

JEDES WORT ZÄHLT!

SCRABBLE® ist ein Buchstabenspiel für zwei, drei oder vier Spieler. Aufgabe der Spieler ist es, aus Buchstabensteinen mit unterschiedlichem Wert Wörter zu bilden. Diese sind auf dem Spielbrett so auszulegen, dass sie nach Art eines Kreuzworträtsels miteinander in Verbindung stehen. Ziel ist es, unter Berücksichtigung des jeweiligen Buchstabenwertes und durch geschicktes Ausnutzen der Prämienfelder eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Die in einer Partie erreichbare Gesamtpunktzahl aller Mitspieler liegt bei etwa 600 bis 800 und mehr, abhängig vom spielerischen Können der Beteiligten.

Inhalt

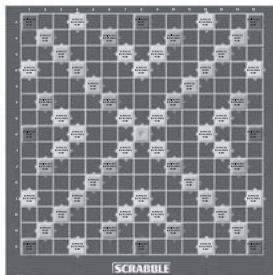
- 1 Spielbrett
- 102 Buchstabensteine
- 4 Buchstabenbänkchen
- 1 Buchstabenbeutel
- 1 Spielanleitung

Buchstabenliste

In diesem Spiel gibt es insgesamt 102 Buchstabensteine: 100 Buchstabensteine, deren Wert jeweils unten rechts angegeben ist, und zwei Blankosteine, die keinen eigenen Wert aufweisen und die Funktion von Jokern haben. Sie können beliebig für jeden gewünschten Buchstaben – mit Ausnahme des ß - eingesetzt werden. Der Spieler muss ansagen, welchen Buchstaben der Blankostein ersetzt. Diese Bedeutung behält der Blankostein das ganze Spiel über bei. Blankosteine dürfen nicht ausgewechselt werden.

Das Spielbrett

Das Spielbrett besteht aus 15 mal 15 Feldern, die durch waagerechte und senkrechte Linien voneinander getrennt sind. Es gibt auf dem Spielbrett farblich gekennzeichnete Felder mit unterschiedlichen Prämienwerten.



Felder für Buchstabenprämien

Ein hellblaues Feld verdoppelt den Wert eines auf diesem Feld platzierten Buchstaben.
Ein dunkelblaues Feld verdreifacht den Wert eines auf diesem Feld platzierten Buchstaben.



Felder für Wortprämien

Ein hellrotes Feld verdoppelt den Wert des gesamten Wortes. Auch das Sternfeld in der Mitte des Spielfelds verdoppelt den Wert des ersten gelegten Wortes.

Ein dunkelrotes Feld verdreifacht den Wert des gesamten Wortes.

Legt ein Spieler ein Wort sowohl über ein Buchstaben- als auch über ein Wortprämienfeld, so wird zunächst der gesamte Buchstabenwert zusammengezählt, bevor der Wert des Wortes mit der Wortprämie multipliziert wird.

Wird ein Wort gleichzeitig über zwei hellrote Prämienfelder gelegt, ist die Summe des Buchstabenwertes zu vervierfachen. Dementsprechend zählt ein gleichzeitig über zwei dunkelrote Prämienfelder gelegtes Wort neunfach, ein gleichzeitig über drei dunkelrote Prämienfelder gelegtes Wort 27-fach.

Buchstaben- und Wortprämien fallen nur beim erstmaligen Belegen an. Bei nachfolgenden, sie einbeziehenden Spielzügen werden sie nicht mehr berücksichtigt.

Legt ein Spieler einen Blankostein auf ein rotes Feld mit dreifachem oder doppeltem Wortwert, wird die Summe des Wertes der Buchstabensteine des gelegten Wortes verdreifacht oder verdoppelt, obwohl der Blankostein selbst keinen eigenen Wert hat. Legt ein Spieler einen Blankostein auf ein blaues Feld mit dreifachem oder doppeltem Buchstabenwert, fließt der Blankostein mit null Punkten in die Wertung ein.

Die Koordinaten am Spielbrettrand dienen dazu, Spielabläufe und -züge exakt festhalten zu können. Bei waagrecht platzierten Wörtern wird der Buchstabe zuerst genannt (z. B. A1-A6), bei senkrecht verlaufenden Wörtern die Ziffer (z. B. 1A-1H).

SPIELVORBEREITUNG

Zum Aufschreiben der Punkte werden Stift und Papier benötigt.

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler nimmt sich ein Buchstabenbänkchen, auf dem er seine Buchstabensteine platzieren kann. Die Spielsteine werden bei Spielbeginn in den dafür vorgesehenen Beutel gegeben.

Jeder Spieler zieht nun einen Stein. Der Spieler, dessen Buchstabe im Alphabet am weitesten vorne liegt, beginnt das Spiel. Dabei steht der Blankostein vor dem A und die Umlaute Ä, Ö und Ü werden jeweils hinter A, O und U eingereiht. Gleichheit der am weitesten vorn liegenden Buchstaben müssen die betreffenden Spieler erneut ziehen. Die gezogenen Steine werden wieder in den Beutel zurückgeworfen und mit den anderen Steinen vermischt.

Die Spieler ziehen nun der Reihe nach sieben Buchstabensteine und ordnen sie auf ihren Buchstabenbänkchen so an, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELREGELN

Eintragen der Punkte

Ein Spieler wird als Spilleiter ausgewählt. Er notiert die Punkte der einzelnen Spieler nach jedem Spielzug.

Ablauf des Spiels

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat drei Möglichkeiten: Er kann

- Ein Wort auf das Spielbrett legen
- Passen (eine Runde aussetzen)
- Buchstabensteine tauschen.

Tauschen von Buchstabensteinen

Ein Spieler hat die Möglichkeit, beliebig viele Buchstabensteine zu tauschen, wenn er an der Reihe ist. Dazu legt er die zu tauschenden Buchstabensteine mit der Schrift nach unten auf den Tisch und zieht die gleiche Anzahl neuer Buchstabensteine aus dem Beutel. Die zu tauschenden Buchstabensteine werden dann in den Beutel gelegt und mit den anderen Steinen vermischt.

Nach einem Buchstabentausch ist der Zug beendet, der betreffende Spieler ist erst wieder in der nächsten Runde an der

Reihe.
Tauschen ist erlaubt, solange sich noch mindestens sieben Buchstabensteine im Beutel befinden.

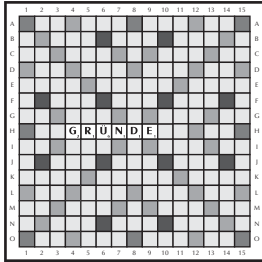
Passen

Ein Spieler kann freiwillig eine Runde aussetzen, auch wenn er mit seinen Buchstaben ein Wort legen könnte.

Das Legen des ersten Wortes

Das erste auf dem Spielbrett platzierte Wort muss so ausgelegt werden, dass ein Spielstein das Feld mit dem Stern in der Mitte des Spielbretts bedeckt.

Dieses wie alle nachfolgenden Wörter müssen durchgängig waagrecht oder senkrecht gelegt werden und von links nach rechts oder von oben nach unten zu lesen sein. Wörter dürfen nicht diagonal gelegt werden.



Der Spieler hat mit den Buchstaben DEGNRÜ auf H4-H9 das Wort GRÜNDE gelegt.

Berechnung:
G 4 (2 x 2) R 1 Ü 6 N 1 D 1 E 1 Summe: 14 Punkte

Der Wert der Buchstaben G wird verdoppelt, da er auf einem hellblauen Prämienfeld platziert wurde.
Da das Wort über das Prämienfeld „Doppelter Wortwert“ gelegt wurde, darf die erzielte Punktzahl verdoppelt werden.

Gesamtpunktzahl für diesen Zug: 14 Punkte x 2 = 28 Punkte

Einen Spielzug beenden

Ein Spieler beendet seinen Spielzug, indem er den Wert der gelegten Buchstabensteine zusammenzählt und laut angibt. Das ausgelegte Wort darf anschließend nicht mehr verändert werden. Äußert kein Mitspieler Zweifel an der Zulässigkeit des Zuges, werden die Punkte vom Spielleiter aufgeschrieben.

Nach jedem Zug muss ein Spieler genau so viele Buchstabensteine aus dem Beutel ziehen, wie er ausgelegt hat, so dass er wieder sieben Spielsteine auf seinem Bänkchen hat.

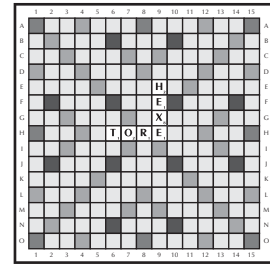
Das Legen weiterer Wörter

Nach dem Legen des ersten Wortes muss bei allen im weiteren Spielverlauf auf dem Spielbrett abgelegten Buchstaben mindestens einer der bereits liegenden Buchstaben verwendet werden. Die in einem Zug neu gelegten Buchstaben müssen ein lückenloses Wort in einer Richtung (senkrecht oder waagrecht) bilden.

Ergeben sich in einem Zug gleichzeitig mehrere Buchstabenkombinationen, so muss jede von diesen ein zulässiges Wort bilden.

Der Spieler erhält die volle Punktzahl für alle neu gebildeten oder verlängerten Wörter. Bei Erstbelegung erhält er auch die Zusatzpunkte der Prämienfelder. Ergibt sich durch Platzieren eines Buchstabensteines auf einem Prämienfeld gleichzeitig in waagerechter und senkrechter Richtung ein Wort, gilt die Prämienregelung für beide Wörter.

Weitere Beispiele für Anlegemöglichkeiten und Berechnung der Punktzahlen



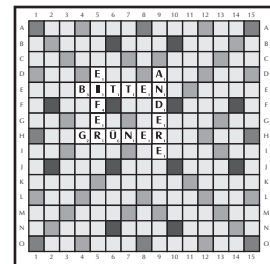
Der Spieler hat mit den Buchstaben EEHX auf 9E-9H das Wort HEXE gelegt und somit das bereits liegende Wort TOR verlängert.

Berechnung:
H 2 E 1 X 16 (8 x 2) E 1 Summe: 20 Punkte

Da das Wort TOR verlängert wurde, erhält der Spieler auch für das neu entstandene Wort TORE Punkte gutgeschrieben.

Berechnung:
T 1 O 2 R 1 E 1 Summe: 5 Punkte

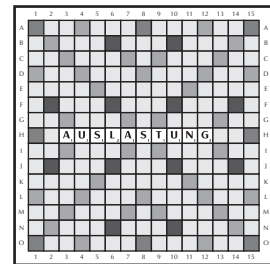
Gesamtpunktzahl für diesen Zug: 25 Punkte



Der Spieler hat mit den Buchstaben AEEDNR auf 9D-9I das Wort ANDERE gelegt und somit die bereits liegenden Wörter BITTE und GRÜNE verlängert.

Berechnung:
A 1 N 1 D 1 E 2 (1 x 2) R 1 E 2 (1 x 2) Summe: 8 Punkte
B 3 I 1 T 1 T 1 E 1 N 1 Summe: 8 Punkte
G 2 R 1 Ü 6 N 1 E 1 R 1 Summe: 12 Punkte

Gesamtpunktzahl für diesen Zug: 28 Punkte



Der Spieler hat mit den Buchstaben AGNSTUU auf H3-H12 das Wort LAST zu AUSLASTUNG verlängert.

Berechnung:
A 1 U 2 (1 x 2) S 1 L 2 A 1 S 1 T 1 U 1 N 1 G 4 (2 x 2) Summe: 15 Punkte

Bonusprämie (s. Absatz ‚Bonusprämie‘) für das Ablegen aller sieben Buchstabensteine: 50 Punkte

Gesamtpunktzahl für diesen Zug: 65 Punkte

Bonusprämie

Legt ein Spieler in einem Zug all seine sieben Buchstabensteine ab, erhält er zusätzlich zu den Punkten, die das gelegte Wort ergeben, eine Prämie von 50 Punkten. Diese Punkte werden erst nach etwaiger Verdopplung oder Verdreifachung des Wortwertes addiert und dürfen daher nicht vervielfacht werden.

Zulässige und nicht zulässige Wörter

Zulässig sind nur Wörter, die aus mindestens zwei Buchstaben bestehen.

Um Zweifelsfälle hinsichtlich der Zulässigkeit zu verhindern, sollte ein anerkanntes, nicht veraltetes Wörterbuch der deutschen Sprache zugrunde gelegt werden. Erlaubt sind nur Wörter, die darin als Stichworteintrag verzeichnet sind. Dazu gehören auch die dort aufgeführten mundartlichen Wörter, Fremdwörter und Wörter aus Fachsprachen, da sie als in den allgemeinen Sprachgebrauch übernommen anzusehen sind. Ebenfalls zulässig sind die der deutschen Grammatik entsprechenden Beugungsformen dieser Wörter. Der alten Rechtschreibung entsprechende Schreibweisen sind zulässig, wenn diese im zugrunde gelegten Wörterbuch als Stichwort verzeichnet sind.

Darüber hinaus sind auch Wörter zulässig, die mit einem Betonungs- oder Aussprachezeichen (Akzent, Tilde etc.) geschrieben werden. Die betreffenden Buchstaben werden durch entsprechende Buchstaben ohne Zeichen ersetzt.

Der Buchstabe ß muss durch ein Doppel- S ersetzt werden.

Nicht zulässig sind Eigennamen. Dazu gehören auch geografische Namen, Vor-, Familien-, Produkt- und Firmennamen. Ebenfalls unzulässig sind Abkürzungen und Wörter, die mit einem Bindestrich oder einem Auslassungszeichen geschrieben werden (z.B. "X-Beine" oder "wen'ge" statt "wenige"). Nicht erlaubt sind auch Vor- und Nachsilben (wie UN- und -HEIT). Es ist nicht gestattet, Umlaute durch AE, OE oder UE zu ersetzen.

Ein Wort anfechten

Die Gültigkeit eines Wortes darf in Frage gestellt werden. Diese Anfechtung hat zu erfolgen, unmittelbar nachdem ein Spieler die Punkte seines Zuges verkündet hat. Sobald die Punktzahl vom Spielleiter notiert wurde, kann kein Einspruch mehr erhoben werden. Wenn ein unzulässiges Wort nicht oder zu spät reklamiert wird, so muss dieses Wort liegen bleiben.

Der Spieler, der das beanstandete Wort platziert hat, muss seinen Mitspielern das entsprechende Stichwort im zugrunde gelegten Wörterbuch nachweisen. Zur Beurteilung unregelmäßiger Beugungsformen ist ggf. ein Grammatikbuch hinzuzuziehen. War die Beanstandung berechtigt, muss der Spieler seine Buchstabensteine zurücknehmen und darf in dieser Runde keine weitere Aktion mehr vornehmen. War die Beanstandung nicht berechtigt, bleibt das betreffende Wort liegen und dem Spieler, der es angezweifelt hat, werden fünf Punkte abgezogen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn sich kein Buchstabenstein mehr im Beutel befindet und ein Spieler all seine Buchstabensteine ausgelegt hat.

Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn alle Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Runden passen. In diesem Falle muss jeder Spieler die Punkte der Buchstabensteine, die noch auf seinem Bänkchen liegen, von seiner Gesamtpunktzahl abziehen.

Dem Spieler, der mit seinem letzten Zug das Spiel beendet hat, werden die Punkte der Buchstabensteine gutgeschrieben, die sich noch auf den Buchstabenbänkchen der anderen Spieler befinden. Zusätzlich wird jedem Mitspieler die Summe der Punkte, die die Buchstabensteine auf seinem Bänkchen ergeben, von seiner Gesamtpunktzahl abgezogen.

Beispiel: Hat ein Spieler am Ende des Spiels ein X und ein A auf seinem Buchstabenbänkchen liegen, werden ihm 9 Punkte von seinen erspielten Punkten abgezogen. Der Spieler, der am Ende des Spiels keine Buchstabensteine hat, bekommt diese 9 Punkte gutgeschrieben.

Sieger ist, wer die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat.

Ein Spiel kann immer noch mit dem letzten Buchstabenstein im Beutel gewonnen oder verloren werden!

KLÄRUNG HÄUFIG AUFTRETENDER FRAGEN

- Ein Wort darf während eines Spieles mehrfach gelegt werden.
- Ein auf das Spielbrett gelegtes Wort darf nur dann wieder entfernt werden, wenn es von einem Mitspieler erfolgreich angefochten wird.
- Liegt ein Buchstabe direkt an einem Buchstaben einer angrenzenden Reihe, so muss dieser Buchstabe mit allen an ihn grenzenden Buchstaben ein vollständiges Wort nach Kreuzwortart bilden.
- Ab dem zweiten Zug genügt das Ablegen eines Buchstabens, um ein neues Wort zu bilden, wenn z. B. durch Anlegen eines N aus MAUER das Wort MAUERN wird. Der Spieler bekommt durch diese Verlängerung die Punkte für das gesamte, veränderte Wort gutgeschrieben.
- Alle in einem Spielzug gelegten Buchstabensteine müssen waagrecht oder senkrecht in einer durchgehenden Linie auf dem Spielbrett platziert werden. Dabei kann ein Wort innerhalb eines Zuges an beiden Enden erweitert werden, wenn z. B. das Wort LAST zu AUSLASTUNG verlängert wird (s. Abb. 5).
- Buchstabensteine dürfen innerhalb eines Spielzuges nicht an unterschiedliche Wörter gelegt werden, um neue Wörter an verschiedenen Stellen des Spielbretts zu bilden.
- Die Prämie eines Prämienfeldes gilt nur einmal, nämlich in dem Zug, in dem ein Buchstabenstein auf das Feld gelegt wird.
- Legt ein Spieler einen Blankosteine auf ein rotes Feld mit dreifachem oder doppeltem Wortwert, Wird die Summe **der Buchstabenwerte** des gelegten Wortes verdreifacht oder verdoppelt, obwohl der Blankosteine selbst keinen eigenen Wert hat. Legt ein Spieler einen Blankosteine auf ein blaues Feld mit dreifachem oder doppeltem Buchstabenwert, ist der Wert des Blankosteins immer noch null.
- Entstehen durch Legen eines Wortes ein oder mehrere weitere Wörter, gibt es für jedes einzelne Wort Punkte. Die Buchstabensteine werden für jedes Wort einzeln gezählt. Auch die Prämien der Prämienfelder gelten für beide Wörter, wenn der Buchstabe auf dem Schnittpunkt auf ein Prämienfeld gelegt wird.
- Wenn ein Spieler all seine Buchstabensteine ausgelegt hat und im Beutel keine Steine mehr vorhanden sind, ist das Spiel beendet. Ab dann dürfen keine weiteren Spielzüge mehr vorgenommen werden. In manchen Spielen gelingt es keinem der Spieler, all seine Buchstabensteine abzulegen, da keine Spielzüge mehr möglich sind. In diesem Falle ist abzuwarten, bis alle Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Runden passen, woraufhin das Spiel beendet ist.
- Ein unzulässiges Wort, das nicht angefochten wurde und daher unverändert liegen bleibt, darf verlängert werden. Allerdings ist darauf zu achten, dass sich durch die Verlängerung ein zulässiges Wort ergibt. Beispiel: Ein Spieler will BAUER legen, platziert stattdessen aber BAURE, was den Mitspielern erst eine Runde später auffällt. Das Wort darf nun durchaus zu bspw. BAURECHT verlängert werden.
- Ein Wörterbuch darf während des Spiels nicht verwendet werden, um nach Wörtern zu suchen, die man mit den Buchstabensteinen auf dem Buchstabenbänkchen bilden kann. Ein Wörterbuch darf erst verwendet werden, wenn ein gelegtes Wort von einem anderen Mitspieler angefochten wurde, um die Schreibweise, die Beugungsformen oder den Gebrauch des gelegten Wortes zu überprüfen.

HINWEISE UND TIPPS

Musterspiel

Das folgende Musterspiel soll die Regeln und Methoden des Punktezählens veranschaulichen. Zum besseren Verständnis ist es

sinnvoll, das Musterspiel Zug um Zug nachzuspielen, gemäß der weiter unten angegebenen Reihenfolge der Züge. Dabei sollten die Spieler die erzielten Punkte selbst berechnen und anschließend mit den angegebenen Werten vergleichen. Stimmen die Ergebnisse nicht überein, sollte noch einmal in den Regeln nachgeschaut und die Fehlerquelle ermittelt werden. Darüber hinaus enthält das Musterspiel einige Hinweise auf wichtige Eigenschaften eines gekonnten Spiels:

Gute Verteilung der Wörter über das gesamte Spielfeld.

Effektive Nutzung der Prämienfelder und daraus resultierende hohe Bewertungen.

Kombinationen mehrerer Wörter, um die jeweilige Punktzahl eines Zuges zu erhöhen.

Neben den sinnvollen Zügen werden auch einige Fehler, auf die speziell hingewiesen wird, im Musterspiel kommentiert.



Spieler 1

Zug Nr.	Bänkchen	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
1	ERCBNUK	H 4 – H 9	RUCKEN	26	26
BUNKER hätte an derselben Stelle mehr Punkte gegeben. Da jedoch das B auf dem Bänkchen verbleibt, kann der Spieler hier hoffen, durch Ziehen von AD oder DE im nächsten Zug RUCKEN bis auf das Feld „Dreifacher Wortwert“ auszudehnen (ABDRUCKEN oder BEDRUCKEN).					
3	BWASDDF	H 1 – H 9	ABDRUCKEN	51	77
Glück gehabt! Ansonsten hätte der Spieler mit diesen Buchstaben wenig anfangen können.					
5	WSDFUAS	10 F – 10 H	WAS, ABDRUCKENS	29	106
Durch diese Lösung kann der Spieler das im Deutschen nicht so häufig auftretende W ablegen, darüber hinaus hat er ein gutes Auge beim Anlegen bewiesen.					
7	DSFCUTS	7 D – 7 H	STUCK	15	121
Gute Platzierung des wertreichsten Buchstabens auf dem Prämienfeld.					
9	FESEDK	N 1 – N 5	FESTE	16	137
KÄSE auf C 3 – C 6 hätte mehr Punkte eingebracht und kein rotes Prämienfeld eröffnet.					
11	DAKSNEL	1 C – 1 J	SKANDALE	66*	203
Was für eine Antwort! Das Wort an sich zählt zwar nur einfach, doch durch die Zusatzprämie von 50 Punkten kommt der Spieler auf ein attraktives Ergebnis.					

Zug Nr.	Bänkchen	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
13	HHONUQE	G 10 – G 12	AHN	4	207
Ein nicht zu empfehlender Verlegenheitszug, der dem Gegner obendrein den Zugang zu diversen Wort-Prämienfeldern vereinfacht.					
15	UHOQOET	12 B – 12 G	QUOTEN	32	239
Der Spieler kann selbst von seinem letzten Zug profitieren, hätte jedoch mehr Punkte erzielen können (z. B. mit TOQUE auf 13 C – 13 G).					
17	BUHREIN	B 12 – B 15	QUER	26	265
Kein wirklich guter Zug, da einerseits das Prämienfeld auf A15 zugänglich gemacht wird, andererseits nur ein einziger Vokal auf dem Bänkchen übrig bleibt.					
19	BINNHJL	C 3 – C 5	JÄH	28	293
28 Punkte mit dieser Buchstabenkombination und obendrein ohne Einsatz eines Vokals sind eine prima Ausbeute.					
21	BINNLPLY	2 E – 2 F	NY, AN, NY	64	357
Ein prachtvoller Zug, der belegt, dass im fortgeschrittenen Stadium einer Partie mit den griechischen Buchstaben MY, NY und XI häufig hohe Punktzahlen möglich sind.					
23	BINLPUX	J 12 – J 14	BÜX	33	390
Der Zug ist nicht verkehrt, da der wertvollste Buchstabe des Wortes auf einem Prämienfeld liegt und das Ende des Spiels naht. Allerdings wird so das Prämienfeld auf H15 eröffnet.					

Auf dem Bänkchen verbliebene Buchstaben: INLPUT

Spieler 2

Zug Nr.	Bänkchen	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
2	MAERSÄH	5 E – 5 K	RHEUMAS	40	40
Ein feines Beispiel, wie man auch ohne Einsatz des wertvollsten Buchstabens viele Punkte sammeln kann: hier durch Spiel über zwei Felder mit doppeltem Wortwert.					
4	ÄGDETAR	4 A – 4 E	GRÄTE, ER	28	68
Der gesamte Nordwesten des Spielbretts wird durch diesen Zug zugänglich gemacht. Das tut dem Spiel gut.					
6	MITTDAN	4 J – 4 N	DAMIT, DA, AS	18	86
Viel war nicht herauszuholen aus der Situation. Mit dem kleinen „Mauerwerk“ hat sich der Spieler recht gewitzt aus der Affäre gezogen. Obendrein ist kein Zugang zu den Feldern mit dreifacher Wortprämie entstanden. GATTIN (A 4 – A 9) hätte drei Punkte mehr gebracht, doch ist der Verzicht gerechtfertigt, da nun N und T auf dem Bänkchen liegen bleiben. Der Spieler hat allerdings übersehen, dass er mit der Konjunktivform EINGEZÖGET auf 8H-8O exakt 128 Punkte hätte erzielen können.					
8	ZEIGTÖN	A 4 – A 8	GÖTZE	45	131
Das als Anlegestein wichtige N zu halten ist hier sinnvoll, da der Einsatz nur drei zusätzliche Punkte gebracht hätte. Der Spieler hat allerdings übersehen, dass er mit der Konjunktivform EINGEZÖGET auf 8H-8O exakt 128 Punkte hätte erzielen können.					
10	LINNERG	O 5 – O 11	RINGELN, ER	79*	210
Keine große Überraschung, mit dieser Kombination alle Buchstaben loszuwerden. Als erster Buchstabe kamen nur R und I in Frage, um an der gewählten Stelle anlegen zu können. Wer sich über diesen Umstand früh klar wird, spart Zeit bei der anschließenden Suche.					
12	IIFSEI?	12 L – 12 O	FIES, RINGELNS	27	237
? = Blankostein Gutes Beispiel für die Wichtigkeit von typischen Anlegesteinen wie S und N.					
14	II?OÜON	B 8 – B 10	ION, EI	8	245
Ein ähnlicher Aussetzer wie beim Zug zuvor von Spieler 1. Immerhin, das Verhältnis von Vokalen zu Konsonanten hat sich leicht gebessert. Mit dem Blankostein wartet der Spieler wohl auf eine wirklich gute Gelegenheit.					

Zug Nr.	BänKchen	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
16	I?ÜOVUR	L 1 – L 4	VORM	18	263
? = Blankostein Erneut gute Ausnutzung des Prämienfeldes. Jedoch kann es sich rächen, dass sich kein Konsonant mehr auf dem BänKchen befindet.					
Zug Nr.	BänKchen	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
18	I?ÜUEEG	1 L – 1 O	VIFE	36	299
? = Blankostein Die Gelegenheit ist günstig, den Vokalüberhang abzubauen, den Blankostein zu schonen und dabei eine recht attraktive Punktzahl einzufahren.					
Zug Nr.	BänKchen	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
20	?ÜUEGHM	L 10 – L 12	HUF	7	306
? = Blankostein Der Spieler pokert offensichtlich. Er verzichtet auf viele Punkte, die er andernorts erzielen könnte, zumal er sich anhand der bereits ausgelegten Buchstaben denken kann, welche Buchstaben sein Gegenüber noch auf dem BänKchen hat.					
Zug Nr.	BänKchen	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
22	?ÜEGMED	13 I – 13 M	RÜDEM/HUFE/IM	38	344
? = Blankostein Nachdem der Gegner vorbeigezogen ist, hat der Spieler erkannt, dass er schleunigst den Anschluss wiederfinden muss.					
Zug Nr.	BänKchen	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
24	EG?MNES	15 B – 15 I	REGSAMEN	86	430
? = Blankostein Was für ein Finale! SEGMENT (mit <du> BÜXT <aus>) hätte zwar noch ein paar PünKtchen mehr gebracht, doch auch so ist der Sieg gesichert. Obendrein verdeutlicht dieser Zug, dass man niemals aufgeben sollte, auch wenn man fast aussichtslos zurückliegt.					

Spieler 1 werden die Punkte seiner restlichen Buchstaben abgezogen, Spieler 2 erhält diese Punktzahl gutgeschrieben.

	Spieler 1		Spieler 2
	390		430
	- 10	+	10
Endergebnis:	380		440

In den mit * versehenen Zahlen sind 50 Bonuspunkte enthalten.

SPIELER 1		SPIELER 2		SPIELER 3		SPIELER 4	
Punkte	Gesamt	Punkte	Gesamt	Punkte	Gesamt	Punkte	Gesamt

SPIELVARIANTEN

Varianten sollten nur dann gespielt werden, wenn alle Spieler einverstanden sind. Bei Uneinigkeit sollte nach den Standardregeln gespielt werden.

Hausregeln

Wiederverwendung von Blankosteinen

Nach den offiziellen SCRABBLE-Regeln darf ein Blankostein, nachdem er einmal auf den Spielplan gelegt ist, nicht mehr bewegt werden. Es gibt eine Variante, nach der die Spieler die Blankosteine immer wieder verwenden dürfen. Wird beispielsweise das Wort HAUS gelegt, wobei das S mit einem Blankostein ersetzt wird, kann der Spieler, der am Zug ist und ein S auf seinem BuchstabenbänKchen liegen hat, den Blankostein durch sein S ersetzen. Diesen Blankostein kann der Spieler dann sofort in seinem Spielzug verwenden.

Offenes Wörterbuch

Einige Spieler spielen mit "offenen" Wörterbüchern, in denen die Spieler alle Wörter vor dem Ablegen nachschlagen dürfen. Diese Variante ist sehr nützlich zum Erweitern des eigenen Wortschatzes.

Themen-SCRABBLE®

Das Themen-SCRABBLE macht sehr viel Spaß. Wird z.B. zu Weihnachten SCRABBLE gespielt, können 5 Extrapunkte für jedes Wort vergeben werden, das zu dem Thema Weihnachten passt. Sportfreunde können Wörter legen, die mit Sport zu tun haben, usw. Die Versuche der Spieler zu erklären, welchen Zusammenhang die von ihnen gelegten Wörter zum jeweils vorgegebene Thema haben, sorgen oftmals für besonders viel Spaß.

"Jacks to open"-Regel (Jack eröffnet)

Um den Beginn interessanter und das Spiel offener zu gestalten, kann eine Regel eingeführt werden, wonach die Spieler beim ersten Zug ein Wort aus mindestens 5 Buchstaben legen müssen - ähnlich der "Jacks to open"-Regel (Jack eröffnet) beim Jackpot-Poker.

Kann ein Spieler beim ersten Mal kein Wort aus mindestens 5 Buchstaben legen, geht das Spiel an den Spieler zu seiner Linken weiter. Es wird so lange weitergegeben, bis ein Spieler ein Wort aus 5 oder mehr Buchstaben legen kann. Kann keiner der Spieler ein Wort aus mindestens 5 Buchstaben legen, darf der erste Spieler ein Wort aus 4 Buchstaben legen. Kann er auch dies nicht, ist wieder der Spieler zu seiner Linken an der Reihe usw.

SCRABBLE® mit zwei Buchstabenbeuteln

Um das Spiel einfacher zu gestalten, werden die Buchstaben in Konsonanten und Vokale aufgeteilt und in zwei verschiedene Beutel gelegt. Die Spieler können sich dann aussuchen, aus welchem Beutel sie ihre Buchstaben ziehen möchten.

Un-SCRABBLE®

Bei diesem Spiel nimmt jeder Spieler der Reihe nach mindestens einen, jedoch nicht mehr als sechs Buchstabensteine vom Spielbrett. Die entnommenen Buchstabensteine müssen von einem auf dem Spielbrett liegenden Wort genommen werden, und nach diesem Zug müssen alle auf dem Spielbrett verbleibenden Wörter gültig und nach Kreuzwortart miteinander verbunden sein. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Buchstabensteine vom Spielbrett genommen sind oder keine gültigen Spielzüge mehr getätigt werden können. Die Punktzahl für die Spieler ergibt sich aus der Punktzahl ihrer entnommenen Buchstabensteine.

SCRABBLE®-Bingo

SCRABBLE Bingo wird wie normales Bingo gespielt - nur mit Buchstabensteinen.

So wird gespielt:

a) Die Spieler denken sich zwei Wörter mit sieben Buchstaben aus und schreiben diese auf. Dabei muss darauf geachtet werden, dass diese Wörter nicht mehr Buchstaben einer Art enthalten, als im SCRABBLE-Set vorhanden sind. So gibt es beispielsweise dreimal den Buchstaben G. In den beiden Wörter dürfen also insgesamt nicht mehr als drei G vorkommen.

b) Einer der Spieler oder eine neutrale Person zieht nacheinander Buchstaben aus dem SCRABBLE-Beutel und verkündet diese laut. Die Spieler streichen die Buchstaben aus den Wörtern, die sie aufgeschrieben haben. Der Spieler, dessen Wörter komplett durchgestrichen sind, ruft laut "SCRABBLE-Bingo". Der Spieler bzw. die neutrale Person überprüft dann die Wörter mit den Buchstaben, die er gezogen hat, um die Richtigkeit sicherzustellen.

Anmerkung: Für jeden gezogenen Buchstaben darf auch nur ein Buchstabe durchgestrichen werden: Sind z. B. vier E in den beiden Wörtern eines Spielers enthalten, darf er davon jeweils nur ein E durchstreichen, wenn E ausgerufen wird.

SCRABBLE® auf Zeit

Eine (Schach-)Uhr kann verwendet werden, um die Spielzüge der Spieler zeitlich zu begrenzen. Eine gängige Zeiteinheit sind 3 Minuten pro Spielzug.

Turnier- SCRABBLE®

Bei Turnieren wird die aktuelle Ausgabe des Duden – Die deutsche Rechtschreibung als Wörterbuch zugrunde gelegt, da es sich um das meistverbreitete Werk seiner Art handelt.

Das Reglement für offizielle Turniere finden Sie im Internet unter der Adresse www.SCRABBLE.de

SOLITAIRE-SCRABBLE®

Obwohl SCRABBLE als Gesellschaftsspiel für zwei bis vier Personen konzipiert worden ist, ist es durchaus auch als Einzelspiel interessant.

Für Anfänger kann Solitaire-SCRABBLE eine ausgezeichnete Trainingsmöglichkeit darstellen, denn auf diese Weise können sie in Ruhe experimentieren und praktische Erfahrungen sammeln. SCRABBLE-Asse wiederum schätzen die Solitaire-Methode, weil sie ihrer spielerischen Kreativität freien Lauf lassen können, unbehelligt durch Konkurrenz, Zeitdruck oder ungünstige Buchstaben.

Solitaire-SCRABBLE wird entweder mit nur einem Buchstabenbänkchen gespielt, wobei die erzielten Punkte auf eine Rechnung gehen, oder man spielt gegen einen imaginären Gegner; man simuliert also mit zwei Buchstabenbänkchen eine Partie zu zweit. In beiden Fällen gelten die üblichen Regeln. Man spielt aber mit offenen Steinen und versucht, mit gezielt gewählten Buchstaben und mit Hilfe eines Wörterbuchs die höchst möglichen Punktwerte zu erreichen.

Simultan-SCRABBLE®

Diese Spielweise wurde von dem Belgier Hyppolite Wouters entwickelt.

Grundidee

Allen Spielteilnehmern stehen die gleichen Buchstaben zur Verfügung; Zufall oder Glück sind ausgeschaltet. Praktisch kann sich eine unbegrenzte Anzahl von Spielern an einer solchen Partie beteiligen - und tatsächlich wirken bei derartigen Turnieren in französischsprachigen Ländern, wo diese Spielweise außerordentlich beliebt ist, bisweilen über 1000 Teilnehmer mit. Und an der Printvariante dieses Spiels, dem seit dem Jahr 2000 ausgetragenen „SCRABBLE-Sommer“ der deutschen Wochenzeitung DIE ZEIT, beteiligen sich Jahr für Jahr bis zu 8000 Leser.

Spielregeln

Jeder Mitspieler hat einen Spielplan vor sich liegen, ein Buchstabenbänkchen und einen kompletten, offenliegenden, alphabetisch geordneten Buchstabensatz. Ein Spielleiter (oder auch ein Spieler, der als Spielleiter fungiert) hat einen kompletten Buchstabensatz in einem Beutel. Er zieht wahllos sieben Buchstaben stellvertretend für alle und gibt sie laut und deutlich bekannt. Sämtliche Spieler nehmen sich aus ihrem eigenen Buchstabensatz genau die gleichen Buchstaben, legen sie aufs Buchstabenbänkchen und versuchen nun - jeder für sich - das Wort mit dem größten Punktwert herauszufinden. Dafür stehen drei Minuten zur Verfügung. Das gewählte Wort wird auf einem Zettel notiert, ebenso der erzielte Punktwert und die Koordinaten des Wortes. Hierzu dienen die Buchstaben und Zahlen am Rand des Spielplans. Liegt ein Wort waagrecht, so wird zuerst der

Buchstabe und danach die Zahl notiert, also etwa H8-H12, liegt das Wort senkrecht, so lautet seine Lagebestimmung z. B. 8H-8K.

Der Spielleiter sammelt alle Zettel ein, überprüft sie und gibt das Wort mit dem höchsten Punktwert bekannt. Die Spieler, die dieses Wort nicht gelegt hatten, entfernen nun ihre Buchstaben vom Spielbrett und setzen stattdessen das "Siegerwort". Jeder Mitspieler schreibt sich aber nur die Punkte gut, die er tatsächlich erzielt hatte. Unzulässige Wörter werden nicht bewertet.

Der Spielleiter zieht neue Buchstaben, um die erforderliche Anzahl auf sieben zu vervollständigen, gibt sie erneut bekannt, und das Spiel geht in gleicher Weise weiter.

Während der ersten 15 Züge müssen sich unter den sieben gezogenen Buchstaben mindestens zwei Vokale und zwei Konsonanten befinden.

Vom 16. Zug an genügt ein Vokal und ein Konsonant. Blankosteine zählen wahlweise als Vokal oder als Konsonant. Wurde die Mindestzahl an Vokalen beziehungsweise Konsonanten nicht gezogen, so müssen alle Buchstaben zurück in den Beutel, und es wird neu gezogen.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle 102 Steine gezogen und ausgespielt wurden oder aber bis keine Vokale oder Konsonanten mehr übrig sind.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Beim Simultan-SCRABBLE gibt es keinerlei Möglichkeit, individuell oder vorausplanend zu spielen, da man gezwungen ist, bei jedem Zug ausschließlich das die höchste Punktzahl erzielende Wort herauszufinden.

INFORMATIONEN

Internet

Aktuelle Informationen rund um SCRABBLE finden Sie im Internet auf den Webseiten

www.SCRABBLE.de
und
www.SCRABBLE.com

Auf www.SCRABBLE-deutschland.de, der Homepage des Vereins SCRABBLE Deutschland e.V., können Sie sich z.B. über Turniere, SCRABBLE-Treffs in Ihrer Nähe oder die deutsche SCRABBLE-Schülermeisterschaft informieren.

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.

© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved. SCRABBLE is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel, Inc.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.
Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich.

Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf.

