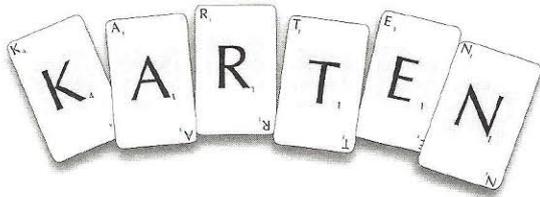


SCRABBLE®



DAS WELTBEKANNTE KREUZWORTSPIEL

Spear-Spiele Nr. 52344

INHALT

102 Buchstaben-Karten

10 Prämien-Karten

WERT UND ANZAHL DER BUCHSTABEN-KARTEN

A ₁ - 5	H ₂ - 4	Ö ₈ - 1	V ₆ - 1
Ä ₆ - 1	I ₁ - 6	P ₄ - 1	W ₃ - 1
B ₃ - 2	J ₆ - 1	Q ₁₀ - 1	X ₈ - 1
C ₄ - 2	K ₄ - 2	R ₁ - 6	Y ₁₀ - 1
D ₁ - 4	L ₂ - 3	S ₁ - 7	Z ₃ - 1
E ₁ - 15	M ₃ - 4	T ₁ - 6	Blanko - 2
F ₄ - 2	N ₁ - 9	U ₁ - 6	
G ₂ - 3	O ₂ - 3	Ü ₆ - 1	

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu erzielen, indem Wörter mit hohem Buchstabenwert gelegt werden. Die Spieler legen Wörter mit ihren Buchstaben-Karten. Die Buchstaben und Punkte der Karten sind dieselben wie bei SCRABBLE®.

SPIELVORBEREITUNG

Beide Stapel zusammenlegen und gut mischen.

SPIELBEGINN

Die Spieler heben jeweils eine Karte vom Stapel ab. Derjenige, dessen Buchstabe im Alphabet am weitesten vorne liegt, beginnt. Die Karten werden in den Stapel zurückgelegt und gemischt, und jeder Spieler erhält 7 Karten. Der erste Spieler bildet mit zwei oder mehr seiner Buchstaben-Karten das beste Wort, das er legen kann, und legt es waagrecht oder senkrecht auf den Tisch. Die Punkte für dieses Wort werden aufgeschrieben.

Wie bei SCRABBLE® werden die Punkte des in der ersten Runde gelegten Wortes doppelt gezählt. Daher darf der erste Spieler in der ersten Runde keine Prämien-Karte legen.

Der Spieler zieht nun die Anzahl der gelegten Karten aus dem Stapel, damit er wieder 7 Karten auf der Hand hält. Der Spieler zu seiner Linken setzt das Spiel fort.

Der nächste Spieler legt ein Wort, welches das gelegte Wort kreuzen oder an dieses anschließen muß.

Wie bei SCRABBLE® gibt es auch hier 3 Arten, Wörter zu bilden.

1) Durch Hinzufügen eines oder mehrerer Buchstaben an ein bereits gelegtes Wort, um dieses zu verlängern oder zu verändern.

2) Durch senkrecht Legen eines neuen Wortes an ein bereits gelegtes Wort. Dieses neue Wort muß entweder einen der Buchstaben des gelegten Wortes beinhalten (siehe Beispiel 2) oder das gelegte Wort um einen Buchstaben verlängern (siehe Beispiel 3).

3) Durch paralleles Legen eines Wortes zu einem anderen, wobei alle an der Nahtstelle beider neu entstehenden Buchstabenverbindungen sinnvolle Wörter ergeben müssen (siehe Beispiele 6-9).

Die in einer Runde verwendeten Karten müssen in einer Reihe gelegt werden - entweder waagrecht oder senkrecht. Es ist nicht erlaubt, Wörter diagonal zu legen.

PUNKTWERTUNG

Die in einer Runde erreichte Punktzahl ergibt sich für einen Spieler aus der Summe der Punkte aller Buchstaben-Karten jedes in dieser Runde gelegten oder veränderten Wortes plus der zusätzlichen Punkte, die er für eine gelegte Prämien-Karte erhält (siehe Prämien-Karten).

Bildet ein Spieler zwei oder mehr Wörter in einer Runde, wird jedes Wort einzeln gezählt (siehe Beispiel 6, 8 und 9). Die Punkte eines Buchstaben zählen für jedes verwendete Wort extra. Wird für diesen Buchstaben eine Prämien-Karte verwendet, wird der Wert für jedes Wort entsprechend verdoppelt oder verdreifacht.

Wurden die Punkte des Wortes bzw. der Wörter gezählt, bleiben nur die in dieser Runde gebildeten oder veränderten Wörter auf dem Tisch liegen. In früheren Runden gelegte Wörter werden vom Tisch entfernt, wenn möglich. Ein Spieler darf ein in einer früheren Runde gelegtes Wort nicht entfernen, wenn er mehr als einen Buchstaben dieses Wortes benutzt hat (siehe Beispiele 8 und 9). Unvollständige, nicht existierende Wörter sowie Eigennamen dürfen nicht gelegt werden.

Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, seine Karten ganz oder teilweise gegen neue Karten austauschen. Die zu tauschenden Karten werden mit dem Gesicht nach unten beiseite gelegt und die gleiche Anzahl Karten aufgenommen. Die abgelegten Karten werden in den Stapel gegeben, und der Stapel wird neu gemischt. Der Spieler muß diese Runde aussetzen und kann erst wieder in der nächsten Runde Karten ablegen.

Anstatt seine Karten auf den Tisch zu legen oder sie einzutauschen, hat ein Spieler die Möglichkeit, eine Runde auszusetzen, unabhängig davon, ob er in der Lage ist, ein Wort zu legen oder nicht. Setzen jedoch alle Spieler zwei aufeinanderfolgende Runden aus, ist das Spiel beendet.

BLANKO-KARTEN

Die zwei Blanko-Karten haben die Funktion von Jokern. Sie können jeden gewünschten Buchstaben darstellen. Legt ein Spieler eine Blanko-Karte, nennt er den Buchstaben, für den diese Karte stehen soll. Dieser Buchstabe gilt solange die Joker-Karte im Spiel ist.

PRÄMIEN-KARTEN

In dem Stapel sind 10 Prämien-Karten enthalten - 8 Karten mit doppeltem Punktwert und 2 Karten mit dreifachem Punktwert. Verwendet ein Spieler diese Karte, wird der Wert der gelegten Wörter verdoppelt bzw. verdreifacht. Der Spieler muß angeben, für welchen Buchstaben er die Prämien-Karte verwendet. Legt der Spieler in einer Runde mehr als ein Wort, zählen die Punkte der Prämien-Karte für jedes Wort, in dem der ausgewählte Buchstabe vorkommt (siehe Beispiel 6). In einer Runde darf nur eine Prämien-Karte verwendet werden. Wird eine Prämien-Karte in der nächsten Runde zur Bildung eines Wortes benutzt, zählt nun nur der Buchstabenwert der Karte. Eine Prämien-Karte darf nicht in der ersten Spielrunde gelegt werden, da der erste Spieler schon die doppelte Punktzahl des von ihm gelegten Wortes erhält.

BONUS

Legt ein Spieler in einer Runde sieben Buchstaben-Karten auf einmal, erhält er zu den mit Legen des Wortes erreichten Punkten einen Bonus von 50 Punkten. Diesen Bonus erhält er nicht, wenn er ein Wort mit sechs Buchstaben und zusätzlich eine Prämien-Karte legt.

DER GEWINNER

Sind alle Karten vom Stapel genommen, wird so lange gespielt, bis ein Spieler all seine Karten abgelegt hat, oder bis alle Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Runden ausgesetzt haben. Die Spieler addieren die Punkte der auf ihrer Hand übriggebliebenen Karten und ziehen diese von ihrer Gesamtpunktzahl ab.

Hat ein Spieler all seine Karten abgelegt, werden ihm die auf der Hand seiner Mitspieler übriggebliebenen Punkte gutgeschrieben.

Karten mit doppeltem Punktwert zählen 10 Punkte, Karten mit dreifachem Punktwert zählen 20 Punkte.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

ERLAUBTE WÖRTER

Jegliche in einem anerkannten, nicht veralteten Wörterbuch der deutschen Sprache eingetragenen Wörter sind erlaubt. Dazu gehören auch die dort aufgeführten mundartlichen Wörter, Fremdwörter und Wörter aus Fachsprachen. Es wird davon ausgegangen, daß die in einem Standardlexikon aufgeführten Wörter - auch die, die aus fremden Sprachen übernommen wurden - mittlerweile in den allgemeinen Sprachgebrauch übernommen worden sind. Wörter dürfen in allen in der deutschen Grammatik üblichen Beugungsformen gelegt werden.

Nicht erlaubt sind Wörter, deren Initialen für einen Begriff stehen, Abkürzungen, Vor- und Nachsilben oder Wörter, die mit Apostroph, Auslassungszeichen oder Bindestrich gebildet werden, dazu gehören auch Eigennamen (geographische Namen, Produkt- und Firmennamen).

Es ist nicht gestattet, Umlaute durch AE, OE oder UE wiederzugeben. Ein Wörterbuch darf nur verwendet werden, um die Schreibweise oder den Gebrauch eines Wortes nachzuschlagen. Ein gelegtes Wort kann so lange angezweifelt werden, bis der nächste Spieler ein Wort zu legen beginnt. Ist ein gelegtes Wort nicht akzeptabel, muß der Spieler seine Karten wieder aufnehmen und die Runde aussetzen.

BEISPIELE

1 Spieler 1 legt:- R I E S E *Spieler 1 legt 'Riese' und erhält 10 Punkte (5 x 2, da das erste gelegte Wort doppelt gewertet wird).*

2 Spieler 2 legt:- H
O
R
I
E
S
E
N *Spieler 2 legt 'Horn' und erhält 6 Punkte. Die nicht gebrauchten Buchstaben werden vom Tisch genommen.*

3 Alternativ könnte Spieler 2 folgende Kombination legen:- H
O
R
R
I
E
S
E
N *Spieler 2 legt 'Horn' und bildet zugleich 'Riesen'. Er erhält 12 Punkte (6 + 6). Beide Wörter bleiben auf dem Tisch liegen.*

4 Spieler 1 legt:- H
O
R
R
I
E
S
E
N
O
T *Spieler 1 legt 'Rot' und erhält 4 Punkte. Die nicht gebrauchten Buchstaben werden vom Tisch genommen.*

5 Spieler 2 legt:- A
B
N
A
H
M
E
R
O
T *Spieler 2 legt 'Abnahme' und erhält einen Bonus von 50 Punkten, da er alle sieben Buchstaben auf einmal gelegt hat. Zusätzlich erhält er die Punkte der Buchstaben = 19 (12 + 7). Insgesamt erhält er 69 Punkte. Beide Wörter bleiben auf dem Tisch liegen.*

6 Spieler 1 legt:- A
B
N
A
H
M
E
R
O
T
S
E
E *Spieler 1 legt 'See' und bildet zugleich 'es' mit einer Karte mit dreifachem Punktwert für den Buchstaben 'S'. Er erhält 15 Punkte (2 x 3 + 3 x 3). Die nicht gebrauchten Buchstaben werden vom Tisch genommen.*

7 In einem anderen Spiel legt Spieler 1:- D A S *Er erhält 3 Punkte.*

8 Spieler 2 legt:- D A S
A M O R *Spieler 2 legt 'Amor' und bildet zugleich 'da', 'am' und 'so'. Er erhält 16 Punkte (7 + 2 + 4 + 3). Beide parallel gelegten Wörter bleiben auf dem Tisch liegen.*

9 Spieler 1 legt:- D A S
A M O R
P R O S T *Spieler 1 legt 'Prost' und bildet zugleich 'das' und 'Amt'. Er erhält 17 Punkte (9 + 3 + 5). Alle drei Wörter bleiben auf dem Tisch liegen.*

