



SCRABBLE®

DIE KREUZWORTSPIEL-MARKE

INHALT

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

BUCHSTABENSTEINE

Es gibt 100 Buchstabensteine, deren Wert jeweils neben dem Buchstaben vermerkt ist.

Zusätzlich gibt es 2 Blankosteine, die keinen eigenen Wert aufweisen und beliebig für jeden gewünschten Buchstaben eingesetzt werden können. Einmal eingesetzt, steht der Blankostein die gesamte Partie über für denselben Buchstaben.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Spielsteine werden in den dafür vorgesehenen Beutel gefüllt. Jede*r Spieler*in zieht nun einen Stein aus dem Beutel. Wer den Buchstaben gezogen hat, der im Alphabet am weitesten vorne steht, beginnt. (Der Blankostein steht dabei vor dem A.) Die gezogenen Steine werden wieder in den Beutel zurückgeworfen. Es wird bestimmt, wer die Punkte notieren soll.

Die Spieler*innen ziehen nun der Reihe nach sieben neue Buchstabensteine und ordnen sie auf ihrem Buchstabenbänkchen so an, dass die Mitspieler*innen die Vorderseite nicht sehen können.

Zum Aufschreiben der Punkte werden Stift und Papier benötigt.

SPIELREGELN

Das Legen des ersten Words

Wer die Partie beginnt, bildet ein Wort aus mindestens zwei Buchstabensteinen und legt es waagrecht oder senkrecht so auf dem Spielbrett aus, dass ein Buchstabenstein das Feld mit dem Stern in der Mitte des Spielbretts bedeckt. Wörter dürfen nicht diagonal gelegt werden.

Die erzielten Punkte werden ermittelt, indem:

- erstens alle auf den Buchstabensteinen stehenden Zahlenwerte addiert werden und
- zweitens die Prämienwerte der durch die Spielsteine belegten Prämienfelder addiert werden.

Beispiel

Eine Person hat die Buchstaben **D₁, E₁, N₁, G₂, R₁, Ü₆**

R₁ und legt damit das Wort: **G₂ R₁ Ü₆ N₁ D₁ E₁**



In diesem Fall wird der Wert des Buchstabens G von 2 auf 4 verdoppelt, weil der Spielstein auf einem Prämienfeld „Doppelter Buchstabenwert“ liegt. Das R zählt 1, das Ü 6, das N 1, das D 1 und das E 1. Das ergibt insgesamt **14** Punkte.

Hinweis: Das Feld in der Mitte des Spielbretts verdoppelt den Wortwert. Die Gesamtpunktzahl wird also auf **28** Punkte verdoppelt

Der Spielzug ist beendet, nachdem die erzielten Punkte notiert worden sind.

Nach jedem Zug muss dieselbe Anzahl an Buchstabensteinen aus dem Beutel gezogen werden, die gelegt worden ist, damit wieder sieben Spielsteine auf dem Buchstabenbänkchen stehen.

Der nächste Spielzug

Spieler*in 2 - und jede*r nachfolgende Spieler*in - legt nun mindestens einen Buchstabenstein an ein bereits gelegtes Wort an, sodass neue Wörter aus mindestens zwei Buchstaben gebildet werden. Alternativ kann die Person auch passen oder Buchstabensteine tauschen (siehe „Tauschen von Buchstabensteinen“).

Alle in einem Spielzug verwendeten Buchstabensteine müssen generell waagrecht oder senkrecht angeordnet werden.

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

Innerhalb eines Spielzugs dürfen Buchstabensteine nicht an unterschiedliche Wörter gelegt werden, und es dürfen auch nicht neue Wörter an verschiedenen Stellen des Spielbretts gebildet werden.

Für JEDES neu gebildete und/oder verlängerte Wort gibt es die volle Punktzahl. Bei der Erstbelegung von Prämienfeldern werden auch die entsprechenden Zusatzpunkte gutgeschrieben (siehe „Prämienfelder auf dem SPIELBRETT“). Ergibt sich durch das Platzieren eines Buchstabensteins auf einem Prämienfeld gleichzeitig in waagerechter und senkrechter Richtung ein Wort, gilt die Prämienregelung für beide Wörter.

Prämienfelder auf dem SPIELBRETT

Es gibt auf dem Spielbrett farblich gekennzeichnete Felder mit unterschiedlichen Prämienwerten. Die Werte sind auf dem Spielbrett angegeben.

Legt ein*e Spieler*in ein Wort sowohl über ein Buchstaben- als auch über ein Wortprämienfeld, wird zunächst der gesamte Buchstabenwert des Worts ermittelt, bevor der Wert des Worts mit der Wortprämie multipliziert wird.

Legt ein*e Spieler*in einen Blankostein auf ein Feld mit dreifachem oder doppeltem Wortwert, wird die Summe der Buchstabenwerte des gelegten Worts verdreifacht oder verdoppelt, obwohl der Blankostein selbst keinen eigenen Wert hat. Wird ein Blankostein auf ein Feld mit dreifachem oder doppeltem Buchstabenwert gelegt, fließt der Blankostein mit null Punkten in die Wertung ein.

Zur Erinnerung: Buchstaben- und Wortprämien fallen nur beim erstmaligen Belegen des Felds an. Bei nachfolgenden Spielzügen werden sie nicht mehr berücksichtigt.

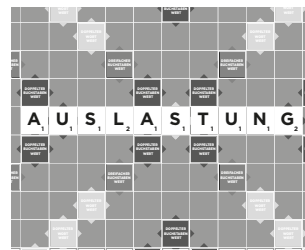
WIE WÖRTER GELEGT WERDEN

Es gibt fünf Möglichkeiten, wie neue Wörter gebildet werden können:

1. Durch Anlegen eines oder mehrerer Buchstaben ausschließlich am Anfang oder ausschließlich am Ende oder an beiden Seiten eines bereits auf dem Spielbrett liegenden Worts.

Beispiel

Das Wort LAST wird zu AUSLASTUNG verlängert.



Das U und das G liegen jeweils auf einem Feld „Doppelter Buchstabenwert“, sodass das Wort insgesamt $1 + (1 \times 2) + 1 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + (2 \times 2) = 15$ Punkte zählt. Das Feld „Doppelter Wortwert“ unter dem S in der Spielbrettmittte zählt nicht, da das S schon für das Wort LAST verwendet wurde.

2. Durch Anlegen von Buchstaben im rechten Winkel an ein bereits vorhandenes Wort. Für das so neu gebildete Wort muss ein Buchstabe des bereits auf dem Spielbrett liegenden Worts verwendet werden.

Beispiel

An das H des bereits auf dem Spielbrett liegenden Worts HUND werden die Buchstaben ASE angelegt, sodass das Wort HASE entsteht.



HASE bringt 7 Punkte.

H₂, A₁, S₁ x 3, E₁

$2 + 1 + (1 \times 3) + 1 = 7$ Punkte

3. Durch paralleles Legen eines Worts zu einem anderen, wobei alle an der Nahtstelle beider Wörter neu entstehenden Buchstabenverbindungen sinnvolle Wörter ergeben müssen

Beispiel

Unter das bereits auf dem Spielbrett liegende Wort HUND wird MAUS gelegt, wodurch gleichzeitig die Wörter UM, NA und DU entstehen.



MAUS bringt $(3 \times 2) + 1 + (1 \times 2) + 1 = 10$ Punkte,

UM bringt $1 + (3 \times 2) = 7$ Punkte,

NA bringt 2 Punkte und

DU bringt $1 + (1 \times 2) = 3$ Punkte.

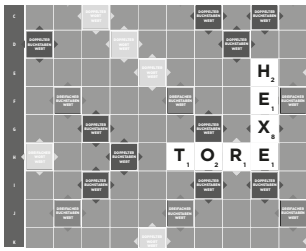
Gesamtpunktzahl: $10 + 7 + 2 + 3 = 22$

In diesem Beispiel werden bei einem Spielzug mehrere Wörter gebildet, und für jedes Wort werden die Punkte ermittelt, also für MAUS, UM, NA und DU. Die gemeinsamen Buchstaben werden für die Punktzahl jedes Worts mitgerechnet (mit vollem Prämienwert, sollten die Buchstaben in diesem Zug auf Prämienfelder gelegt worden sein).

4. Mit dem neuen Wort kann auch ein weiterer Buchstabe an ein bereits gelegtes Wort angelegt werden.

Beispiel

Das zweite E des Worts HEXE verlängert TOR zu TORE.



Der Punkt für das E fließt sowohl in die Berechnung von HEXE als auch in die von TORE ein.

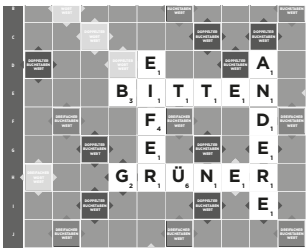
Das X von HEXE liegt auf einem Prämienfeld „Doppelter Buchstabenwert“.

20 Punkte für HEXE und 5 Punkte für TORE ergeben eine Gesamtpunktzahl von 25 Punkten.

5. Bei der letzten Möglichkeit werden zwei oder mehr Buchstaben zweier parallel zueinander auf dem Spielbrett liegender Wörter „überbrückt“. (Dies ist erst ab dem vierten Spielzug möglich.)

Beispiel

B, T, T und E werden zwischen ein bereits vorhandenes I von EIFER und N von ANDERE gelegt, sodass BITTEN entsteht.



Das Legen von BITTEN bringt 8 Punkte ein. Der Wortwert wird nicht verdoppelt, da das I schon vorher auf dem Spielbrett lag.

Es ist möglich, ein Wort über zwei Wortprämienfelder zu legen. Der Wortwert wird verdoppelt und dann noch einmal verdoppelt, d. h. er wird vervierfacht. Oder der Wortwert wird verdreifacht und dann noch einmal verdreifacht, d. h. er wird verneunfacht.

Tauschen von Buchstabensteinen

Wer an der Reihe ist, hat auch die Möglichkeit, beliebig viele Buchstabensteine zu tauschen. Das Tauschen von Buchstabensteinen zählt als Spielzug.

Passen (eine Runde aussetzen)

Alternativ gibt es die Möglichkeit zu passen, auch wenn ein Wort gelegt werden könnte. (Passen alle Spieler*innen in zwei aufeinanderfolgenden Runden, endet die Partie.)

Zulässige und nicht zulässige Wörter

Zulässig sind nur Wörter, die aus mindestens zwei Buchstaben bestehen. Um Zweifelsfälle zu überprüfen, sollte ein anerkanntes, nicht veraltetes Wörterbuch der deutschen Sprache zugrunde gelegt werden. Erlaubt sind nur Wörter, die darin als Stichworteintrag verzeichnet sind. Gültig sind demzufolge auch die dort aufgeführten mundartlichen und umgangssprachlichen Wörter, Fremdwörter und Fachbegriffe, da sie durch die Aufnahme ins Wörterbuch als zum allgemeinen Sprachgebrauch gehörend angesehen werden.

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 verboten 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 ANTI... und ...HEIT) sowie Wörter, die nur in Wortgruppen verwendet werden, jedoch über keinen eigenen Eintrag als Stichwort verfügen (z. B. EN aus „en détail“). Diskriminierende Begriffe sind ebenfalls nicht erlaubt.

Es ist nicht gestattet, Umlaute durch AE, OE oder UE zu ersetzen.

Ein Wort anzweifeln

Die Gültigkeit eines Worts darf infrage gestellt werden. Diese Beanstandung muss erfolgen, unmittelbar nachdem die Punkte eines Zugs berechnet worden sind. Sobald die Punktzahl notiert worden ist, kann kein Einspruch mehr erhoben werden. Wird ein unzulässiges Wort nicht oder zu spät reklamiert, bleibt dieses Wort liegen und bringt die errechneten Punkte.

Wer das beanstandete Wort platziert hat, muss seinen Mitspieler*innen das entsprechende Stichwort im zugrunde gelegten Wörterbuch zeigen.

Zur Beurteilung unregelmäßiger Beugungsformen sollte ggf. ein Grammatikbuch hinzugezogen werden.

War die Beanstandung berechtigt, müssen die Buchstabensteine ersatzlos zurückgenommen werden. Es darf stattdessen keine andere Aktion mehr durchgeführt werden – der Zug ist also verloren.

War die Beanstandung nicht berechtigt, bleibt das betreffende Wort liegen, und der Person, die es angezweifelt hat, werden zehn Punkte abgezogen.

Hinweis: Ein Wörterbuch darf während der Partie nicht verwendet werden, um darin nach Wörtern zu suchen, die mit den Buchstabensteinen auf dem Ablagebänkchen gebildet werden könnten.

Zusatzprämie von 50 Punkten

Wer in einem Zug alle sieben Buchstabensteine verwendet, erhält zusätzlich zu den regulären Punkten für die abgelegten Steine eine Prämie von 50 Punkten. Diese Punkte werden erst NACH einer etwaigen Vervielfachung des Wortwerts addiert und dürfen daher nicht multipliziert werden.

Optionale Zusatzregel: Gendern

Jeder Blankostein kann auch als *IN verwendet werden. Die gendergerechte Endung darf ausschließlich bei personenbezogenen Substantiven verwendet werden, die in der Grundform (generisches Maskulinum) auf -er oder -e enden und für Berufsbezeichnungen, Bewohner oder Mitglieder von Gruppen stehen.

Hinweis: Endet die Grundform auf -e, entfällt dieses beim Legen und der für *IN stehende Blankostein wird stattdessen an den Wortstamm angefügt.

Beispiele:

TISCHLER*IN, ITALIENER*IN, WÄHLER*IN, ASTRONAUT*IN
HIRT*IN, SERB*IN, GEFÄHRT*IN

In Zweifelsfällen sollte ein Wörterbuch zurate gezogen werden.

Wird ein Blankostein als *IN eingesetzt, fließt der Blankostein mit 10 Punkten in die Berechnung des Wortwertes ein.

Die Pluralbildung durch Anlegen der Buchstaben N, E und N an einen Blankostein, der für *IN steht, ist zulässig. In diesem Fall bringt der Blankostein bei der Berechnung des Wortwertes keine Punkte.

Ende des Spiels

Die Partie ist beendet, wenn

- sich keine Buchstabensteine mehr im Beutel befinden UND eine*r der Spieler*innen keine Steine mehr auf dem Buchstabenbänkchen hat,
- alle möglichen Spielzüge gemacht wurden oder
- alle Spieler*innen in zwei aufeinanderfolgenden Runden gepasst haben.

Nachdem alle Punkte addiert worden sind, subtrahieren die Spieler*innen die Punkte ihrer übrig gebliebenen Buchstabensteine von ihrem Ergebnis. Wer keine Buchstabensteine mehr übrig hat, addiert die Punkte der übrigen Buchstabensteine aller Mitspieler*innen zum eigenen Ergebnis.

Beispiel: Hat eine Person am Ende der Partie ein X und ein A auf dem Buchstabenbänkchen, werden 9 Punkte von ihrem Ergebnis abgezogen. Wer am Ende der Partie keine Buchstabensteine mehr hat, erhält diese 9 Punkte zu seinen erspielten Punkten dazu. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

KLÄRUNG HÄUFIG AUFTRETENDER FRAGEN

- Während einer Partie darf mehrfach dasselbe Wort gelegt werden.
- Ein Zug ist beendet, wenn Buchstabensteine auf dem Spielbrett platziert und die erzielten Punkte genannt worden sind. Ein auf das Spielbrett gelegtes Wort darf nur vor Bekanntgabe der Punkte wieder entfernt oder korrigiert werden.
- Die Prämie eines Prämienfelds gilt nur einmal – nämlich in dem Zug, in dem ein Buchstabenstein auf das Feld gelegt wird.
- Wenn eine Person alle eigenen Buchstabensteine abgelegt hat und der Beutel leer ist, endet die Partie. Ab sofort dürfen keine weiteren Spielzüge mehr ausgeführt werden. In manchen Partien gelingt es niemandem, alle eigenen Buchstabensteine abzulegen, da keine Spielzüge mehr möglich sind. In diesem Fall wird gewartet, bis alle Spieler*innen in zwei aufeinanderfolgenden Runden passen – dann endet die Partie.
- Ein unzulässiges Wort, das nicht angezweifelt wurde und daher unverändert liegen bleibt, darf verlängert werden. Allerdings ist darauf zu achten, dass sich durch die Verlängerung ein zulässiges Wort ergibt. Beispiel: Eine Person will BAUER legen, platziert stattdessen aber BAURE, was den Mitspieler*innen erst eine Runde später auffällt. Dieses Wort darf nun verlängert werden – beispielsweise zu BAURECHT.

Hinweis an Erwachsene: Besuchen Sie uns unter www.facebook.com/scrabble.

service.mattel.com | Y9598-ZT70G1_GG1_JS

©2022 Mattel. SCRABBLE® and SCRABBLE tiles, including S1 tiles, are trademarks of Mattel. SCRABBLE® und die SCRABBLE-Steine einschließlich S1-Stein sind Warenzeichen von Mattel. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 83, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebrige.

