

Size: 8.25" x 11.7"
Color: 1C + 1C

Front

Size: 8.25" x 11.7"
Color: 1C + 1C

Back



Inhalt

- 1 Spielbrett
- 102 magnetische Buchstabensteine
- 4 magnetische Ablagebänkchen
- 1 Buchstabenbeutel

SO WIRD GESPIELT

102 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 gespielt, steht der Blankostein das gesamte Spiel über für denselben Buchstaben.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Spielsteine werden in den dafür vorgesehenen Beutel gegeben. Jeder Mitspieler zieht nun einen Stein aus dem Beutel, damit festgestellt werden kann, wer den Anfang macht. Derjenige, dessen Buchstabe im Alphabet am weitesten vorn liegt, beginnt das Spiel. (Der Blankostein steht dabei vor dem „A“.) Die gezogenen Steine werden wieder in den Beutel zurückgeworfen. Die Spieler bestimmen einen Spielleiter, der die Punkte notiert.

- Die Spieler ziehen nun der Reihe nach sieben neue Buchstabensteine und ordnen sie auf ihren Buchstabenbänkchen so an, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können.

Eintragen der Punkte

Siehe die Hinweise zur Benutzung der integrierten Spielstandanzeiger.

Die Punkte werden nach jedem Spielzug eines Spielers eingetragen.

SPIELREGELN

Das Legen des ersten Wortes

Der erste Spieler bildet ein Wort aus mindestens zwei Buchstabensteinen und legt dieses waagrecht oder senkrecht auf dem Spielbrett so 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 man:

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

Beispiel: Spieler 1 hat die Buchstaben D1 E1 N1 G2 R1 Ü6 R1 auf seinem Bänkchen 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 verdoppelt sich also auf 28 Punkte.

Der Spieler beendet seinen Spielzug, indem er die Punkte auf dem Spielstandanzeiger einträgt.

Nach jedem Zug muss der Spieler genauso viele Buchstabensteine aus dem Beutel ziehen, wie er gelegt hat, damit er wieder sieben Spielsteine auf seinem Ablagebänkchen hat.

Spielzug des nächsten Spielers

Der zweite Spieler - und jeder nachfolgende Spieler - legt nun mindestens einen Buchstabenstein an ein bereits gelegtes Wort an, sodass neue Wörter bestehend aus mindestens zwei Buchstaben gebildet werden. Der Spieler kann auch passen oder Buchstabensteine tauschen (siehe „Tauschen von Buchstabensteinen“).

Alle in einem Spielzug verwendeten Buchstabensteine müssen durchgängig waagrecht oder senkrecht ausgelegt werden.

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

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

Der Spieler erhält die volle Punktzahl für JEDES neu gebildete und/oder verlängerte Wort. Bei Erstbelegung von Prämienfeldern werden ihm auch die entsprechenden Zusatzpunkte gutgeschrieben. Ergibt sich durch Platzieren eines Buchstabensteines 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 Spieler ein Wort sowohl über ein Buchstaben- als auch über ein Wortprämienfeld, so wird zunächst der gesamte Buchstabenwert des Wortes zusammengezählt, bevor der Wert des Wortes mit der Wortprämie multipliziert wird.

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

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

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 Wortes.

Beispiel: Der Spieler verlängert das Wort LAST zu AUSLASTUNG.



Das U und das G liegen jeweils auf einem Feld „Doppelter Buchstabenwert“, sodass das Wort insgesamt 1 + (1 x 2) + 1 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + (2 x 2) = 15 Punkte zählt. Das Feld „Doppelter Wortwert“ unter dem S in der Spielbrettmitte 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 Wortes verwendet werden.

Beispiel: An das H des bereits auf dem Spielbrett liegenden Wortes HUND legt der Spieler ASE an und bildet so HASE.



HASE bringt 7 Punkte. (H2, A1, S1 x 3, E1)

2 + 1 + (1 x 3) + 1 = 7 Punkte

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

Beispiel: An das bereits auf dem Spielbrett liegende Wort HUND wird MAUS angelegt, wodurch gleichzeitig die Wörter UM, NA und DU entstehen.



MAUS bringt (3 x 2) + 1 + (1 x 2) + 1 = 10 Punkte, UM bringt 1 + (3 x 2) = 7 Punkte, NA bringt 2 Punkte und DU bringt 1 + (1 x 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 gezählt, also für MAUS, UM, NA und DU. Die gemeinsamen Buchstaben werden für die Punktzahl jedes Wortes mitgerechnet (mit vollem Prämienwert, sollten sich diese Wörter erstmals auf Prämienfeldern befinden).

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

Beispiel: Das zweite E des Wortes 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 beim 4. Spielzug oder später möglich.)

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



Durch das Legen von BITTEN erhält der Spieler 8 Punkte. Der Wortwert wird nicht verdoppelt, da das I schon 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

Ein Spieler hat die Möglichkeit, beliebig viele Buchstabensteine zu tauschen, wenn er an der Reihe ist. Das Tauschen von Buchstabensteinen zählt als ein Spielzug.

Passen (eine Runde aussetzen)

Ein Spieler hat die Möglichkeit zu passen, auch wenn er ein Wort legen könnte. (Passen alle Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Runden, ist das Spiel beendet.)

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, die als sie 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.

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 "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“).

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

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 und dem Spieler werden die Punkte gutgeschrieben.

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, er muss also aussetzen.

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

Hinweis: Ein Wörterbuch darf während des Spiels nicht verwendet werden, um darin nach Wörtern zu suchen, die man mit den Buchstabensteinen auf dem Ablagebänkchen bilden kann.

Zusatzprämie von 50 Punkten

Legt ein Spieler in einem Zug alle 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 Vervielfachung des Wortwertes addiert und dürfen daher nicht multipliziert werden.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn

- sich keine Buchstabensteine mehr im Beutel befinden UND einer der Spieler alle Buchstabensteine seines Ablagebänkchens ausgespielt hat
- alle möglichen Spielzüge gemacht wurden
- alle Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Runden gepasst haben

Nachdem alle Punkte zusammengezählt sind, subtrahieren die Spieler die Punkte ihrer übrig gebliebenen Buchstabensteine von ihrem Punktestand. Hat ein Spieler keine Buchstabensteine mehr übrig, bekommt er die Anzahl der Punkte der übrigen Buchstabensteine der anderen Spieler zu seinem Punktestand addiert.

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 keine Buchstabensteine am Ende des Spiels hat, erhält diese 9 Punkte zu seinen erspielten Punkten dazu.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt!

KLÄRUNG HÄUFIG AUFTRETENDER FRAGEN

- Ein Wort darf während eines Spieles mehrfach gelegt werden.
- Ein Zug ist beendet, wenn ein Spieler ein Wort auf dem Spielbrett platziert und die Punktzahl kundgetan hat. Ein auf das Spielbrett gelegtes Wort darf nur vor Bekanntgabe der Punktzahl wieder entfernt oder korrigiert werden.
- Liegt ein Buchstabe direkt an einem Buchstaben einer angrenzenden Reihe, so muss auch diese Buchstabenkombination ein regelkonformes Wort ergeben.
- 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 (siehe Beispiel oben).
- 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.
- Die Prämie eines Prämienfeldes gilt nur einmal, nämlich in dem Zug, in dem ein Buchstabenstein auf das Feld gelegt wird.
- Legt ein Spieler einen Blankostein auf ein rotes Feld mit dreifachem oder doppeltem Wortwert, wird die Summe der Buchstabenwerte 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, 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, wird der Buchstabe auf dem Schnittpunkt auf ein Prämienfeld gelegt.
- 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 aufeinander folgenden 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 darin nach Wörtern zu suchen, die man mit den Buchstabensteinen auf dem Ablagebänkchen 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.

Facebook-Mitglieder finden auf www.facebook.com/scrabble weitere Spielmöglichkeiten sowie Haus- und Turnierregeln.

Buchstabenwert und -verteilung

A1 - 5	H2 - 4	Ö8 - 1	V6 - 1
Ä6 - 1	I1 - 6	P4 - 1	W3 - 1
B3 - 2	J6 - 1	Q10 - 1	X8 - 1
C4 - 2	K4 - 2	R1 - 6	Y10 - 1
D1 - 4	L2 - 3	S1 - 7	Z3 - 1
E1 - 15	M3 - 4	T1 - 6	Blanko - 2
F4 - 2	N1 - 9	U1 - 6	
G2 - 3	O2 - 3	Ü6 - 1	

service.mattel.com

©2012 Mattel. All Rights Reserved. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, erderland, 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., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebrige.



Y9751-0722



ITEM NO.: Y9751-9966	LANG.: GG1	GRAPHIC DESIGNER: Rocky Zhang	PROOF APPROVAL
PART CODE: Y9751-0722		PI ENGINEER:	SIGN OFF
ITEM NAME: TRAVEL SCRABBLE DELUXE GERMEN		PROJECT ENGINEER:	(GRAPHIC):
TOY YEAR: 2012		CS VENDOR: Ocean	
PKG. SIZE: 8.25" x 11.7"		SOFTWARE: Illustrator C85	
PKG. SPEC.: Instruction	VER.: 1st Run	COLOR PROFILE/LPI: Mag CCNB / 175lpi	
BLANK SIZE:		CS DATE: 12/07/2012	DATE:
NOTES TO PRINTER: Proofs accurate for process color only. All spot colors must follow PMS Color Formula Guide or color swatch specified.			

