger Buchstabenwürfel
- 1 mechanischer Timer/Ablage
- 1 Spielregelblatt

Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

## VERTEILUNG DER BUCHSTABENSTEINE

A-5	D-4	H-4	L-3	Ö-1	S-7	V-1	Z-1
Ä-1	E-15	I-6	M-4	P-1	T-6	W-1	BLANKO-2
B-2	F-2	J-1	N-9	Q-1	U-6	X-1	
C-2	G-3	K-2	O-3	R-6	Ü-1	Y-1	

## PARTY SCRABBLE IM ÜBERBLICK

Party Scrabble basiert auf dem klassischen Kreuzwortspiel. Doch es gibt einen entscheidenden Unterschied:

### Hier wird in Teams gegen die Zeit gespielt!

- Nachdem die Buchstabensteine aufgedeckt in die Ablage gelegt worden sind, bilden die Spieler auf dem SCRABBLE Spielbrett Wörter nach Kreuzwortart. Hierbei versuchen sie, die höchsten Punktwerte zu erzielen, indem sie die Wörter über „Prämienfelder“ legen – einige Prämienfelder *verdreifachen* den Punktwert! (Siehe PRÄMIENFELDER.)
- Mit dem Buchstabenwürfel wird ermittelt, welcher Buchstabe in dem zu legenden Wort verwendet werden MUSS – dieser Buchstabe MUSS aus der Ablage genommen werden. Er darf **nicht** durch einen Blankostein ersetzt werden. (Siehe BUCHSTABENWÜRFEL.)
- Das gegnerische Team startet den Timer, sobald es den Buchstaben in der Ablage entdeckt, den das Team, das an der Reihe ist, gewürfelt hat. Jetzt läuft die Zeit! Je schneller das Team spielt, desto mehr Punkte erzielt es. Verzögerungen können zu Punktabzug führen. (Siehe MECHANISCHER TIMER.)
- Das jeweilige Team sucht sich Buchstabensteine aus der Ablage heraus. Dann bilden die Spieler so schnell wie möglich ein Wort, welches sie, wie beim klassischen Scrabble-Spiel, an die bereits auf dem Spielbrett liegenden Wörter anlegen. Der Timer wird nach Legen eines Wortes vom gegnerischen Team gestoppt. (Siehe WÖRTER LEGEN.)
- Werden Buchstabensteine auf bestimmte Felder gelegt, darf der Bonuswürfel gerollt werden, welches zu einem höheren Punktestand oder zur Herausforderung der Gegenspieler führen kann. (Siehe BONUSWÜRFEL-FELDER.)
- Das Spiel ist zu Ende, wenn sich keine Buchstabensteine mehr in der Ablage befinden, beide Teams dreimal hintereinander den Buchstabenwürfel gewürfelt haben oder keine Buchstabensteine legen können, da es keine passenden mehr gibt oder auf dem Spielbrett kein Platz mehr zum Legen von Buchstabensteinen ist. Das Team mit dem höheren Punktestand hat das Spiel dann gewonnen! (Siehe PUNKTEN.)

## SPIELVORBEREITUNG

- Die Spieler teilen sich in zwei möglichst gleichmäßige Teams auf.
- Zum Aufschreiben der Punkte müssen Stift und Papier bereitgelegt werden. Die Spieler bestimmen einen Spieler, der während des gesamten Spiels die Punkte für beide Teams aufschreibt.
- Das Spielbrett wird dann in die Mitte der Spielfläche gelegt.

- Alle Buchstabensteine werden aufgedeckt in den Timer/die Ablage gelegt.
- Beide Teams würfeln mit dem 20-seitigen Buchstabenwürfel. Das Team, das den Buchstaben würfelt, der im Alphabet am nächsten zum Buchstaben A liegt, beginnt das Spiel.
- Die Teams sind immer nacheinander an der Reihe.
- Der sechsseitige Bonuswürfel wird für später beiseite gelegt.
- Jetzt kann das Party Scrabble Spiel beginnen!

## 102 Buchstabensteine:

- In diesem Spiel gibt es 100 Buchstaben- und 2 Blankosteine.
- Jeder dieser Buchstabensteine hat einen bestimmten Wert (die unten rechts neben dem Buchstaben stehende Zahl).
- Die beiden Blankosteine haben keinen eigenen Wert. Sie haben die Funktion von Jokern. Sie können beliebig für jeden gewünschten Buchstaben eingesetzt werden, außer für den mit dem Buchstabenwürfel gewürfelten Buchstaben. Das Team muss ansagen, für welchen Buchstaben der Blankostein steht. Dieser behält seine Bedeutung während des ganzen Spiels bei.

## Mechanischer Timer/Ablage

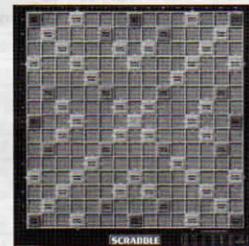
Der mechanische Timer/die Ablage ist Zeitmesser und zugleich Ablage für die Buchstabensteine. Je schneller ein Team spielt, desto mehr Punkte erhält es! Der Timer zählt 6 Bereiche rückwärts herunter, anhand derer dann die endgültige Punktzahl errechnet wird:



- 4X – der erzielte Wortwert wird mit 4 multipliziert
- 3X – der erzielte Wortwert wird mit 3 multipliziert
- 2X – der erzielte Wortwert wird mit 2 multipliziert
- 1X – der erzielte Wortwert wird mit 1 multipliziert
- 1 – 1 Punkt wird vom Wortwert abgezogen
- 5 – 5 Punkte werden vom Wortwert abgezogen

## Spielbrett-Prämienfelder

Das Spielbrett besteht aus 15 x 15 Quadraten, die durch waagerechte und senkrechte Linien voneinander getrennt sind. Es gibt auf dem Spielbrett besonders gekennzeichnete Felder mit unterschiedlichem Prämienwert.



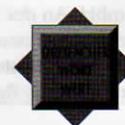
## Felder für Buchstabenprämien

Ein hellblaues Feld verdoppelt den Wert eines auf diesem Feld platzierten Buchstabens.  
Ein dunkelblaues Feld verdreifacht den Wert eines auf diesem Feld platzierten Buchstabens.



## Felder für Wortprämien

Ein hellrotes Feld verdoppelt den Wert des gesamten Wortes.  
Ein dunkelrotes Feld verdreifacht den Wert des gesamten Wortes



- Legt ein Spieler ein Wort gleichzeitig über ein Feld für Buchstaben- und Wortprämien, so wird zunächst der gesamte Buchstabenwert

zusammengezählt, bevor der Wert des Wortes dann verdoppelt bzw. verdreifacht wird.

- Legt ein Spieler einen Blankostein auf ein rotes Feld mit dreifachem oder doppeltem Wortwert, wird die Summe des Wertes der Buchstabensteine des gelegten Wortes verdreifacht oder verdoppelt, obwohl der Blankostein selbst keinen eigenen Wert hat. Legt ein Spieler einen Blankostein auf ein blaues Feld mit dreifachem oder doppeltem Buchstabenwert, ist der Wert des Blankosteins immer noch null.

### Bonuswürfel-Felder

Teams, die ein Wort über ein Bonuswürfel-Feld legen, dürfen am Ende ihres Spielzugs den Bonuswürfel rollen. Folgende Befehle gibt es hier:



**3x**

– erlaubt dem jeweiligen Team, den Wert eines beliebigen Buchstabensteins in diesem Spielzug zu verdreifachen.

– erlaubt dem jeweiligen Team, den Wert eines beliebigen Buchstabensteins in diesem Spielzug zu verdoppeln.

**2x**

– erlaubt dem jeweiligen Team, den Buchstabenwürfel in der folgenden Runde auszulassen und ein Wort zu bilden, ohne ihn einsetzen zu müssen.

– das jeweilige Team ist erneut an der Reihe.

– das andere Team muss den Timer in der folgenden Runde vom blauen (1x) Bereich beginnen.

– das andere Team muss den Timer in der folgenden Runde vom gelben (2x) Bereich beginnen.

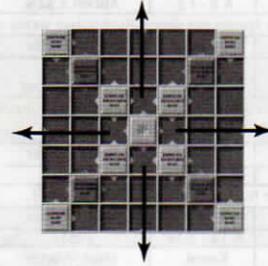
### SPIELREGELN

#### Der Buchstabenwürfel

- Zu Beginn jedes Spielzugs eines Teams wird der Timer aufgezogen bzw. gegebenenfalls auf die durch den Bonuswürfel angezeigte Position gestellt.
- **Das Team, das an der Reihe ist, rollt dann den Buchstabenwürfel.** Dieser zeigt an, welchen Buchstaben das Wort enthalten muss, welches das Team auf das Spielbrett legt. **Das Team muss den gewürfelten Buchstaben aus der Ablage nehmen, darf also keinen bereits auf dem Spielbrett liegenden Buchstaben verwenden.** Dieser Buchstabe darf an jeder beliebigen Stelle des Worts stehen. **Anmerkung: Blankosteine dürfen hier nicht als Ersatz für den gewürfelten Buchstaben eingesetzt werden.**
- **In dem Moment, in dem das gegnerische Team den gewürfelten Buchstaben in der Ablage entdeckt, startet es den Timer,** indem es den Zeiger herunterdrückt.
- Aus der Ablage können beliebig viele Buchstabensteine genommen werden. Es dürfen jedoch nur die auf das Spielbrett gelegt werden, mit denen das zu legende Wort gebildet wird. Die anderen werden dann wieder in die Ablage gelegt.
- Ein Team, das den Timer startet oder stoppt, bevor der Buchstabe gewürfelt bzw. das Wort vollständig auf dem Spielbrett gelegt worden ist, muss die nächste Runde aussetzen. Freut euch also nicht zu früh!
- Liegt der gewürfelte Buchstabe NICHT mehr in der Ablage, darf das Team noch einmal würfeln.
- Würde der Buchstabenwürfel dreimal gerollt, und kann dann noch immer kein Buchstabe aus der Ablage genommen werden, ist das gegnerische Team an der Reihe. Zur Erinnerung: Blankosteine können für jeden beliebigen Buchstabenstein stehen, außer für den gewürfelten Buchstaben, und behalten den Buchstaben, für den sie stehen, bis zum Ende des Spiels.
- **Hat ein Team ein Wort vollständig auf dem Spielbrett gelegt, wird der Timer vom anderen Team gestoppt.**
- Bleibt der Timer von selbst stehen, erklingt ein Ton! Hat das Team bis dahin kein Wort gelegt, wird es bestraft, indem 5 Punkte von seinem aktuellen Punktestand abgezogen werden.

### Wörter legen

Die Teams kombinieren Buchstaben, um ein Wort zu formen und es entweder waagrecht oder senkrecht auf das Spielbrett zu legen. **Das erste Wort, das gelegt wird, muss mit einem Buchstabenstein das Feld in der Mitte (Stern) kreuzen; dieser Buchstabenstein muss das Wort aber nicht zwangsläufig mit dem Stern beginnen.**



### Erlaubte und nicht erlaubte Wörter

Alle Wörter, die in einem anerkannten, nicht veralteten Wörterbuch der deutschen Sprache zu finden sind, sind erlaubt. Dazu gehören auch die dort aufgeführten mundartlichen Wörter, Fremdwörter und Wörter aus Fachsprachen.

Man geht davon aus, dass die in einem Standardlexikon aufgeführten Wörter – auch die, die aus fremden Sprachen übernommen wurden, mittlerweile in den allgemeinen Sprachgebrauch übernommen worden sind und daher erlaubt werden müssen.

Wörter dürfen in allen in der deutschen Grammatik üblichen Beugungsformen gesetzt werden. Die Spieler müssen sich vor dem Spiel einigen, ob sie nach neuen oder alten oder beiden Rechtschreibregeln spielen wollen.

Nicht erlaubt sind Eigennamen. Dazu gehören auch geographische Namen, Produkt- und Firmennamen und Wörter, die mit einem Bindestrich oder einem Auslassungszeichen geschrieben werden (z.B. "X-Beine" oder "wen'ge" statt "wenige"). Nicht erlaubt sind auch Vorsilben und Nachsilben (wie UN- und HEIT).

Es ist nicht gestattet, Umlaute durch AE, OE oder UE wiederzugeben.

Die Gültigkeit eines Wortes darf in Frage gestellt werden, solange der nächste Spieler noch nicht gesetzt hat. Wurde zu spät reklamiert, so muss das fehlerhafte oder unerlaubte Wort liegen bleiben und wird mit ins Spiel einbezogen, als wäre es korrekt.

Zur Klärung, ob es sich um ein erlaubtes Wort handelt oder ob die Rechtschreibung stimmt, darf ein Lexikon zurate gezogen werden. War die Beanstandung berechtigt, muss der Spieler sein Wort zurücknehmen, darf den Zug aber nicht gleich wiederholen, sondern muss aussetzen.

Ist ein Buchstabe auf den Spielplan gelegt, darf er nicht mehr von dem Feld, auf dem er liegt, genommen werden; es sei denn, das gelegte Wort wird vom gegnerischen Team erfolgreich angefochten. (Siehe „EIN WORT ANFECHTEN“.)

### MUSTERSPIEL

Das folgende Musterspiel soll die Regeln und Methoden des Punktezahlens veranschaulichen. Zum besseren Verständnis ist es sinnvoll, das Musterspiel Zug um Zug nachzuspielen, gemäß der weiter unten angegebenen Reihenfolge der Züge. Dabei sollten die Spieler die erzielten Punkte selbst berechnen und anschließend mit den angegebenen Werten vergleichen. Stimmen die Ergebnisse nicht überein, sollte noch einmal in den Regeln nachgeschaut und die Fehlerquelle ermittelt werden. Darüber hinaus enthält das Musterspiel einige Hinweise auf wichtige Eigenschaften eines gekonnten Spiels:

Gute Verteilung der Wörter über das gesamte Spielfeld.

Effektive Nutzung der Prämienfelder und daraus resultierende hohe Bewertungen.

Häufige Resultate aus Kombinationen mehrerer Wörter, um die jeweilige Punktzahl eines Zuges zu erhöhen.

Neben den sinnvollen Zügen werden auch einige Fehler, auf die speziell hingewiesen wird, im Musterspiel kommentiert.



## Spieler 1

Zug Nr.	Bänken	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
1	ERCBNUK	D 8 - 1 8	RUCKEN	26	26
BUNKER hätte an derselben Stelle mehr Punkte gegeben. Da jedoch das B auf dem Bänken verbleibt, kann der Spieler hier hoffen, durch Ziehen von AD oder DE im nächsten Zug RUCKEN bis auf das Feld „Dreifacher Wortwert“ auszudehnen (ABDRUCKEN oder BEDRUCKEN).					
3	BWASDDF	A 8 - 1 8	ABDRUCKEN	51	77
Glück gehabt! Ansonsten hätte der Spieler mit diesen Buchstaben wenig anfangen können.					
5	WSDFUAS	6 J - 8 J	WAS, ABDRUCKENS	29	106
Durch diese Lösung konnte der Spieler das W ablegen und hat obendrein ein gutes Auge beim Anlegen gezeigt.					
7	DSFCUTS	4 G - 8 G	STUCK	15	121
Gute Platzierung des wertvollsten Buchstaben auf dem Prämienfeld.					
9	FESDKE	A 14 - E 14	FESTE	16	137
11	DAKSNEL	3 A - 10 A	SKANDALE	66*	203
Was für eine Antwort! Das Wort an sich zählt zwar nur einfach, doch durch die Zusatzprämie von 50 Punkten kommt der Spieler auf ein attraktives Ergebnis.					
13	HHONUQE	7 - L 7	AHN	4	207
Ein nicht zu empfehlender Verlegenheitszug, der dem Gegner den Zugang zum Wort-Prämienfeld vereinfacht.					
15	UHUQOET	2 L - 7 L	QUOTEN	32	239
Ein nicht zu empfehlender Verlegenheitszug, der dem Gegner den Zugang zum Wort-Prämienfeld vereinfacht.					
17	BUHR7IN	L 2 - O 2	QUER	24	263
? = Blankostein Geübte Spieler legen den Blankostein nur, wenn sie dadurch sehr viel mehr Punkte erzielen können als ohne seinen Einsatz.					
19	BINNHT	C 3 - E 3	JAH	28	291
21	BTNNIMN	11 B - 15 B	BOTEN	8	299
Zwar gibt es für diese Lösung nicht viele Punkte, doch den Vokal zu halten und drei Konsonanten zu legen ist sinnvoll, da das Bänken ungleich bestückt ist, und sich das Spiel dem Ende neigt.					
23	PXMMINN	9 M - 13 M	MIMEN, IN	28	327
Der Zug ist sehr gut, da der wertvollste Buchstabe des Wortes auf einem Prämienfeld liegt und beide Wörter verdoppelt werden. Allerdings riskiert der Spieler, dass er das X übrig behält.					
25	PXN	L 10 - N 10	NIX	26	353
So kurz vor Schluss ein schöner Zug unter hervorragender Ausnutzung des Prämienfeldes.					

## Spieler 2

Zug Nr.	Bänken	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
2	MAERSÄH	5 E - 11 E	RHEUMAS	40	40
Ein prima Beispiel, wie man auch ohne Einsatz des wertvollsten Buchstabens viele Punkte sammeln kann: hier durch Spiel über zwei Felder mit doppeltem Wortwert.					
4	ÄGDETAR	1 D - 5 D	GRÄTE, ER	28	68
Der gesamte Nordwesten des Spielfeldes wird durch diesen Zug zugänglich gemacht. Das tut dem Spiel gut.					
6	MITTDAN	10 D - 14 D	DAMIT, DA, AS	18	86
Viel war nicht herauszuholen aus der Situation. Mit dem kleinen „Mauerwerk“ hat sich der Spieler recht gewitzt aus der Affäre gezogen. Obendrein ist kein Zugang zu den „Dreifacher Wortwert“-Feldern entstanden.					
8	ZEIGTÖN	D 1 - H 1	GÖTZE	45	131
Das als Anlegestein wichtige N zu halten macht hier Sinn, da der Einsatz nur drei zusätzliche Punkte gebracht hätte.					
10	LINNERG	E 15 - K 15	RINGELN, ER	79*	210
Keine große Überraschung, mit dieser Kombination alle Buchstaben loszuwerden. Als erster Buchstabe kamen nur R und I in Frage, um an der gewählten Stelle anlegen zu können. Wer sich über diesen Umstand früh klar wird, spart Zeit bei der anschließenden Suche.					
12	IIFSEI?	12 L - 15 L	FIES, RINGELNS	27	237
? = Blankostein Gutes Beispiel für die Wichtigkeit von Anlegesteinen.					
14	NOIOÜI?	H 2 - J 2	ION, EI	8	245
? = Blankostein Wie bei Zug 13, so lässt sich auch mit dieser Buchstabenkombination in der Regel nicht viel anfangen.					
16	UIVÜOR?	A 12 - D 12	VORM	18	263
? = Blankostein Erneut gute Ausnutzung des Prämienfeldes.					
18	EEGÜ?VI	1 O - 4 O	GRÜN	27	290
? = Blankostein Die Benutzung des Blankosteines in dieser Situation ist vertretbar, da der Spieler so seinen wertvollsten Stein (Ü) legen kann und das Wort obendrein verdreifacht wird.					
20	YEUHEUI	J 12 - M 12	HUFE	8	298
22	EELYUI	K 5 - N 5	ETUI	8	306
Der Spieler folgt dem guten Gedanken, durch Legen dreier Vokale das Gleichgewicht auf dem Bänken wieder herzustellen.					
24	ELYEEDS	13 G - 15 G	YEN	22	328
Höchste Zeit, sich von dem wirklich wertvollen Buchstaben zu trennen!					

Zug Nr.	Bänken	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
26	SELDE	7 O - 11 O	EDLES	29	357

Der Zug macht deutlich, dass man niemals aufgeben sollte, auch wenn man fast aussichtslos zurückliegt.

In den mit\* versehenen Zahlen sind 50 Bonuspunkte enthalten.

Anmerkung: Kreuzt eines der Wörter ein Bonuswürfel-Feld, muss das Spiel an die jeweiligen Anweisungen angepasst werden.

### Strategietipps:

- Teams, die schnell zusammenarbeiten, werden gewinnen. Ein Mitglied des Teams kann beispielsweise ein Wort auswählen, während ein anderes Teammitglied die entsprechenden Buchstabensteine auf der Ablage sucht.
- Gelegt werden könnten:
  - kurze Wörter mit hohen Buchstabenwerten, die schnell gelegt werden können und dadurch mit einer höheren Zahl multipliziert werden (siehe MECHANISCHER TIMER). Oder
  - längere Wörter, die mit einer niedrigeren Zahl multipliziert werden, deren Punktwerte aber durch die Prämienfelder auf dem Spielbrett erhöht werden.
- Entdeckt das Team den gewürfelten Buchstaben vor dem gegnerischen Team, kann es versuchen, sich heimlich zu verständigen und seinen Spielzug schon zu planen, bevor das gegnerische Team den Buchstaben entdeckt und den Timer startet.

### Punkten

Ein Team beendet seinen Spielzug, indem es seine Punktwerte zusammenzählt:

- Alle Werte der Zahlen auf den Buchstabensteinen werden addiert.
- Der Punktwert wird den Prämienfeldern entsprechend multipliziert.
- Wurde der Bonuswürfel verwendet, wird der Punktwert, wie auf dem Bonuswürfel angegeben, angepasst.
- Der Gesamtwert wird nun wiederum entsprechend den auf dem Timer angegebenen Bereichen angepasst (plus, Punktwert, minus). Der Spieler, der die Punkte aufschreibt, notiert den endgültigen Punktwert dann auf dem Blatt.

### Punktetabelle

Punkte	2x	3x	4x	Punkte	2x	3x	4x	Punkte	2x	3x	4x	Punkte	2x	3x	4x
1	2	3	4	26	52	78	104	51	102	153	204	76	152	228	304
2	4	6	8	27	54	81	108	52	104	156	208	77	154	231	308
3	6	9	12	28	56	84	112	53	106	159	212	78	156	234	312
4	8	12	16	29	58	87	116	54	108	162	216	79	158	237	316
5	10	15	20	30	60	90	120	55	110	165	220	80	160	240	320
6	12	18	24	31	62	93	124	56	112	168	224	81	162	243	324
7	14	21	28	32	64	96	128	57	114	171	228	82	164	246	328
8	16	24	32	33	66	99	132	58	116	174	232	83	166	249	332
9	18	27	36	34	68	102	136	59	118	177	236	84	168	252	336
10	20	30	40	35	70	105	140	60	120	180	240	85	170	255	340
11	22	33	44	36	72	108	144	61	122	183	244	86	172	258	344
12	24	36	48	37	74	111	148	62	124	186	248	87	174	261	348
13	26	39	52	38	76	114	152	63	126	189	252	88	176	264	352
14	28	42	56	39	78	117	156	64	128	192	256	89	178	267	356
15	30	45	60	40	80	120	160	65	130	195	260	90	180	270	360
16	32	48	64	41	82	123	164	66	132	198	264	91	182	273	364
17	34	51	68	42	84	126	168	67	134	201	268	92	184	276	368
18	36	54	72	43	86	129	172	68	136	204	272	93	186	279	372
19	38	57	76	44	88	132	176	69	138	207	276	94	188	282	376
20	40	60	80	45	90	135	180	70	140	210	280	95	190	285	380
21	42	63	84	46	92	138	184	71	142	213	284	96	192	288	384
22	44	66	88	47	94	141	188	72	144	216	288	97	194	291	388
23	46	69	92	48	96	144	192	73	146	219	292	98	196	294	392
24	48	72	96	49	98	147	196	74	148	222	296	99	198	297	396
25	50	75	100	50	100	150	200	75	150	225	300	100	200	300	400

### Das andere Team ist an der Reihe

- Hat ein Team ein Wort auf dem Spielbrett gelegt und seine Punkte errechnet, ist das andere Team an der Reihe. Der Timer wird für die nächste Runde erneut aufgezogen.
- Anmerkung: Die Teams könnten dazu verleitet sein, sich Zeit zu lassen, um über ihren nächsten Spielzug nachzudenken. Aber Zeitverzögerungen sind nicht erlaubt! Nach Legen eines Wortes muss sich das andere Team sofort sammeln und den Buchstabenwürfel rollen.
- Das gegnerische Team startet den Timer wie immer, also dann, wenn es den gewürfelten Buchstaben in der Ablage entdeckt hat.
- Die Teams bilden weiter Wörter auf dem Spielbrett nach Kreuzwortart. Alle Buchstabensteine, die in einem Spielzug gelegt werden, müssen waagrecht in einer Reihe bzw. senkrecht in einer Spalte gelegt werden.

- Ein Team erhält die volle Punktzahl für alle Wörter, die es in seinem Spielzug auf dem Spielbrett gelegt oder verändert hat, sowie die sich durch Legen eines Buchstabensteins über Prämienfelder ergebenden Bonuspunkte und die Punkte, die es durch den Bonuswürfel gewinnt.

#### Ein Wort anfechten

Ist ein Wort gelegt und der Timer gestoppt, kann das gelegte Wort vom anderen Team angefochten werden, bevor die Punkte für dieses Wort zusammengezählt werden. Nur dann darf ein Wörterbuch zur Prüfung von Schreibweise oder Gebrauch des Wortes herangezogen werden. Ein Wort, das in diesem Wörterbuch nicht eingetragen ist, oder ein unvollständiges Wort, darf nicht gelegt werden. Ist das angefochtene Wort tatsächlich nicht akzeptabel, und ist noch Zeit auf dem Timer übrig, darf das Team, das an der Reihe war, versuchen, ein anderes Wort zu legen. Das gegnerische Team drückt den Timer an der Stelle, wo er gestoppt wurde, und das spielende Team muss in der noch verbleibenden Zeit ein Wort legen oder passen.

#### Passen

Ein Team kann den Timer stoppen und „passen“ ausrufen. „Passen“ führt zu einem „0“-Punktwert, da kein Wort gelegt wurde. Passt ein Team jedoch, wenn der Timer sich im Minusbereich befindet (-1 Punkt, -5 Punkte), werden dem Team diese Punkte von seinem aktuellen Punktestand abgezogen.

#### Das Spiel beenden

Das Spiel endet, wenn:

Sich in der Ablage keine Buchstabensteine mehr befinden.

Beide Teams den Buchstabenwürfel 3 Mal hintereinander gewürfelt haben und keinen Buchstaben aus der Ablage nehmen konnten.

Es auf dem Spielbrett keinen Platz mehr gibt, um ein Wort zu legen.

#### Gewinnen

Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt!

#### Aufbewahrung

Die Buchstabensteine werden in den Kunststoffbeutel gelegt. Das Spielbrett, der Timer/die Ablage und der Würfel werden zurück in die Box gelegt.

### VERBRAUCHERINFORMATION

Sollten Teile fehlen, oder haben Sie Fragen zu diesem Produkt, dann wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale.

Mattel GmbH, An der Trift 75, D-63303 Dreieich; Mattel Ges.m.b.H., Triester Str. 14, A-2355 Wiener Neudorf; Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23

### ONLINE

#### www.mattelscrabble.com

SCRABBLE® hat eine Website, auf der Spieler:

Aktuelle Informationen erhalten können

Spielen können

Tipps zu Spielstrategie und -taktik erhalten können

Informationen über Spielvarianten erhalten können

B4996-0722



© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.

© 2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel, Inc.

Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich.

Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline

01628500303.

Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys.