

Gelingt es, innerhalb eines einzigen Spielzuges zwei Wortprämienfelder zu besetzen, so wird der Wert des betreffenden Wortes zweimal verdoppelt (also mal 4 genommen) beziehungsweise zweimal verdreifacht (also mal 9 genommen).

Nicht vergessen: Das mit einem Stern markierte Feld in der Mitte des Spielplans ist ein Feld für doppelten Wortwert!

Buchstaben- als auch Wortprämien werden nur beim erstmaligen Besetzen eines Feldes vergeben. Bei nachfolgenden, sie einbeziehenden Spielzügen werden sie nicht mehr berücksichtigt.

Gelangt ein Joker auf ein Buchstabenprämienfeld, so bleibt sein Wert 0. Gelangt er hingegen auf ein Feld für eine Wortprämie, so kommt die entsprechende Prämie voll zum Tragen.

Schafft es ein Spieler im Kreuzwort-Bereich, ein Wort mit 7 Buchstaben zu bilden, so bekommt er eine Zusatzprämie von 50 Punkten. Diese 50 Punkte werden aber erst **nach** einem eventuellen Vervielfachen eines Wortwertes hinzugerechnet.

Beim Kreuzwort-Bereich wird jeder einzelne Buchstabenwert zusammen mit anfallenden Prämien bei der Berechnung der Punktzahl bewertet.

Würfel-Bereich

Im Würfel-Bereich zählen nicht die Buchstabenwerte der gespielten Wörter, sondern es kommt darauf an, Wörter zu bilden, die den Aufgabenstellungen in den 6 Rubriken entsprechen.

Es erhalten Wörter mit

- 2 Buchstaben = 2 Punkte
- 3 Buchstaben = 5 Punkte
- 4 Buchstaben = 10 Punkte
- 5 Buchstaben = 18 Punkte
- 6 Buchstaben = 25 Punkte
- 7 Buchstaben = 50 Punkte

Wenn es also einem Spieler gelingt, alle 6 Aufgaben korrekt zu erfüllen, so hat er 110 Punkte erspielt.

Spieleluß

Aus den Endergebnissen von Würfel-Bereich und Kreuzwort-Bereich – einschließlich eventueller Prämien – errechnet jeder Spieler sein Gesamtergebnis.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen. Wurden zwei oder drei Parteien gespielt, so ist der Gewinner derjenige, der das höchste Gesamtergebnis aus allen gespielten Parteien hat.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

SCRABBLE



Die ideale Kombination
Ein Spiel für Kinder ab 8 und für Erwachsene

Zubehör

- 7 Buchstaben-Würfel
- Würfelbecher
- Spielblock
- Sanduhr (1 Minute)
- Schreibstift

Spielidee

Man spielt mit 7 Würfeln, die mit Buchstaben versehen sind. Aus den gewürfelten Buchstaben versucht man Wörter zu bilden, die den 12 Spielaufgaben auf dem Spielblock Rechnung tragen, gleichzeitig aber auch die höchstmögliche Punktzahl ergeben.

Vorbereitung

Die Sanduhr und der Becher mit den darin befindlichen Würfeln werden in die Mitte des Tisches gestellt. Jeder Mitspieler benötigt einen Schreibstift und ein Blatt vom Spielblock – darüber hinaus ist zusätzliches Notizpapier sicherlich von Nutzen. Dann einigen sich die Spieler darauf, wer den Anfang macht.

Spielverlauf

Der besseren Übersichtlichkeit halber sind bei den Würfeln mit den Vokalen die Buchstaben rot gehalten, bei denen mit den Konsonanten schwarz. Die unbeschriebenen, freien Seiten der Würfel haben die Funktion von Jokern. Diese können beliebig für jeden gewünschten Buchstaben eingesetzt werden - gleichgültig, ob Vokal oder Konsonant. Ihr Wert ist 0.

Jede Partie besteht aus 12 Runden, entsprechend den 12 Spielaufgaben auf dem Spielblock. Nach jeder abgeschlossenen Runde geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf würfeln, aber höchstens 3 Mal. Nach jedem Wurf wählt er allein die Buchstaben aus, die ihm zusagen, die anderen legt er in den Becher zurück und würfelt weiter. Sobald die Buchstabenauswahl feststeht, wird die Sanduhr umgedreht und die Zeit läuft. **Alle** Mitspieler versuchen nun – ein jeder für sich – aus den Buchstaben auf dem Tisch möglichst vorteilhafte Wörter zu bilden. Es ist erlaubt, sich auf einem zusätzlichen Blatt Papier Notizen zu machen. Innerhalb einer Minute sollte sich jeder Spieler für ein Wort entschieden und dieses auf seinem Spielblatt zusammen mit der erzielten Punktzahl eingetragen haben. Danach werden die Ergebnisse – beginnend bei dem Spieler, der gewürfelt hat – der Reihe nach bekanntgegeben. Dabei sollte von den Mitspielern auf Richtigkeit und Zulässigkeit der Wörter sowie auf korrekte Berechnung der Punkte geachtet werden. Stellt sich ein Fehler heraus, muß das entsprechende Wort gestrichen werden und erbringt somit auch keine Punkte.

Nach 12 Runden ist das Spiel zu Ende – auch dann, wenn kein einziger Mitspieler alle seine Aufgaben erfüllt hat. Man errechnet das Gesamtergebnis und stellt fest, wer gewonnen hat.

Erlaubte Wörter

Alle in einem guten Wörterbuch der deutschen Sprache aufgeführten Wörter sind erlaubt, und zwar in allen in der deutschen Grammatik üblichen Beugungsformen. Natürlich müssen diese Wörter orthographisch richtig sein.

Nicht erlaubt sind Eigennamen jeglicher Art und Wörter, die mit einem Bindestrich (X-Beine) oder einem Auslassungszeichen ("wen'ge" statt "wenige") geschrieben werden. Es ist auch nicht gestattet, Umlaute durch AE, OE oder UE wiederzugeben.

Punktwertung

Der Spielblock gibt am besten Aufschluß über den Aufbau des Spiels. Er ist unterteilt in einen Kreuzwort- und in einen Würfel-Bereich. Jedem Bereich sind 6 Rubriken zugeordnet für die Aufgaben, die vom Spieler erledigt werden müssen. Insgesamt sind also 12 Runden zu spielen, für jede Aufgabe eine. Die Reihenfolge für die Durchführung der Aufgaben ist vollkommen freigestellt und wird sich naturgemäß nach den Buchstaben richten, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Wörter, die für den Kreuzwort-Bereich bestimmt sind, werden in das auf dem Spielblock abgebildete Spielfeld eingetragen, ihr Wert wird berechnet und die Punkte werden, zusammen mit dem Wort, in die entsprechende Rubrik eingetragen.

Wörter für den Würfel-Bereich werden nur in die für sie bestimmten Rubriken (vom 2 - bis zum 7-Buchstaben-Wort) eingetragen. Jede Rubrik darf nur einmal benutzt werden. Wird ein Wort eingetragen,

das der Aufgabenstellung nicht entspricht, so erbringt es – ebenso wie ein nicht erlaubtes Wort (siehe oben) – 0 Punkte für diese Rubrik.

Kreuzwort-Bereich

Die Werte der einzelnen Buchstaben sind auf den Würfeln vermerkt, noch praktischer aber ist die kleine Tabelle mit den Buchstabenwerten auf dem Spielblock rechts oben. Der Joker kann für jeden beliebigen Buchstaben eingesetzt werden, sein Wert aber beträgt 0.

Gespielt wird waagrecht und senkrecht, niemals diagonal. Das erste Wort muß über den Stern in der Mitte des Spielplanes verlaufen. Der Stern bringt doppelten Wortwert.

Das Bilden und Anlegen weiterer Wörter kann auf unterschiedliche Weise erfolgen, nämlich durch

- einfaches Überkreuzen, unter Einbeziehung eines bereits auf dem Spielplan befindlichen Buchstabens (wie beim normalen Kreuzworträtsel).
- einfaches Verlängern eines bereits gesetzten Wortes an seinem Anfang und/oder Ende um einen oder mehrere Buchstaben (RUNDE, RUND^e; gRUND, abgRUND; abgRUND^e). Übrigens: nur auf diese Weise kommt man zu 9-fachem Wortwert!

- Verlängern + Überkreuzen

s
(RUNDE).
e

- paralleles Legen eines Wortes zu einem anderen, wobei alle an den Nahtstellen beider Wörter neu entstehenden Buchstabenverbindungen sinnvolle Wörter ergeben müssen.

(ARMUT oder BUDE)
b r e i	armut	

Die Gesamtpunktzahl eines einzelnen Zuges setzt sich zusammen aus den Werten der einzelnen Buchstaben **eines** gebildeten Wortes oder aber mehrerer innerhalb eines einzigen Spielzuges gebildeter und/oder abgewandelter Wörter zusätzlich der Prämien, die beim Setzen auf Prämienfelder anfallen.

Buchstabenprämien: Gelangt ein Buchstabe auf ein Feld für doppelten Buchstabenwert, so verdoppelt sich sein Wert, gelangt er auf ein Feld für dreifachen Buchstabenwert, so verdreifacht sich sein Wert.

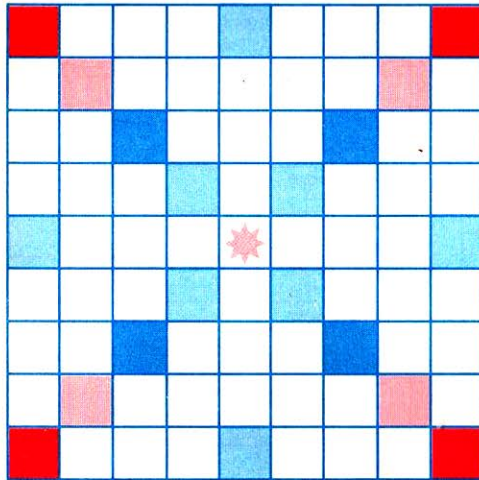
Wortprämien: Gelangt ein Buchstabe auf ein Feld für doppelten Wortwert, so verdoppelt sich der Wert des gesamten Wortes. Gelangt ein Buchstabe auf ein Feld für dreifachen Wortwert, so verdreifacht sich der Wert des gesamten Wortes.

Fallen bei einem Wort zugleich Buchstaben- und Wortprämien an, so werden zuerst die Buchstabenprämien angerechnet und erst danach die Wortprämien.

SCRABBLE



KREUZWORT-BEREICH



ZÄHLBLOCK

BUCHSTABEN-WERTE

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

	WORT	PUNKTE
WORT Nr.1		
WORT Nr.2		
WORT Nr.3		
WORT Nr.4		
WORT Nr.5		
WORT Nr.6		
ERGEBNIS I		
PRÄMIE (50 Pkte)		
ERGEBNIS II		

Wer bei Ergebnis I mehr als 200 Punkte erzielt, bekommt eine Prämie von 50 Punkten.

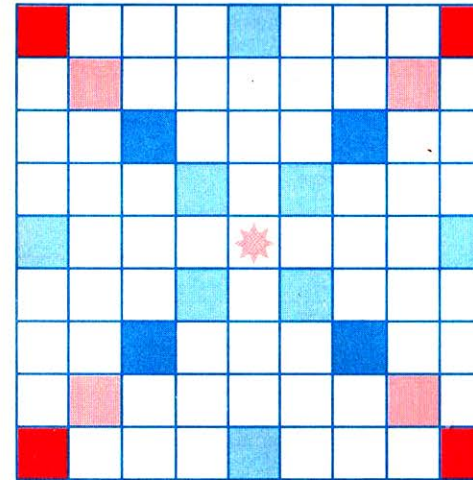
	WERT	WORT	PUNKTE
2-BUCHSTABEN-WORT	2		
3-BUCHSTABEN-WORT	5		
4-BUCHSTABEN-WORT	10		
5-BUCHSTABEN-WORT	18		
6-BUCHSTABEN-WORT	25		
7-BUCHSTABEN-WORT	50		
ERGEBNIS III	110		

GESAMTERGEBNIS VON II + III

SCRABBLE



KREUZWORT-BEREICH



ZÄHLBLOCK

BUCHSTABEN-WERTE

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

	WORT	PUNKTE
WORT Nr.1		
WORT Nr.2		
WORT Nr.3		
WORT Nr.4		
WORT Nr.5		
WORT Nr.6		
ERGEBNIS I		
PRÄMIE (50 Pkte)		
ERGEBNIS II		

Wer bei Ergebnis I mehr als 200 Punkte erzielt, bekommt eine Prämie von 50 Punkten.

	WERT	WORT	PUNKTE
2-BUCHSTABEN-WORT	2		
3-BUCHSTABEN-WORT	5		
4-BUCHSTABEN-WORT	10		
5-BUCHSTABEN-WORT	18		
6-BUCHSTABEN-WORT	25		
7-BUCHSTABEN-WORT	50		
ERGEBNIS III	110		

GESAMTERGEBNIS VON II + III