

SCRABBLE

FÜR DIE

JUGEND

Ein Wort-Spiel für Kinder ab 6 Jahren

Verlag J. W. SPEAR & SÖHNE NURNBERG

mit Genehmigung der Production and Marketing Co.

Spear-Spiel

Nr. 26 021

SCRABBLE

FÜR DIE

JUGEND

Ein Wort-Spiel für Kinder ab 6 Jahren

Scrabble für die Jugend ist die Antwort auf zahllose Anfragen von erwachsenen Scrabble-Spielern nach einem Scrabble-ähnlichen Spiel, das sich besonders für die heranwachsende Jugend eignet. Hier ist ein Spiel, welches jüngere Knaben und Mädchen tatsächlich gerne spielen werden, während sie gleichzeitig mit den Buchstaben des Alphabets bekannt werden, neue Wörter lernen und das Buchstabieren üben.

Der Spielplan hat 2 Seiten. Die Vorderseite ist mit gekreuzten Wörtern bedruckt. Der erste Buchstabe von jedem Wort zeigt eine farbige Darstellung des Wortes selbst. Diese Wortbildzusammenstellung ist eine neue Art ABC-Buch für kleine Kinder, die sich an dem Spiel erfreuen, indem sie Buchstaben lernen, noch bevor sie richtig schreiben können. Junge Spieler im Alter von 6-9 Jahren werden auf der Vorderseite des Planes buchstabieren lernen, was sie schließlich dahin führt, ihre eigenen Wörter zu bilden und das weiterentwickelte Spiel auf der Rückseite des Planes zu spielen. Später, wenn der Wortschatz größer und die Kenntnisse in der Schreibweise durch das Spielen umfangreicher geworden sind, werden sie in der Lage sein, Scrabble, das derzeit beliebteste Wortspiel, zu spielen.

Spielregel für das Spiel auf der Vorderseite des Planes

(mit vorgedruckten Wörtern)

Grundregel:

1. An dem Spiel können 2, 3 oder 4 Spieler teilnehmen.
2. Die Spielmarken bilden die „Kasse“.
3. Wende alle Plättchen mit dem Druck nach unten und mische sie gut. Lege dies Häufchen, wir nennen es Vorrat, neben den Plan.
4. Da es keinen Vorteil bedeutet, erster Spieler zu sein, machen die Spieler unter sich aus, wer das Spiel beginnt.
5. Nun zieht jeder Spieler 7 Buchstabenplättchen vom Vorrat und legt sie offen vor sich hin.

Ziel des Spieles ist:

1. Alle Wörter auf dem Plan mit den passenden Buchstabenplättchen zu bedecken.
2. Die Buchstaben in jedem Wort der Reihe nach zu decken. Beginne mit dem ersten Buchstaben des Wortes und decke nacheinander alle Buchstaben in dem Wort bis es vollständig ist.
3. Ein Wort zu vervollständigen und damit eine Spielmarke aus der Kasse zu erhalten.
4. Wenn alle Wörter auf dem Plan vollständig bedeckt sind, hat der Spieler gewonnen, der die meisten Spielmarken besitzt.

Spielweise:

1. Der erste Spieler wählt 2 von seinen 7 Buchstabenplättchen. Er hat nun folgende Spielmöglichkeiten:
 - a) Die Anfangsbuchstaben von 2 Wörtern auf dem Plan zu decken. (siehe Beispiel 1 A)
 - b) Den Anfangsbuchstaben eines Wortes und den zweiten Buchstaben des gleichen Wortes zu decken. (siehe Beispiel 1 B)

2. Nachdem das Spiel auf diese Weise begonnen hat, zieht der erste Spieler 2 Plättchen aus dem Vorrat, um diejenigen zu ersetzen, die er gespielt hat, so daß er immer 7 Plättchen vor sich hat. Damit hat er seine Runde beendet.
3. Das Spiel geht links herum weiter und jeder wählt bei seiner Runde 2 Plättchen von 7 Buchstaben, wovon er jedes benutzt um entweder einen Anfangsbuchstaben eines Wortes zu decken (siehe Beispiel 3 A) oder den nächsten offenen Buchstaben eines bereits begonnenen Wortes (siehe Beispiel 3 B). Ein Spieler kann mit jedem Wort anfangen, selbst wenn der Anfangsbuchstabe jenes Wortes ein Teil eines anderen Wortes ist (siehe Beispiel 3 A)
4. Einem Spieler ist es nicht erlaubt seine Runde zu übergehen, wenn er Plättchen hat, die gespielt werden können. Wenn er jedoch keine 2 Plättchen legen kann legt er nur eines oder setzt aus, wenn er gar keines legen kann. (es wird daran erinnert, daß immer 7 Plättchen vor jedem Spieler liegen müssen, solange Plättchen vom Vorrat genommen werden können). Wenn ein Spieler keines von seinen 7 Plättchen legen kann, kann er seine Runde dazu benutzen 2 seiner Plättchen mit der Buchstabenseite nach unten zum Vorrat zu legen und 2 andere zu ziehen. Er muß dann warten bis er wieder an der Reihe ist um weiterspielen zu können.
5. Wenn die Buchstaben in einem Wort bis auf einen bedeckt sind, versucht jeder Spieler derjenige zu sein, der den letzten Buchstaben zur Vervollständigung des Wortes legt und dadurch eine Spielmarke erhält. Wenn 2 Wörter durch decken eines Buchstaben vervollständigt werden, erhält jener Spieler 2 Marken (siehe Beispiel 5).
6. Nachdem die Buchstaben von jedem Wort in ihrer natürlichen Sprechweise bedeckt werden müssen, ist der letzte Buchstabe, der bedeckt werden muß, nicht immer der letzte Buchstabe des Wortes, weil dieser gleichzeitig der Buchstabe eines anderen Wortes sein kann (siehe Beispiel 6).
7. Es gibt keine Regel die Spieler zu hindern auf die Plättchen ihrer Mitspieler zu sehen und die Spieler werden bald ein spannendes Vergnügen in der Blockierung entdecken, indem sie ein Plättchen zurückhalten um dem Gegner die Vollendung eines Wortes unmöglich zu machen. Ein Spieler kann jedoch ein Plättchen nur zurückhalten, wenn er wenigstens 2 andere Plättchen in seiner Runde anlegen kann.
8. Wenn keine Plättchen mehr im Vorrat sind, geht das Spiel weiter, bis alle 100 Teile auf dem Plan aufgelegt sind. Der Spieler, der dann die meisten Spielmarken hat, gewinnt das Spiel.

Beispiele

Anmerkung: Die Buchstaben im Kreis zeigen, die eben im Spiel gelegten Plättchen. Fett gedruckte Buchstaben zeigen die Buchstaben an, die in einer vorausgegangenen Runde bereits gelegt wurden. Buchstaben in dünner Schrift zeigen noch unbedeckte Buchstaben.

Wenn der erste Spieler T und A wählt, könnte er das **Ⓟ** verwenden um das Wort **ⓅANNENZAPFEN** zu beginnen. Das **Ⓟ** könnte er für den Beginn des Wortes **ⓅXT** verwenden. (Beispiel 1 A)

oder

Der erste Spieler könnte **Ⓟ** verwenden um **ⓅANNENZAPFEN** zu beginnen, **Ⓟ** für den zweiten Buchstaben von **TANNENZAPFEN**. (Beispiel 1 B).

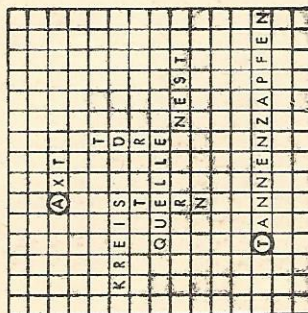
Wenn der zweite Spieler N und S wählt, könnte er **Ⓟ** verwenden um **ⓅEST** zu beginnen; das **Ⓟ** könnte er verwenden um **ⓅTERN** zu beginnen. (Beispiel 3 A).

oder

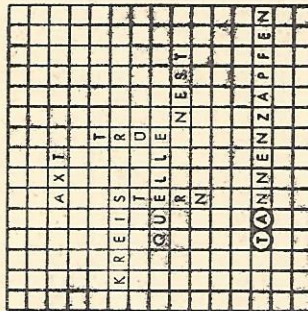
Der zweite Spieler könnte **Ⓟ** für den dritten Buchstaben in **TAANNENZAPFEN** verwenden und das **Ⓟ** um **ⓅTERN** zu beginnen. (Beispiel 3 B).

Beachte, daß S in dem Wort STERN ein Teil des Wortes KREIS ist.

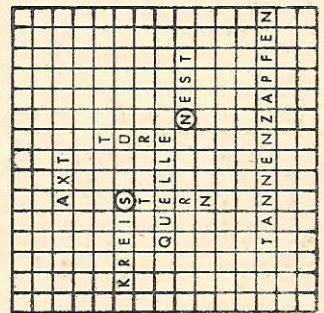
Beispiel 1 A



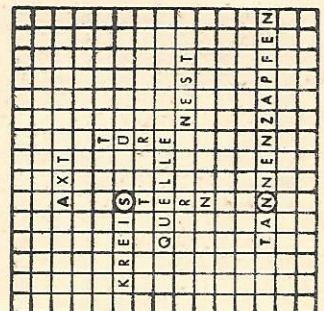
Beispiel 1 B



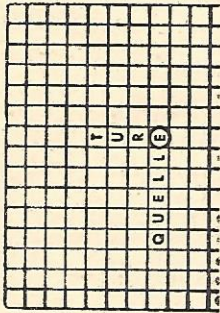
Beispiel 3 A



Beispiel 3 B

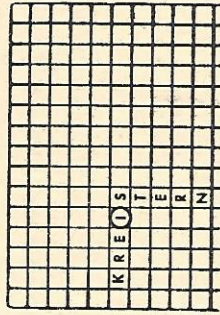


Beispiel 5



Wenn das „E“, welches den letzten Buchstaben der beiden Wörter TÜR und Türe bildet, der einzige noch offene Buchstabe in diesen beiden Wörtern ist, so vervollständigt der Spieler, der das **Ⓟ** deckt, 2 Wörter und gewinnt 2 Spielmarken.

Beispiel 6



Wenn KRE des Wortes KREIS und das S von STERN gedeckt sind, vervollständigt der Spieler, der das **Ⓟ** deckt, das Wort KREIS und gewinnt eine Spielmarke.

Spielregel **für das Spiel auf der Rückseite des Planes** (für Fortgeschrittene)

Grundregel:

1. An dem Spiel können 2, 3 oder 4 Spieler teilnehmen.
2. Lege den Plan mit der Rückseite nach oben auf den Tisch (die Abbildungen am Rande sind nur Hinweise auf Wörter, die verwendet werden können).
3. Die Spielmarken (Kasse) werden bei dieser Spielart nicht gebraucht. Die Gewinnpunkte werden auf einem Blatt Papier vermerkt.
4. Die übrigen Grundregeln (Punkt 4, 5 und 6) sind die gleichen wie für die Vorderseite des Planes.

Ziel des Spieles ist:

1. Wörter zu bilden, welche senkrecht und waagrecht auf dem Plan verbunden sind (d. h. einen Buchstaben gemeinsam haben).
2. Punkte aufzuschreiben für vollständige Wörter. Jeder Buchstabe in einem Wort zählt einen Punkt, ein Wort aus 2 Buchstaben gilt daher 2 Punkte, ein Wort aus 3 Buchstaben 3 Punkte usw.
3. Der Spieler, welcher die meisten Punkte hat, wenn keine Plättchen mehr gelegt werden können, gewinnt das Spiel.

Spielweise:

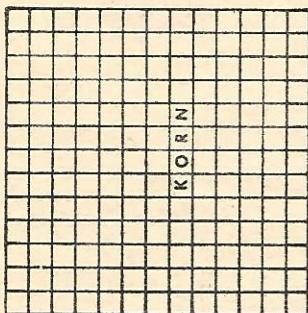
1. Der erste Spieler verbindet 2 oder mehrere seiner Buchstabenplättchen zu einem vollständigen Wort und legt sie auf dem Plan waagrecht nebeneinander oder senkrecht untereinander (diagonale Wörter sind nicht erlaubt), so daß wenigstens ein Buchstabe eines der blauen Felder bedeckt. Die Punkte dieses Spielers werden dann aufgeschrieben. 1 Punkt für jeden Buchstaben. (siehe Runde 1)
2. Ein Spieler vollendet seine Runde durch ziehen von so vielen Plättchen aus dem Vorrat als er eben gelegt hat, so daß er immer 7 Plättchen vor sich liegen hat.

3. Das Spiel geht an den Spieler zur Linken weiter und jeder Spieler fügt in seiner Runde ein oder mehrere Plättchen an die bereits gespielten an, um neue Wörter zu bilden. Alle Plättchen, die in einer Runde gelegt werden, müssen in einer Reihe waagrecht oder senkrecht liegen und müssen vollständige Wörter bilden.
 4. Neue Wörter können gebildet werden durch:
 - a) Hinzufügen von einem oder mehreren Buchstaben zu einem Wort oder zu Buchstaben, die bereits auf dem Plan liegen.
 - b) Setzen eines Wortes im rechten Winkel zu einem Wort, das bereits auf dem Plan liegt. Das neue Wort muß einen Buchstaben eines bereits gelegten Wortes auf dem Plan enthalten oder muß ihm einen Buchstaben hinzufügen. (siehe Runden 2, 3 und 4)
 - c) Legen eines vollständigen Wortes parallel zu einem Wort, das schon gelegt ist, so daß die angefügten Plättchen auch ein vollständiges Wort bilden (siehe Runde 5).
 5. Kein Plättchen darf in seiner Lage verändert werden nachdem es gelegt wurde.
 6. Jeder Spieler kann seine Runde dazu verwenden, einige oder alle seine Plättchen auszutauschen. Er tut das, indem er sie verdeckt zum Vorrat zurücklegt und die gleiche Zahl neuer Plättchen zieht. Die zurückgegebenen Plättchen werden dann mit den Plättchen im Vorrat gemischt. Dann wartet der Spieler seine nächste Spielrunde ab.
 7. Das Spiel geht weiter, bis alle Plättchen gezogen wurden und einer der Spieler alle seine Plättchen angelegt hat oder bis alle Möglichkeiten Wörter zu bilden erschöpft sind.
- Bewertung:**
1. Führe eine Liste über die Punkte jedes Spielers nach jeder Runde.
 2. Die Bewertung jeder Runde ist die Summe von je 1 Punkt für jeden Buchstaben eines gelegten oder gebildeten Wortes.
 3. Wenn 2 oder mehrere Wörter gebildet wurden in der gleichen Runde, zählt jedes Wort und die gemeinsamen Buchstaben werden in jedem Wort gezählt, (siehe Runde 3 und Runde 4)
 4. Am Schluß des Spieles werden die Punkte jedes Spielers um 1 Punkt für jedes ungelegte Plättchen gekürzt. Wer die höchste Punktzahl hat gewinnt.

Beispiele

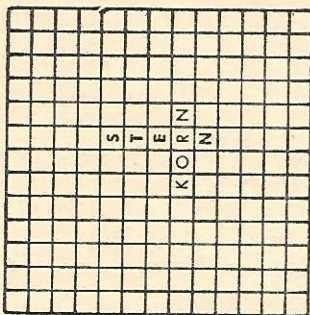
Beachte: Fett gedruckte Buchstaben zeigen die Spielweise in der geschilderten Runde an.

Runde 1: Bewertung 4



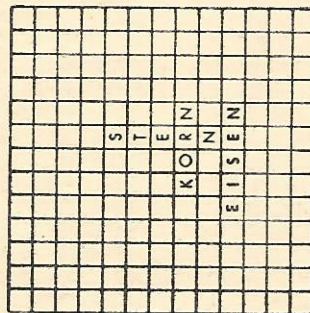
4 Punkte für KORN

Runde 2: Bewertung 5



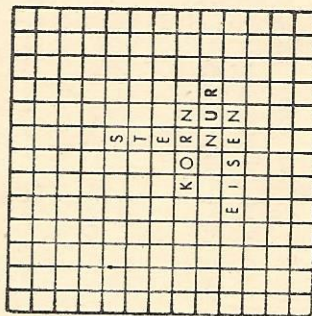
5 Punkte für STERN

Runde 3: Bewertung 11



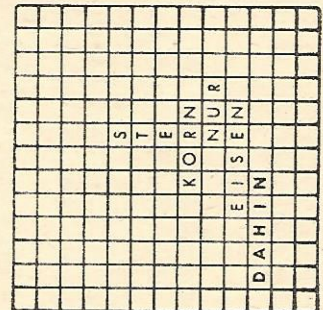
6 Punkte für STERNE
5 Punkte für EISEN

Runde 4: Bewertung 6



3 Punkte für NUN
3 Punkte für NUR

Runde 5:
Bewertung 9



5 Punkte für DAHIN
2 Punkte für EI
2 Punkte für IN