

SCRABBLE®

Karten

Das weltbekannte Kreuzwortspiel!

REGELN

SCRABBLE® Karten ist eine schnelle und einfache Version des klassischen SCRABBLE® Spiels. Spieler unterschiedlichen Alters und mit unterschiedlichen Fähigkeiten können dieses Spiel miteinander in größeren Gruppen spielen.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu erzielen, indem Wörter mit hohem Buchstabenwert gelegt werden. Die Spieler können ihre Punktzahl erhöhen, indem sie die Bonuskarten beim Legen ihres Wortes verwenden. Die Spieler bilden Wörter nach Kreuzwortart. Hierfür verwenden sie Buchstabenkarten mit unterschiedlicher Punktzahl wie bei SCRABBLE®.

INHALT

92 Buchstabenkarten mit folgendem Wert und Verteilung:

A1 - 5	D1 - 3	H2 - 3	L2 - 3	Ö8-1	S1 - 6	V6 - 1	Z3 - 1
Ä6 - 1	E1 - 13	I1 - 5	M3 - 3	P4 - 1	T1 - 6	W3 - 1	Blanko - 2
B3 - 2	F4 - 2	J6 - 1	N1 - 8	Q10 - 1	U1 - 5	X8 - 1	
C4 - 2	G2 - 3	K4 - 2	O2 - 3	R1 - 5	Ü6 - 1	Y10 - 1	

Es gibt 92 Buchstabenkarten mit Buchstaben des Alphabets einschließlich zwei Blankokarten (siehe oben). Jede Buchstabenkarte hat einen bestimmten Wert (Zahl unten rechts neben dem Buchstaben). Die Blankokarten haben keinen Punktwert, können jedoch jeden beliebigen Buchstaben ersetzen. Wird eine Blankokarte in einem Wort benutzt, muß der Spieler sagen, für welchen Buchstaben diese Karte steht. Danach kann der Buchstabe dieser Blankokarte so lange nicht mehr geändert werden, wie sie im Spiel ist.

20 BONUSKARTEN mit folgender Verteilung:

5 Karten mit doppeltem Punktwert

Der Wert des gesamten Wortes (oder Wörter) wird verdoppelt, wenn diese Karte verwendet wird.

2 Karten mit dreifachem Punktwert.

Der Wert des gesamten Wortes (oder Wörter) wird verdreifacht, wenn diese Karte verwendet wird.

13 Punktekarten

Jede Punktekarte hat zwei Einträge. Jeder der Einträge kann für das eigene Wort eines Spielers (die + Werte) oder für das Wort eines Mitspielers (die - Werte) verwendet werden.



SO WIRD GESPIELT

Spielvorbereitung

Ein Spieler wird bestimmt, der die Punkte aufschreibt. Dieser Spieler darf auch am Spiel teilnehmen. Dieser Spieler trägt die Punkte der Spieler nach jedem Spielzug eines Spielers ein.

Die beiden Stapel aus der Box nehmen und öffnen. Die Buchstabenkarten werden von den Bonuskarten getrennt (die Bonuskarten haben ein Ausrufungszeichen auf der Rückseite). Die beiden Stapel gut durchmischen. Die beiden Stapel werden dann mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch gelegt.

Die Spieler heben jeweils eine Karte vom Stapel ab. Derjenige, dessen Buchstabe im Alphabet am weitesten vorne liegt (Blankokarte steht vor dem "A"), beginnt. Die Karten werden in den Stapel zurückgelegt und gemischt, und jeder Spieler erhält 7 Karten und eine Bonuskarte.

Der erste Spieler beginnt. Das Spiel setzt sich dann im Uhrzeigersinn fort. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er Karten austauschen, passen oder ein Wort auf den Tisch legen.

Das erste Wort legen

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. Wörter dürfen nicht diagonal gelegt werden.

Karten austauschen

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er so viele Karten austauschen, wie er möchte (einschließlich der Bonuskarte). Der Spieler legt die auszutauschenden Karten mit dem Gesicht nach unten zur Seite und zieht dieselbe Anzahl Karten. Die weggelegten Karten werden unter die jeweiligen Stapel gemischt. Der Spieler muß passen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Passen (eine Runde aussetzen)

Möchte ein Spieler weder ein Wort legen, noch Karten austauschen, kann er passen. Dabei spielt es keine Rolle, ob er theoretisch die Möglichkeit hätte, ein Wort (oder Wörter) zu legen.

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.

Der Plural eines Wortes ist erlaubt. Das gleiche Wort kann in einem Spiel mehrere Male 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, nicht aber, um ein Wort zu suchen, das mit den Karten auf der Hand gelegt werden kann.

Ein Wort anzweifeln

Wurde ein Wort gelegt, kann es vor dem Zählen der Punkte so lange angezweifelt werden, bis der nächste Spieler ein Wort zu legen beginnt. NUR in diesem Fall darf in einem Wörterbuch nachgesehen werden. Ist ein gelegtes Wort nicht akzeptabel, muß der Spieler seine Karten wieder aufnehmen und die Runde aussetzen.

Das erste Wort legen

Hat der erste Spieler die Buchstaben **AMHABNE** auf der Hand, und legt er: **NAME** werden die Punkte der Buchstaben gezählt. In diesem Fall erhält der Spieler 6 Punkte.



Wie bei SCRABBLE® werden die Punkte des in der ersten Runde gelegten Wortes doppelt gezählt. Der Punktwert verdoppelt sich also auf 12 Punkte. Daher darf der erste Spieler in dieser Runde keine zusätzliche Wortprämien-Karte legen. Jeder andere Spieler darf jedoch eine Punktekarte legen.

Der Spieler nimmt nun so viele Karten vom Stapel, bis er wieder sieben Karten auf der Hand hält. Der Spieler zu seiner Linken ist dann an der Reihe.

50-Punkte-Bonus

Legt ein Spieler alle sieben Karten in einem einzigen Spielzug ab, erhält er zusätzlich zu dem Punktwert des gelegten Wortes einen Bonus von 50 Punkten. Die 50 Punkte werden nach der Verdopplung oder Verdreifachung des Wortwerts addiert.

Hätte der erste Spieler **ABNAHME** gelegt, hätte er 12-Punkte im normalen Spiel erhalten plus der Verdopplung auf 24 Punkte plus 50 Bonuspunkte für das Ablegen aller 7 Karten auf einmal = 74 Punkte.

Spielzug des nächsten Spielers

Der nächste Spieler muß ein Wort legen, das das gelegte Wort kreuzen oder an dieses anschließen muß. Die in einer Runde verwendeten Karten müssen in einer Reihe gelegt werden - entweder waagrecht oder senkrecht.

Ein Spieler hat vier Möglichkeiten, Buchstaben bzw. Wörter anzulegen.

Geht man zur Veranschaulichung davon aus, daß der erste Spieler das Wort **OST** gelegt hat, so kann der nächste Spieler mit den Buchstaben **NERATOS** unter folgenden Kombinationen wählen:-



1 Er verlängert das vorhandene Wort vorn, hinten oder vorn und hinten:

Beispiel: **ROSTEN** Der Spieler bekommt dafür 7 Punkte.



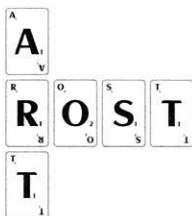
2 Er kreuzt das bereits vorhandene Wort mit einem neuen:

Beispiel: Der Spieler bekommt dafür 3 Punkte.



3 Er verlängert ein bereits vorhandenes Wort vorn oder hinten und legt dabei gleichzeitig ein neues:

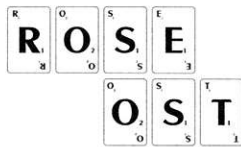
Beispiel: Der Spieler bekommt dafür 7 Punkte.



4 Er legt ein Wort parallel zu einem bereits vorhandenen, wobei auch die angelegten Buchstaben allesamt sinnvolle Wörter ergeben.

Beispiel: In der Senkrechten ergeben sich die Wörter **SO** und **ES**.

Der Spieler bekommt dafür **10 Punkte** (**ROSE** = 5, **SO** = 3, **ES** = 2 Punkte).



Ausspielen einer Bonuskarte

Es gibt zwei unterschiedliche Arten Bonuskarten; Wortprämien-Karten und Punktekarten. Ein Spieler kann eine Bonuskarte auf der Hand behalten, auch wenn er diese legen könnte.

Wortprämien-Karten

Es gibt 5 Karten mit doppeltem Wortpunktwert und 2 Karten mit dreifachem Wortpunktwert. Setzt ein Spieler diese Karten ein, kann er den Wert des Wortes, das er legt verdoppeln oder verdreifachen. Der Spieler muß immer angeben, für welchen Buchstaben er die Prämienkarte verwendet. Legt der Spieler in einer Runde mehr als ein Wort, zählen die Punkte der Prämienkarte für jedes Wort, in dem der ausgewählte Buchstabe vorkommt.

Eine Wortprämien-Karte darf nicht in der allerersten Runde des Spiels gelegt werden.

Punktekarten

Es gibt 13 Punktekarten mit je 2 Einträgen pro Karte. Jeder Eintrag hat einen Plus-Wert (der dem Punktwert des Spielers zugerechnet wird, wenn er die Karte für sein eigenes Wort legt) und einen Minus-Wert (wenn er die Karte für das Wort eines Mitspielers verwendet). Ein Spieler kann eine Punktekarte ausspielen, wenn ein Wort (oder Wörter) gelegt wird, das zu den Einträgen auf den Punktekarten paßt.

In Beispiel 1 legt der Spieler das Wort **ROSTEN** und erhält dafür 7 Punkte. Legt er nun die Punktekarte "**Wort, das mit R beginnt**", kann er sich zusätzlich **12 Punkte** gutschreiben. Legt jedoch ein anderer Spieler in dieser Situation die Punktekarte "**Wort, das auf N endet**", so werden dem Spieler, der das Wort gelegt hat, **5 Punkte** abgezogen.

Hinweis: Beliebige viele Mitspieler können gleichzeitig Punktekarten einsetzen, jedoch darf immer nur ein Eintrag pro Karte eingesetzt werden. Beispiel: Das Wort **ROSTEN** erfüllt den Eintrag "**Wort, in dem ST vorkommt**", der auf der gleichen Punktekarte steht wie "**Wort, das auf N endet**". Der Spieler würde sich dann für "**Wort, das auf N endet**" entscheiden, da ihm dies mehr Punkte bringt.

Eine Punktekarte kann in jeder Runde eingesetzt werden.

Verwendet ein Spieler seine Bonuskarte, wird diese unter den Stapel mit den Bonuskarten gelegt. Der Spieler nimmt oben vom Stapel eine neue Bonuskarte ab. Die Spieler sollten immer eine Bonuskarte auf der Hand haben.

Karten entfernen

In Beispiel 1 bleiben alle Buchstabenkarten liegen, da sie zum neu gebildeten Wort **ROSTEN** gehören.

In Beispiel 2 müssen die Buchstabenkarten **O** und **T** des Wortes **OST** entfernt werden; das **S** verbleibt, da es Bestandteil des neu gebildeten Wortes **AST** ist.

In Beispiel 3 bleiben alle Buchstabenkarten auf dem Tisch liegen, da **ART** komplett neu ist und das **R** das Wort **OST** verlängert hat.

In Beispiel 4 wird nur das **T** entfernt, da **O** und **S** des Wortes **OST** Bestandteile der neu gebildeten Wörter **SO** und **ES** sind.

DER GEWINNER

Sind alle Karten vom Stapel genommen, wird so lange gespielt, bis ein Spieler alle 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 alle seine Karten abgelegt, werden ihm die auf der Hand seiner Mitspieler übriggebliebenen Punkte gutgeschrieben.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

HAUSREGELN

Auch diese Hausregeln können beim Spielen von SCRABBLE® Karten angewandt werden. Sie eignen sich besonders, wenn in größeren Gruppen gespielt wird. Wir empfehlen jedoch, das Spiel zunächst nach den Standardregeln zu spielen, bevor die Hausregeln ausprobiert werden.

Punktekarten-Variante:

Dieselben Regeln wie bei SCRABBLE Karten gelten, außer den folgenden Kombinationen:

- 1 Wird eine Punktekarte für das Wort eines Mitspielers verwendet, kann sich der Spieler aussuchen, ob er die Pluspunkte zu seinen eigenen Punkten dazugerechnet bekommt, oder ob er die Minuspunkte gegen seinen Mitspieler einsetzt.
- 2 Wenn mehr als ein Wort unter denselben Eintrag fällt, werden die zusätzlichen Bonuspunkte addiert: in Beispiel 3 enden beide Wörter auf **T**. Wird nun die Punktekarte "**Wort, das auf T endet**" gelegt, so werden die **+5** oder **-2 Punkte** verdoppelt.
- 3 Beide Einträge einer Punktekarte können gleichzeitig angewendet werden: In Beispiel 1 erfüllt **ROSTEN** sowohl den Eintrag, "**Wort, in dem ST vorkommt**" als auch den Eintrag, "**Wort, das auf N endet**".

SCRABBLE® Karten mit 2 bis 8 Spielern

Bei dieser Variante können bis zu 8 Spieler miteinander SCRABBLE® KARTEN spielen, anstelle von nur 6 Spielern.

- 1 Vor Beginn des Spiels wird eine zu erreichende Punktzahl festgelegt (200-500 Punkte je nach Anzahl der Spieler und deren Fähigkeiten).
- 2 Das Spiel wird genauso gespielt wie SCRABBLE® Karten, außer daß bei dieser Variante die gebrauchten Buchstabenkarten nicht auf einen Ablegestapel zur Seite gelegt, sondern wieder unter den Stapel gemischt werden. Dann setzt sich das Spiel fort. Gewonnen hat der Spieler, der als erster die festgelegte Punktzahl erreicht.
- 3 Zeitlimit SCRABBLE® Karten

Diese Variante bringt Leben ins Spiel. Das Spiel mit 2-8 Spielern wird erheblich schneller gespielt, denn die Spieler haben nur begrenzt Zeit zur Verfügung (10-15 Sekunden), um ihre Karten abzulegen. Ist der vorherige Spielzug bewertet und aufgeschrieben worden, und sind die Karten vom Tisch genommen, wird dem nächsten Spieler ein Zeitlimit gesetzt. Die anderen Spieler bestimmen, ob er 10 oder 15 Sekunden Zeit hat, um auszuspielen. Der Spieler muß die erste Karte seines Wortes dann innerhalb dieser Zeit ablegen, oder er muß die Runde aussetzen. Verliert ein Spieler so sein Spielrecht, darf er trotzdem noch Karten austauschen.