

Alter 6-10 | Spieler 2-4

# SCRABBLE Junior

DIE Kreuzwortspiel-Marke

## EINLEITUNG

Junior Scrabble™ ist speziell auf die Fähigkeiten jüngerer Kinder abgestimmt, die so spielend in die Welt des Scrabble-Spielens eingeführt werden. Junior Scrabble enthält zwei Spiele; eins für Kinder im Alter von 5 bis 7 Jahren und eins für ältere Kinder ab 7 Jahren. Mit diesen Spielen lernt Ihr Kind das Alphabet und neue Wörter und deren Schreibweise kennen. Spielend erlernt es, Wörter nach der für Scrabble typischen Kreuzwortart zu legen.

### Stufe 1

Das erste Spiel heißt „Wörter und Bilder“ und ist für Kinder im Alter von 5 bis 7 Jahren vorgesehen. Bei diesem Spiel wird die blaue, mit Bildern versehene Seite des Spielbretts verwendet.

Die Wörter sind als Kreuzwörter auf dem Spielbrett gelegt. Die Kombination von Wörtern und den entsprechenden Bildern hilft Kindern, ohne Angst vor Fehlern, Wörter zu lesen und zu buchstabieren.

### Stufe 2

Das zweite Spiel, für das die grün-orangefarbene Seite des Spielbretts verwendet wird, heißt „Farben Scrabble“. Dieses Spiel ist für schon etwas fortgeschrittenere Scrabble-Spieler vorgesehen, die schon sicherer im Buchstabieren von Wörtern sind. Die Wörter am Rand des Spielbretts bieten hierbei eine kleine Unterstützung.

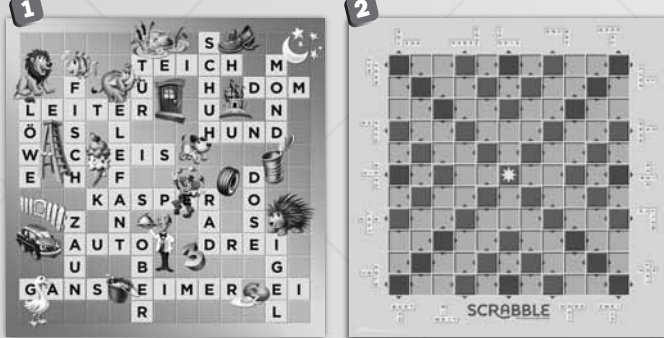
## INHALT

84 BUCHSTABEN MIT FOLGENDER VERTEILUNG:

|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 4  | G | 2 | N | 7 | T | 3 | Z | 1 |
| Ä | 1  | H | 4 | O | 3 | U | 4 |   | 2 |
| B | 1  | I | 6 | Ö | 1 | Ü | 1 |   |   |
| C | 2  | J | 1 | P | 1 | V | 1 |   |   |
| D | 4  | K | 1 | Q | 1 | W | 1 |   |   |
| E | 11 | L | 3 | R | 5 | X | 1 |   |   |
| F | 2  | M | 3 | S | 6 | Y | 1 |   |   |

### 1 Spielbrett

Stufe 1 „Wörter und Bilder“ Stufe 2 „Farben Scrabble“



## 30 BLAUE MARKEN

Es gibt 30 blaue Marken. Die Marken werden nur im Spiel „Wörter und Bilder“ verwendet.

## 1 BEUTEL FÜR DIE BUCHSTABENSTEINE

Im „Farben Scrabble“-Spiel werden zu Beginn des Spiels alle Buchstabensteine in den Beutel gegeben. Im „Wörter und Bilder“-Spiel werden die beiden Blankosteine beiseite gelegt und nicht verwendet.

## WÖRTER UND BILDER

Für 2 bis 4 Spieler von 5 bis 7 Jahren.

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, bestimmte Wörter auf dem Spielbrett zu legen. Die Spieler identifizieren die Wörter anhand der auf dem Spielbrett befindlichen Bilder. Hat ein Spieler ein vollständiges Wort gelegt, erhält er eine blaue Marke. Sind alle Wörter auf dem Spielbrett mit Buchstabensteinen belegt, hat der Spieler mit den meisten Marken gewonnen. Sind alle Wörter auf dem Spielbrett gelegt, hat der Spieler mit den meisten blauen Marken gewonnen.

### Spielvorbereitung

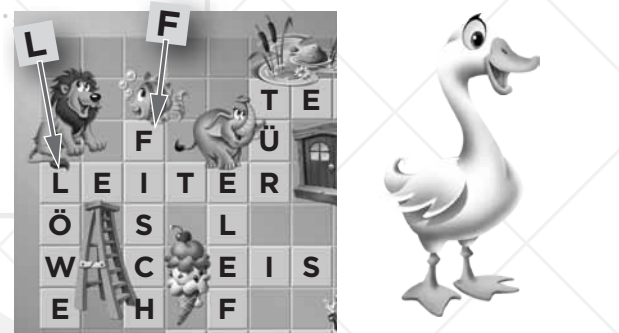
Bei diesem Spiel wird die blaue, mit Bildern versehene Seite des Spielbretts verwendet. Der Stapel blauer Marken wird neben eine Seite des Spielbretts gelegt. Alle Buchstabensteine (außer die beiden Blankosteine) werden in den Beutel gegeben.

Jeder Spieler zieht fünf Buchstabensteine und legt sie mit dem Gesicht nach oben vor sich, sodass die Mitspieler sie sehen können.

### So wird gespielt

Der jüngste Spieler beginnt.

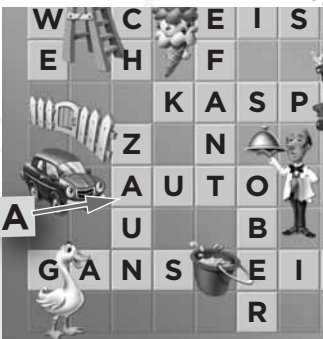
Der erste Spieler wählt zwei seiner Buchstabensteine aus, und legt sie auf dem Spielbrett ab. Ein Spieler kann Buchstabensteine auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett legen. Die Buchstaben müssen nicht in der Reihenfolge des Wortes gelegt werden.



Der Spieler zieht dann zwei Buchstabensteine aus dem Beutel, damit er wieder fünf Buchstabensteine hat. Nach jedem Spielzug zieht ein Spieler die Anzahl Buchstabensteine aus dem Beutel, die er auf das Spielbrett gelegt hat, um wieder fünf Buchstabensteine zur Verfügung zu haben.

Das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn fort. Der nächste Spieler legt zwei Buchstabensteine auf dem Spielbrett ab.

Jedes Mal, wenn ein Spieler mit einem Buchstabenstein ein Wort vervollständigt, darf er sich eine blaue Marke vom Stapel nehmen. Ist ein Wort vervollständigt, sollte der Spieler ermutigt werden, dieses Wort vorzulesen. Die Bilder sind da, um dem Spieler zu helfen, die Wörter auf dem Spielbrett zu identifizieren.



Hat ein Spieler passende Buchstabensteine, muss er sie legen. Dies gilt auch, wenn nur ein Buchstabe gelegt werden kann. Kann ein Spieler keinen Buchstaben ablegen, darf er zwei seiner Buchstabensteine in den Beutel legen und zwei neue Buchstabensteine ziehen.

Das Ziehen der Steine gilt als Spielzug, der dann beendet ist.

Manchmal können durch Legen eines einzigen Buchstabensteins zwei Wörter vervollständigt werden. In diesem Fall erhält der Spieler zwei Marken. So vervollständigt beispielsweise das D in MOND gleichzeitig auch HUND, wenn MON und HUN schon auf dem Spielbrett lagen.



Da sich die Wörter nach Kreuzwortart überschneiden, kann es vorkommen, dass der letzte Buchstabe in einem zu legenden Wort nicht unbedingt der letzte Buchstabe dieses Wortes ist.

Die Spieler werden schnell herausfinden, dass sie durch Beobachten der Buchstabensteine ihrer Mitspieler diese daran hindern können, Wörter zu vervollständigen!



## Der Gewinner

Sind keine Buchstabensteine mehr im Beutel, wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis alle Wörter auf dem Spielbrett gelegt sind. Einige Buchstabensteine werden übrig bleiben. Der Spieler mit den meisten Marken hat gewonnen.

## Spiel für Fortgeschrittene

Bei dieser Spielvariante müssen die Spieler die Buchstaben in der Reihenfolge auf das Spielbrett legen, wie das Wort buchstabiert wird. Der zweite Buchstabe eines Wortes kann erst dann gelegt werden, wenn der erste Buchstabe schon liegt. Der erste Buchstabe aller Wörter ist auf dem Spielbrett hervorgehoben, sodass die Spieler die Anfangsbuchstaben der Wörter leichter identifizieren können.

## Farben und Marken

Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es durch Legen vollständiger Wörter so viele Punkte wie möglich zu erlangen. Wörter werden auf dem Spielbrett nach Kreuzwortart senkrecht oder waagrecht miteinander verbunden. Die Spieler erhalten Punkte für jeden Buchstaben, den sie verwenden, und für Wörter, die über ein rotes oder ein blaues Bonusfeld gelegt werden.

Zum Schluss hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen.

## Spielvorbereitung

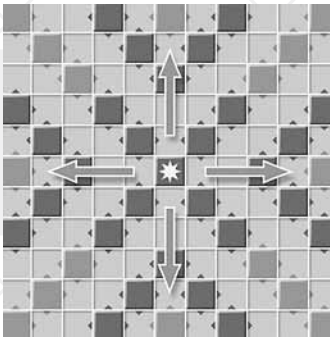
Bei diesem Spiel wird die grün-orangefarbene Seite des Spielbretts verwendet. Die Buchstabensteine werden in den Beutel gegeben und neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler zieht fünf Buchstabensteine und legt sie mit dem Gesicht nach oben vor sich, sodass die Mitspieler sie sehen können.

## Spielregeln

Der jüngste Spieler beginnt.

Der erste Spieler muss ein Wort aus mindestens zwei seiner fünf Buchstabensteine auf das Spielbrett legen und zwar waagrecht oder senkrecht (niemals diagonal).

Ein Buchstabe dieses Wortes muss auf dem Feld mit dem Stern in der Mitte liegen.



So hat Spieler 1 beispielsweise folgende Buchstaben W, L, K, E, T und legt WELT.

Punkte werden auf zwei Arten erzielt:

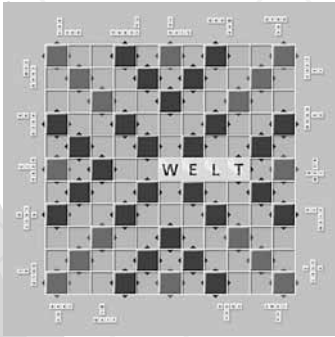
Ein Spieler erhält für jeden Buchstaben seines gelegten Wortes einen Punkt.

### PLUS

Zwei Bonuspunkte für jedes blaue Bonusfeld, auf dem dieses Wort liegt, und drei Bonuspunkte für jedes rote Bonusfeld, auf dem dieses Wort liegt.

So erhält Spieler 1 für „WELT“ 8 Punkte. Er erhält zunächst 4 Punkte für jeden Buchstaben. Und da sowohl das „W“ als auch das „T“ auf einem blauen Bonusfeld liegen, erhält er zusätzlich zu den 4 Punkten für die Anzahl der Buchstabensteine noch 4 Punkte als Bonus dazu, also insgesamt 8.

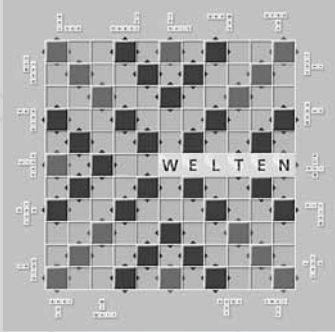
Die Spieler sollten sich die Punkte auf einem Block (nicht enthalten) notieren.



Nach jedem Spielzug zieht ein Spieler so viele Buchstabensteine aus dem Beutel, wie er abgelegt hat, damit er wieder fünf Buchstabensteine vor sich liegen hat. Das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn fort. Der nächste Spieler legt Buchstabensteine auf dem Spielbrett ab, um waagrecht oder senkrecht ein neues Wort zu legen. Diese Buchstabensteine müssen nach Kreuzwortart an ein auf dem Spielbrett liegendes Wort angelegt werden oder dieses kreuzen. Dabei müssen alle neu entstandenen Buchstabenverbindungen sowohl waagrecht als auch senkrecht sinnvolle Wörter ergeben.

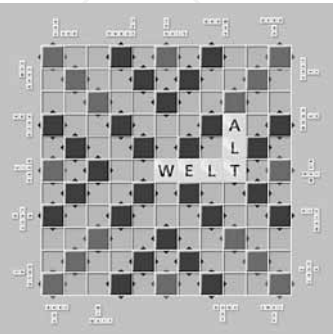
## Wie bildet man neue Wörter?

1. Durch Verlängerung eines bereits gelegten Wortes um einen oder mehrere Buchstaben, um daraus ein anderes Wort zu machen.



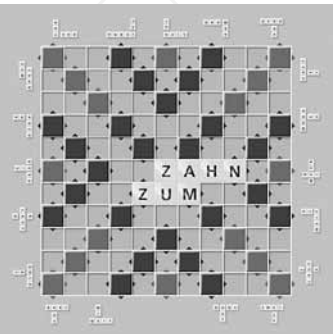
Beispiel: **WELT** wird zu **WELTEN**

2. Durch Anlegen eines neuen Wortes im rechten Winkel an ein bereits vorhandenes Wort. Ein Buchstabe des bereits gelegten Wortes muss hierbei mitbenutzt werden.



Spieler 2 legt **ALT**, wobei er das **T** von **WELT** mitbenutzt.

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



Z. B. **ZAHN** parallel zu **ZUM** ergibt zusätzlich **ZU** und **AM**.

### Anmerkungen:

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

Die Blankosteine haben die Funktion von Jokern. Sie können für jeden beliebigen Buchstaben des Alphabets eingesetzt werden. Der Spieler muss beim Legen des Blankosteins ansagen, für welchen Buchstaben der Blankostein steht.

Für den Rest des Spiels ersetzt der gewählte Buchstabe dann den Blankostein. Blankosteine dürfen nicht ausgetauscht werden.

### Buchstabensteine austauschen

Anstatt zu spielen und Buchstabensteine abzulegen, kann ein Spieler aussetzen und einige oder alle seiner fünf Buchstabensteine austauschen.

Dabei legt er die auszutauschenden Buchstabensteine beiseite und zieht die gleiche Anzahl Buchstabensteine aus dem Beutel. Danach muss er die beiseite gelegten Buchstabensteine in den Beutel legen.

### Der Gewinner

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis der Beutel leer ist, ein Spieler all seine Buchstabensteine abgelegt hat, oder keiner der Spieler mehr die Möglichkeit hat, ein Wort zu legen.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

### Anfangswörter

Jüngeren Spielern fällt es möglicherweise schwer, das Spiel mit einem eigenen Wort zu beginnen. Auf dem Spiebretrand gibt es Anregungen für Wörter sowie in der unten aufgeführten Liste. Die Spieler oder die Eltern sollten zuerst die richtigen

Buchstaben für das jeweilige Wort identifizieren und sie dann auf das Spielbrett legen. Dabei muss ein Buchstabe des Wortes auf den Stern in der Mitte gelegt werden. Das Wort kann waagrecht oder senkrecht gelegt werden.

### Liste vorgeschlagener Anfangswörter

|       |      |       |       |
|-------|------|-------|-------|
| Amsel | Ente | Obst  | See   |
| Auge  | Haus | Ober  | Spiel |
| Bein  | Herz | Park  | Vogel |
| Brot  | Maus | Pferd | Ziege |
| Clown | Nase | Rock  | Zaun  |

7 service.mattel.com

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 und 1999. SCRABBLE® ist ein registrierter Trademark von J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel.

© 2012 Mattel. All Rights Reserved. MATTEL und associated trademarks and trade dress are owned by Mattel. Manufactured for and imported into the EU by: Mattel Europe B.V., Gouda 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Additionally distributed in the EU by: Mattel GmbH, An der Tört 75, D-63303 Dreieich. Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A-2345 Brunn/Gebringe, Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.



Y9670-0722