

SCRABBLE

DAS WELTBEKANNTE
KREUZWORTSPIEL

SPIELREGEL

Scrabble ist ein Buchstabenspiel, an dem sich zwei, drei oder vier Spieler beteiligen können. Aufgabe des Spielers ist es, aus Buchstabensteinen mit unterschiedlichem Wert Wörter zusammenzusetzen und so auszulegen, daß sie nach Art eines Kreuzworträtsels miteinander in Verbindung stehen. Jeder Spieler muß darum bemüht sein, eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen, indem er aus den zur Verfügung stehenden Buchstaben Wörter bildet, deren Buchstabenwerte in Kombination mit den Prämienfeldern des Spielplans eine möglichst hohe Punktzahl ergeben. Die in einer Partie erreichbare Gesamtpunktzahl liegt bei etwa 400 bis 800 und mehr, je nach dem spielerischen Können der Beteiligten.

Vorbereitung

Die Spielsteine werden in das dafür vorgesehene Säckchen gefüllt und gut gemischt. Jeder Mitspieler zieht nun einen Stein, damit festgestellt werden kann, wer den Anfang macht. Derjenige, dessen Buchstabe im Alphabet am weitesten vorne liegt, darf beginnen. Die übrigen Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Die gezogenen Steine werden wieder in das Säckchen zurückgeworfen.

Des weiteren muß vereinbart werden, wer das Anschreiben der Punkte übernimmt.

Jeder Spieler zieht nun der Reihe nach 7 Spielsteine. Sie werden auf dem Bänkchen so angeordnet, daß die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Die Spieler sortieren ihre Buchstaben und verschaffen sich einen ersten Überblick über ihre Spielmöglichkeiten.

Spielverlauf

1. Der erste Spieler bildet ein Wort aus mindestens zwei - nach Möglichkeit aber mehr- Buchstaben. Er legt es so auf den Spielplan, daß ein Spielstein den Stern in der Mitte des Spielplans bedeckt. Wörter können waagrecht oder senkrecht gelegt werden -auf keinen Fall diagonal.

2. Der Spieler schließt seinen Spielzug damit ab, daß er seine erzielten Punkte berechnet und bekanntgibt, damit sie angeschrieben werden können. Danach zieht er wieder so viele neue Buchstaben, wie er ausgelegt hatte und vervollständigt damit seinen Bestand an Spielsteinen wieder auf 7.

3. Das Spiel geht an den Spieler zur Linken weiter. Er und danach jeder darauffolgende fügen einen oder mehrere Buchstaben an die bereits auf dem Spielplan befindlichen Wörter, so daß ganz neue Wörter entstehen oder bereits auf dem Spielplan liegende Wörter erweitert werden. Dabei müssen alle neu entstandenen Buchstabenverbindungen sowohl waagrecht als auch senkrecht sinnvolle Wörter ergeben. Der Spieler kann sich für sämtliche im Verlaufe eines Spielzuges entstandenen neuen oder abgewandelten Wörter die volle Punktzahl anrechnen.

4. Wie bildet man neue Wörter?

a) Durch Verlängerung eines bereits gelegten Wortes um einen

oder mehrere Buchstaben. Diese Buchstaben können an den Anfang, das Ende oder zugleich an Anfang und Ende eines Wortes angefügt werden.

b) Durch Überkreuzen eines bereits vorhandenen Wortes mit einem neuen Wort, wobei ein Buchstabe des bereits gelegten Wortes mitbenutzt wird (Zug 2, Seite 6) oder das bereits vorhandene Wort um einen Buchstaben verlängert wird (Zug 3, Seite 7).

c) Durch Überbrücken von zwei oder mehr Wörtern (Zug 5, Seite 7).

d) Durch paralleles Legen eines Wortes zu einem anderen, wobei alle an der Nahtstelle beider Wörter neu entstehenden Buchstabenverbindungen sinnvolle Wörter ergeben müssen (Zug 4, Seite 7 und Musterspiel, u.a. Zug 8, 14 und 16).

5. Ein einmal gesetzter Stein darf nicht mehr zurückgenommen werden. Was liegt, liegt.

6. Die beiden Blankosteine haben die Funktion von Jokern. Sie können beliebig für jeden gewünschten Buchstaben eingesetzt werden. Der Spieler muß ansagen, für welchen Buchstaben der Blankostein steht. Dieser behält seine Bedeutung während des ganzen Spiels bei. Blankosteine werden *nicht* ausgewechselt.

7. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist an Stelle des Spielzuges einige oder alle seiner Steine umtauschen. Dazu legt er die Buchstaben, die er auswechseln möchte, verdeckt auf den Tisch, zieht die gleiche Anzahl neuer Steine, legt die zum Auswechseln bestimmten Steine zurück in das Säckchen und mischt gut durch.

Anstatt zu spielen oder zu tauschen kann ein Spieler aber auch einfach aussetzen, und zwar unabhängig davon, ob er in der Lage ist, ein Wort zu setzen oder nicht.

Sollten jedoch alle Mitspieler zweimal nacheinander aussetzen, ist das Spiel beendet.

8. Erlaubte Wörter:

Alle Wörter, die in einem anerkannten, nicht veralteten Wörterbuch der deutschen Sprache zu finden sind, sind erlaubt. Dazu gehören auch die dort aufgeführten mundartlichen Wörter, Fremdwörter und Wörter aus Fachsprachen.

Man geht davon aus, daß die in einem Standardlexikon aufgeführten Wörter - auch die, die aus fremden Sprachen übernommen wurden - mittlerweile in den allgemeinen Sprachgebrauch übernommen worden sind und daher erlaubt werden müssen.

Wörter dürfen in allen in der deutschen Grammatik üblichen Beugungsformen gesetzt werden.

Nicht erlaubt sind Eigennamen. Dazu gehören auch geographische Namen, Produkt- und Firmennamen und Wörter, die mit einem Bindestrich oder einem Auslassungszeichen geschrieben werden (z.B. "X-Beine" oder "wen'ge" statt "wenige"). Nicht erlaubt sind auch Vorsilben und Nachsilben (wie UN-und-HEIT).

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

Die Gültigkeit eines Wortes darf in Frage gestellt werden, solange der nächste Spieler noch nicht gesetzt hat. Wurde zu spät reklamiert, so muß das fehlerhafte oder unerlaubte Wort liegenbleiben und wird mit ins Spiel einbezogen, als wäre es korrekt.

Zur Klärung, ob es sich um ein erlaubtes Wort handelt oder ob die Rechtschreibung stimmt, darf ein Lexikon zu Rate gezogen werden. War die Beanstandung berechtigt, muß der Spieler sein Wort zurücknehmen, darf den Zug aber nicht gleich wiederholen, sondern muß aussetzen.

9. Das Spiel ist beendet, wenn alle Buchstaben aus dem Säckchen gezogen worden sind und ein Spieler alle seine Spielsteine ausgelegt hat. Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn alle Spielmöglichkeiten ausgeschöpft sind oder wenn alle Spieler zwei Mal nacheinander ausgesetzt haben.

Punktwertung

10. Einer der Spieler übernimmt das Anschreiben sämtlicher Punktwerte. Nach jedem Spielzug trägt er die vom jeweiligen Spieler angegebenen Punktwerte auf dem Wertungsblock ein.

Jeder Buchstabe hat einen bestimmten Wert. Dieser Wert ist auf dem Spielstein neben dem Buchstaben vermerkt. Der Wert eines Blankosteines ist 0.

11. Die Gesamtpunktzahl eines einzelnen Spielzugs ergibt

sich aus den Buchstabenwerten der neu gebildeten und/oder abgewandelten Wörter zusätzlich der Prämien, die beim Setzen auf Prämienfelder anfallen.

12. Felder für Buchstabenprämien: Wird ein Buchstabe auf ein hellblaues Feld gesetzt, so verdoppelt sich sein Wert. Wird ein Buchstabe auf ein dunkelblaues Feld gesetzt, so verdreifacht sich sein Wert.

13. Felder für Wortprämien: Wird ein Buchstabe auf ein hellrotes Feld gesetzt, so verdoppelt sich der Wert des gesamten Wortes. Wird ein Buchstabe auf ein dunkelrotes Feld gesetzt, so verdreifacht sich der Wert des gesamten Wortes.

allen bei einem Wort zugleich Buchstaben- und Wortprämien an, so werden die Buchstabenprämien in die Verdoppelung oder Verdreifachung einbezogen.

Gelingt es, innerhalb eines Spielzuges zwei Wortprämienfelder zugleich neu zu besetzen, so wird der Wert des betreffenden Wortes zweimal verdoppelt, also mal 4 genommen (Musterspiel, Zug 7), beziehungsweise zweimal verdreifacht, also mal 9 genommen (Musterspiel, Zug 11).

Hinweis: Das mit einem Stern gekennzeichnete hellrote Feld in der Mitte des Spielplans ist ein Prämienfeld und der Wert des ersten gesetzten Wortes wird daher verdoppelt.

14. Buchstaben- beziehungsweise Wortprämien kommen nur beim erstmaligen Besetzen eines Feldes zum Tragen. Bei nachfolgenden, sie einbeziehenden Spielzügen werden sie nicht mehr berücksichtigt.

15. Blankosteine haben keinen Buchstabenwert. Buchstabenprämien können also für sie nicht anfallen. Wird ein Blankostein jedoch auf ein Wortprämienfeld gesetzt, so verdoppelt oder verdreifacht sich das entsprechende Wort selbstverständlich wie üblich.

16. Entstehen im Verlaufe eines Spielzuges zwei oder mehr Wörter oder Wortabwandlungen, so werden sie alle mitberechnet. Dementsprechend gelten auch alle neu besetzten Prämienfelder für alle neu entstandenen Wörter. (Musterspiel, Zug 4).

17. Gelingt es einem Spieler, alle 7 Steine auf einmal auszulegen, so bekommt er eine Zusatzprämie von 50 Punkten. Diese

50 Punkte werden zusätzlich zu den Punktwerten des gesetzten Zuges angerechnet, und zwar **nach** dem Verdoppeln oder Verdreifachen des Wortwertes.

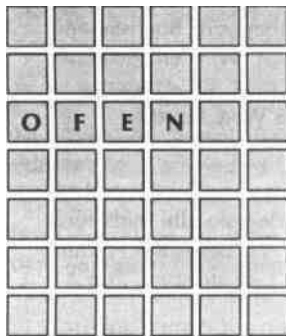
18. Am Ende des Spiels werden jedem Teilnehmer die Punkte der Buchstaben abgezogen, die er nicht hat auslegen können. Ein Spieler, der alle seine Steine auslegen konnte, erhält die Punkte der Buchstaben, die bei seinen Mitspielern übriggeblieben sind, gutgeschrieben.

Buchstabenwert und -Verteilung

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	

Beispiele für Wortbildung und Bewertung

In den folgenden Beispielen sind die in fünf aufeinanderfolgenden Spielzügen jeweils neu gesetzten Buchstaben fett gedruckt. Die aufgeführten Bewertungen ergeben sich dann, wenn der Buchstabe E in O F E N auf dem Mittelfeld (Stern) liegt.



Zug 1 - Wert 16



Zug 2 - Wert 9



Zug 3 - Wert 20

viert	10
Natter	10
gesamt	20



Zug 4 - Wert 19

Not	6
rohe	8
He1	3 (ein Ausruf)
er	<u>2</u>
gesamt	19



Dies ist ein Beispiel fürs
Überbrücken (Regel 4c)

Zug 5 - Wert 7

Was kann man eigentlich als gutes Punktergebnis bezeichnen? Eine Gesamtpunktzahl (also die Endsumme aller Mitspieler) von 500-600 Punkten ist gut, von 600-700 Punkten sehr gut und von 700 Punkten aufwärts ausgezeichnet. Die Einzelergebnisse hängen natürlich von der Zahl der am Spiel Beteiligten ab. Bei vier Mitspielern ist ein persönlicher Punktstand von 125-150 gut; sind es nur zwei Spieler, so ist ein Einzelergebnis von 250 bis 300 Punkten gut.



Musterspiel

Das Musterspiel soll Regeln und Spielmethode anschaulich darstellen. Um sich mit dem Spiel und seinen vielfältigen Möglichkeiten gründlich vertraut zu machen, wäre es am sinnvollsten, das Musterspiel Zug um Zug in der unten aufgezeigten Reihenfolge nachzuvollziehen. Man sollte die Berechnung selbst vornehmen und mit den aufgezeigten Ergebnissen vergleichen. Stimmen die Ergebnisse nicht überein, so sollten die Regeln nochmals studiert werden, um herauszufinden, wo die Fehlerquelle liegt.

Das Musterspiel veranschaulicht ebenfalls zwei wichtige Merkmale eines gekonnten Spiels:

- gute Verteilung der Wörter über das gesamte Spielfeld
- geschickte Nutzung der Prämienfelder und daraus sich ergebende hohe Bewertungen

Die Spielzüge und ihre Bewertung

Spieler A			Spieler B		
Zug	Wort	Punkte	Zug	Wort	Punkte
1	Ofen	16	2	vier	9
3	Natter, viert	20	4	rohe, Not, He, er	19
5	donnernde	62*	6	hexte, her	46
7	kichert	40	8	Flöz,öd, Zofen	54
9	Quese, As, vierte	41	10	quält	42
11	gestreng	72	12	reservierte	51
13	welk, kicherte	31	14	Ton, wo, kicherten	22
15	Magen, Flöze	27	16	ja, am	25
17	Taube, welke	20	18	welkes, Schi	40
19	übe	22	20	reserviertes	18
21	üabend	14	22	Mensch, Hu	47
23	Pumas, Jam	21	24	Emu	10
25	Yuan	26	26	Ei,Ai	4
27	wog	11	28	sind	8
		<hr/>			<hr/>
		423			395
	"I" übrigbehalten	<hr/> - 1		"U" übrigbehalten	<hr/> - 1
		<hr/> 422			<hr/> 394

Gesamtpunktzahl 816

* zuzüglich 50 Punkten als Zusatzprämie (siehe Regel 17)

Wichtige Tips für richtiges Spielen

Setzen Sie Wörter ausschließlich von links nach rechts oder von oben nach unten auf das Spielfeld. Legen Sie niemals von rechts nach links aus, auch nicht von unten nach oben oder diagonal.

Alle auf den Spielplan gesetzten Buchstaben müssen in jeder sich ergebenden Verbindung-auch dann, wenn sie aus nur zwei Steinen besteht-sinnvolle Wörter ergeben.

Einzelne Wörter müssen voneinander durch ein Leerfeld getrennt sein, wie in einem Kreuzworträtsel, es sei denn, beide Wörter bilden in Verbindung miteinander wiederum ein vollständiges, sinnvolles Wort.

Gewahrt sei bei zusammengesetzten Wörtern vor gewaltsamen Wortkombinationen. Sie führen nur zu unangenehmen und unnötigen Auseinandersetzungen, die die Spielatmosphäre verderben. Zwar gibt es durchaus eine HAUSFRAU oder ein WEINGLAS, aber Wortkuriositäten wie etwa HAUSKIND oder WEINTASSE sollten vermieden werden.

Wörterbücher können nützliche Hilfsmittel beim Scrabble sein. Einigen Sie sich aber vor Spielbeginn auf ein bestimmtes Wörterbuch. Es sollte sich auf dem neuesten Stand befinden, denn Sprachschatz und Rechtschreibung ändern sich im Laufe der Zeit.

Während des Spiels darf das Wörterbuch nicht dazu benutzt werden, um vorab nach passenden Wörtern zu suchen oder die richtige Schreibweise eines Wortes zu überprüfen. Das Wörterbuch darf nur dann zu Rate gezogen werden, wenn ein Wort von einem Mitspieler angezweifelt wird.

Eigene Scrabble-Varianten

Die Regeln, die wir Ihnen so ausführlich erklärt haben, und vor allem die unter den Punkten 1-18 zusammengefaßten, sind die anerkannten Standardregeln für Scrabble. Natürlich können Sie diese Regeln sozusagen für Ihren Hausgebrauch abwandeln, wenn Ihnen die Spielweise nach weniger festen Regeln mehr Freude bereitet. Da, wo Ihre Hausregeln allerdings nicht ausreichen, sollten die altbewährten Standardregeln wieder Anwendung finden. Auf jeden Fall sollten Sie die abgeänderten Spielregeln möglichst genau festlegen, damit keine Mißverständnisse entstehen.

Hier nun einige Vorschläge für mögliche Regel-Varianten:

- Blankosteine dürfen ähnlich wie beim Kartenspiel der joker-gegen den Buchstaben ausgetauscht werden, den **sie** im Spiel repräsentieren.
- Prämien werden nicht nur einmal beim erstmaligen Besetzen eines Feldes angerechnet, sondern wiederholt bei jedem sie einbeziehenden Zug.
- Anstatt mit 7 Spielsteinen spielt man mit 8. Das Spiel wird dadurch schneller beendet.
- Eigennamen aller Art werden zugelassen. Diese Spielvariante ist etwas für erklärte Kreuzworträtselfreunde.
- Umlaute dürfen auch mit den Buchstaben AE, OE und UE gebildet werden.

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 Muße experimentieren und praktische Erfahrungen sammeln.

Scrabble - Asses 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 Bänkchen gespielt, wobei die erzielten Punkte auf eine Rechnung gehen, oder man spielt gegen einen imaginären Gegner mit zwei Bänkchen; man simuliert also eine Partie zu zweit. In beiden Fällen gelten die üblichen Regeln. Man spielt aber mit offenen **feinen** 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, gelegentlich mehr als 400 Teilnehmer mit.

Spielregeln

Jeder Mitspieler hat einen Spielplan vor sich liegen, ein Buchstabenbänkchen und einen kompletten, unverdeckten, alphabetisch geordneten Buchstabensatz. Ein Spielleiter (oder auch ein Spieler, der als Spielleiter fungiert) hat ebenfalls einen kompletten Buchstabensatz in einem Säckchen. Er zieht wahllos 7 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 Bänkchen 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, der erzielte Punktwert ebenfalls und auch die genaue Lage des ersten Buchstabens des Wortes auf dem Spielfeldraster. Hierzu dienen die Buchstaben und Zahlen am Rand des Spielplans. Liegt ein Wort waagrecht, so wird zuerst die Zahl und danach der Buchstabe notiert, also etwa 8H, liegt das Wort senkrecht, so lautet seine Lagebestimmung H8.

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 Plan 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 7 zu vervollständigen, gibt sie erneut bekannt und das Spiel geht in gleicher Weise weiter.

Während der ersten 15 Züge müssen sich unter den 7 gezogenen Buchstaben mindestens zwei Vokale oder zwei Konsonanten befinden.

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

Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle 102 Steine gezogen und ausgespielt worden sind 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.

© J.W. Spear & Sons PLC, 1948, 1949, 1953. 1955 u. 1989

SCRABBLE ist ein eingetragenes Warenzeichen von J.W. Spear & Sons PLC, Enfield, Middlesex, England.