

Beispiele für Wortbildung und Bewertung:

In den folgenden Beispielen sind die in neun aufeinanderfolgenden Spielen jeweils gesetzten Buchstaben fett gedruckt. Die angegebenen Bewertungen ergeben sich daraus, daß der Buchstabe R in HORN auf dem Mittelfeld mit dem Stern liegt.

1. Spiel, 12 Punkte  
(Horn)

HORN

2. Spiel, 6 Punkte  
(Stern)

STERN  
HORN

3. Spiel, 7 Punkte  
(Sterne)

STERNE  
HORN

4. Spiel, 12 Punkte  
(Basalt)

BASALT  
STERN  
HORN  
E

5. Spiel, 14 Punkte  
(Satz)

BASALT  
SATZ  
STERN  
HORN  
E

6. Spiel, 16 Punkte  
(Freude)

BASALT  
SATZ  
STERN  
HORN  
FREUDE

7. Spiel, 14 Punkte  
(Urne, Du, Er)

BASALT  
SATZ  
STERN  
HORN  
FREUDE  
URNE

8. Spiel, 27 Punkte  
(Ohne, Hof, Ohr, Neu)

BASALT  
SATZ  
STERN  
HORN  
OHNE  
FREUDE  
URNE

9. Spiel, 23 Punkte  
(Stab, Ahorn, Bohne)

BASALT  
SATZ  
STERN  
TAHORN  
BOHNE  
FREUDE  
URNE

Urheberrechtlich geschützt.

**Spear-Spiel**

No. 26024

# REISE-SCRABBLE®

SCRABBLE (sprich SKRÄBBL) ist ein Kreuzwortspiel für zwei bis vier Personen. Aus Buchstabensteinen mit unterschiedlichen Wertpunkten werden auf einem Spielplan Wörter gelegt, die wie beim Kreuzworträtsel miteinander verbunden sind. Es geht darum, durch geschicktes Ausnutzen und Kombinieren der Buchstabenwerte und Prämienfelder des Spielplanes eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen.

Spielbeginn:

Jeder Mitspieler bekommt ein Bänkchen.

Alle Buchstabensteine und zwei Blankosteine\* werden in den Beutel getan und gemischt. Dann zieht jeder Spieler einen Stein. Wer den Buchstaben zieht, der dem Anfang des Alphabets am nächsten ist, beginnt. Die Steine kommen alle in den Beutel zurück und nun zieht jeder Mitspieler acht Buchstabensteine, die er so auf seinem Bänkchen einordnet, daß die Mitspieler sie nicht erkennen können.

\*) Zwei zusätzliche Blankosteine liegen als Ersatz bei.

Spielweise:

1. Der erste Spieler legt auf dem Spielplan zwei oder mehr von seinen Buchstaben so zu einem Wort zusammen, daß einer der Buchstaben auf dem Stern in der Spielplanmitte liegt. Das Wort kann waagrecht oder senkrecht gelegt werden; die Besetzung der Felder in der Diagonale ist nicht erlaubt.
2. Nach dem Ansetzen sagt der Spieler die erreichte Punktzahl an und ersetzt die gespielten Steine durch Ziehen neuer Buchstaben aus dem Beutel, so daß wieder acht Steine auf seinem Bänkchen liegen. Die erreichte Punktzahl wird notiert.
3. Das Spiel geht dann an den nächsten Spieler zur Linken weiter. Dieser und jeder folgende Spieler fügt den bereits auf dem Spielfeld liegenden Steinen einen oder mehrere neue von seinem Bänkchen hinzu, so daß jeweils ein neues, sinnvolles Wort entsteht. (Einzige Ausnahme siehe Punkt 16 mit Beispielen 7, 8 u. 9). Die Punktzahl wird notiert und der Buchstabenvorrat ergänzt.
4. Mit Ausnahme von Eigennamen (einschl. geographischer Namen), Abkürzungen und allen Wörtern, deren richtige Schreibweise einen Bindestrich oder ein Auslassungszeichen erfordert, sind alle Wörter zugelassen, die in einem deutschen Wörterbuch zu finden sind. Die Wörter dürfen in allen Beugungsformen der Ein- und Mehrzahl vorkommen und gelten in jeder dieser Formen als neue Wörter.

- Wenn die Zulässigkeit oder Rechtschreibung eines gesetzten Wortes bezweifelt wird, darf für die Klärung dieser Frage ein Wörterbuch herangezogen werden, dessen Benutzung im übrigen nicht erlaubt ist. Einspruch gegen die Verwendung eines Wortes darf man nur so lange erheben, bis der nächste Spieler mit dem Ansetzen begonnen hat. Erweist sich das strittige Wort als unzulässig, muß der Spieler es zurücknehmen und wird in dieser Runde übergangen.
5. Innerhalb der Grundregel, daß alle unmittelbar aneinanderliegenden Buchstaben in ihrer gesamten Folge sowohl waagrecht als auch senkrecht sinnvolle Wörter ergeben müssen, dürfen neue Wörter nur folgendermaßen gebildet werden:
    - a) durch Ansetzen eines oder mehrerer Steine an ein schon vorhandenes Wort (Verlängerung). Die Buchstaben können sowohl an den Beginn (z. B. EIS-REIS; auch EIS-GREIS) das Ende (z. B. GAR-GARN; auch GAR-GARNELE) oder an beide Seiten des Wortes zugleich (z. B. LAUB-GLAUBE; auch LAUB-UNGLAUBEN) gesetzt werden,
    - b) durch rechtwinkliges Ansetzen eines oder mehrerer Steine an eine Seite (s. u. Beispiele 4 und 5) oder beide Seiten (Beispiel 2) eines schon gelegten Wortes, wobei ein Buchstabe des schon gelegten Wortes Bestandteil des neuen Wortes werden muß,
    - c) durch Legen eines vollständigen Wortes parallel zu einem (Beispiel 7) oder mehreren (Beispiel 8) bereits gelegten Wörtern. Dabei müssen wenigstens je zwei Steine beider Wörter direkt aneinander liegen (Beispiel 7).
  6. Ein einmal gesetzter Stein darf nicht mehr ausgewechselt oder an eine andere Stelle gelegt werden.
  7. Die beiden Blankosteine werden als Joker anstelle eines beliebigen Buchstabens gespielt. Wenn ein solcher Stein angesetzt wird, muß angegeben werden, welchen Buchstaben er darstellt. Die Bedeutung dieses Buchstabens behält der Blankostein, der auch nicht mehr ausgetauscht werden darf, während des ganzen Spieles:
  8. Wer an die Reihe kommt, darf statt anzusetzen, eine beliebige Anzahl seiner Steine gegen die gleiche Menge von Steinen aus dem Beutel austauschen. Hierzu legt er die Buchstaben offen auf, die er austauschen möchte, zieht die gleiche Anzahl aus dem Beutel und gibt anschließend die offen aufgelegten in den Beutel zurück, dessen Inhalt wieder gemischt werden muß. Wer tauscht, wenn er an die Reihe kommt, darf nicht gleichzeitig auch Steine ansetzen, sondern muß damit warten, bis er wieder an der Reihe ist.
  9. Das Spiel wird so lange gespielt, bis alle Steine gezogen sind und entweder ein Spieler alle seine Steine ansetzen konnte oder alle Spielmöglichkeiten erschöpft sind.
- Bewertung:**
10. Der Gesamtpunktwert ergibt sich aus den einzelnen Buchstabenwerten des gesamten neuen Wortes und den Zusatzpunkten, die durch das Setzen auf die Prämienfelder des Spielplanes oder die Verwendung aller acht Steine erreicht werden.
  11. Jeder Buchstabe hat den auf dem Plättchen angegebenen Wert; Blankosteine zählen nicht.
  12. Ein hellblaues Feld verdoppelt und ein dunkelblaues Feld verdreifacht den Wert des auf ihn gesetzten Buchstabens (Buchstabenprämien).
  13. Wenn ein Buchstabe des neu gebildeten Wortes auf einem hellroten Feld des Spielplanes liegt, verdoppelt sich der Wert des ganzen Wortes. Bei einem dunkelroten Felde verdreifacht sich der Wortwert (Wortprämien). Etwaige Buchstabenprämien sind vor der Verdoppelung oder Verdreifachung des Wortwertes anzurechnen. Bedeckt ein Wort zwei Wortprämienfelder, so verdoppelt sich der Wert zuerst einmal und dann ein zweites Mal (also viermal der Wert des Wortes) oder er verdreifacht sich zweimal (also neunmal der Wert des Wortes). Das mit einem Stern markierte Feld ist hellrot und verdoppelt daher den Wert des ersten Wortes.
  14. Die Buchstaben- und Wortprämien kommen nur dem zugute, der das jeweilige Feld als erster erreicht; sie gelten für alle folgenden Spiele und Runden nicht mehr als Prämienfelder, so daß nur noch die Buchstabenwerte zählen.
  15. Wird einer der zwei Blankosteine auf ein hell- oder dunkelrotes Feld gesetzt, so verdoppelt oder verdreifacht sich der Wortwert, wenn auch der Blankostein selbst keinen Punktwert hat.
  16. Ergeben sich durch das Ansetzen eines Wortes weitere Wörter (Beispiele 7, 8 und 9), wird jedes Wort bewertet. Neu besetzte Prämienfelder gelten in einem solchen Fall für alle neuen Wörter, die mit ihnen verbunden sind.
  17. Jeder Spieler, der in der Lage ist, alle acht Steine in einem einzigen Ansatz aufzulegen, gewinnt 50 Punkte zusätzlich.
  18. Am Schluß des Spieles wird die von jedem Spieler erreichte Punktzahl um den Wert der Buchstaben vermindert, die er nicht gesetzt hat. Wenn das Spiel dadurch beendet wurde, daß ein Spieler alle seine Buchstaben angesetzt hat, wird dem Ergebnis dieses Spielers außerdem die Summe aller Strafpunkte seiner Mitspieler für die verbliebenen Buchstabensteine zugerechnet.