

Spielanleitung

Ziel des Spiels

Scrabble ist ein Buchstabenspiel, an dem sich zwei, drei oder vier Spieler beteiligen können. Aufgabe ist, aus Buchstabensteinen mit unterschiedlichen Werten Wörter zusammenzusetzen und so auszuliegen, dass sie nach Art eines Kreuzworträtsels mit bereits platzierten Wörtern in Verbindung stehen. Es darf jeweils nur ein Wort in einer Richtung gelegt werden. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Jeder Buchstabenstein hat einen bestimmten Wert, der jeweils unten rechts auf dem Buchstabenstein angegeben ist. Die fünf Blankosteine haben die Funktion von Jokern. Sie können beliebig für jeden gewünschten Buchstaben eingesetzt werden, nicht jedoch als ‚ß‘. Der Spieler muss ansagen, welchen Buchstaben der Blankostein ersetzt. Dieser behält seine Bedeutung während des ganzen Spiels bei. Der Blankostein hat einen Wert von null Punkten. Ein auf dem Spielbrett platzierter Blankostein darf nicht ausgetauscht werden.

Das Spielbrett

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

Spiel startklar machen

Die Spielsteine werden in einen Beutel gegeben und die Spieler einigen sich darauf, wer das Spiel eröffnen darf. Anschließend ziehen die Spieler der Reihe nach 7 Buchstabensteine und platzieren sie so, dass die anderen Spieler diese nicht einsehen können. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielablauf

a) Eröffnung des Spiels

Der erste Spieler bildet ein Wort aus mindestens zwei Buchstaben. Das Wort muss in senkrechter oder waagerechter Richtung über das Sternfeld in der Mitte des Spielfelds gelegt werden. Statt ein Wort zu legen, darf der Spieler tauschen oder passen.

b) Weiterer Verlauf des Spiels

Die nachfolgenden Spieler dürfen jeweils tauschen, passen oder einen oder mehrere Buchstabensteine

an die bereits platzierten anlegen. Dabei ist darauf zu achten, dass die angelegten Buchstabensteine ein von oben nach unten oder von links nach rechts zu lesendes, regelkonformes Wort ergeben. Es darf bei jedem Zug nur ein Wort in waagerechter oder senkrechter Richtung gelegt werden. Ergeben sich in Querrichtung zum gelegten Wort weitere Buchstabenkombinationen, so müssen auch diese regelkonforme Wörter bilden.

c) Ende eines Zugs

Ein Zug ist beendet, wenn der Spieler nach Legen seines Wortes die Gesamtpunktzahl laut verkündet. Das Wort darf danach nicht mehr verändert werden. Nach seinem Spielzug zieht der Spieler die gleiche Anzahl Buchstabensteine aus dem Beutel, die er ausgelegt hat, um wieder sieben Buchstabensteine zu haben.

d) Punktezahlung

Die Summe der Punkte ergibt sich aus dem Wert des gelegten Wortes und der bei diesem Zug neu entstandenen bzw. veränderten Wörter. Die Werte der gelegten Buchstabensteine zählen für jedes Wort, in dem sie enthalten sind. Bei der Rechnung sind die Werterhöhungen durch die Prämienfelder zu berücksichtigen.

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

Wortprämienfelder: Wird ein Wort über ein hellrotes Feld gelegt, verdoppelt sich der Wert des gesamten Wortes. Wird ein Wort über ein dunkelrotes Feld gelegt, verdreifacht sich der Wert des gesamten Wortes. Dementsprechend zählt ein über zwei hellrote Felder gelegtes Wort vierfach, ein über zwei bzw. drei dunkelrote Felder gelegtes Wort neun- bzw. 27-fach. Das Sternfeld in der Mitte des Spielbretts ist ein Prämienfeld mit doppeltem Wortwert. Legt ein Spieler ein Wort gleichzeitig über Buchstaben- und Wortprämienfelder, so werden zunächst die Punkte der Buchstabensteine zusammengezählt, bevor der Wert des Wortes verdoppelt bzw. verdreifacht wird. Die Prämienregelung für Wortwerterhöhung gilt auch, wenn ein Blankostein auf ein Wortprämienfeld gelegt wird. Verlängert oder bildet ein auf einem Prämienfeld platzierter Buchstabenstein gleichzeitig ein Wort in waagerechter und in senkrechter Richtung, so ist die Prämienregelung für beide Wörter anzuwenden. Legt ein Spieler in einem Spielzug all seine sieben

Buchstabensteine ab, erhält er zusätzlich eine Prämie von 50 Punkten. Diese Prämie wird erst nach Berechnung der Punkte für das ausgelegte Wort hinzugezählt, sie darf also nicht vervielfacht werden. Die Prämien der Prämienfelder gelten nur bei der Erstbelegung! Nach Verkündung des Ergebnisses durch den auslegenden Spieler überprüft jeder Mitspieler den ermittelten Wert. Anschließend tragen alle Mitspieler die Punkte in der Punktliste des betreffenden Spielers auf ihrem Wertungsbogen ein.

e) Tauschen von Buchstabensteinen

Statt ein Wort zu legen, kann ein Spieler beliebig viele Buchstabensteine austauschen, wenn er an der Reihe ist. Dazu legt er die zu tauschenden Buchstabensteine mit der bedruckten Seite nach unten auf den Tisch und zieht die gleiche Anzahl neuer Buchstabensteine aus dem Beutel. Anschließend werden die zu tauschenden Buchstabensteine in den Beutel geworfen und mit den anderen Steinen gemischt. Tauschen ist erlaubt, solange sich noch mindestens sieben Buchstabensteine im Beutel befinden. Die Kontrolle über die Anzahl der im Beutel verbliebenen Buchstabensteine hat durch Abtasten von außen zu geschehen. Ein Spieler, der tauscht, erhält keine Punkte.

f) Passen (eine Runde aussetzen)

Ein Spieler kann freiwillig eine Runde aussetzen, auch wenn er mit seinen Buchstaben ein Wort legen könnte. Ein Spieler, der passt, erhält keine Punkte. Passen alle Spieler zweimal hintereinander, ist das Spiel beendet.

g) Zulässigkeit von Wörtern

Um Zweifelsfälle zu klären, sollte ein aktuelles Wörterbuch als Grundlage dienen. Erlaubt sind alle Wörter, die im zugrunde gelegten Wörterbuch als Stichworteintrag verzeichnet sind. Dazu gehören auch umgangssprachliche Ausdrücke, Fremdwörter, Fachausdrücke usw. Ebenfalls zulässig sind die der Grammatik entsprechenden Beugungsformen dieser Wörter.

Nicht zulässig sind Abkürzungen, Namen, Vor- und Nachsilben. Ebenso unzulässig sind Wörter, die im zugrunde gelegten Wörterbuch nicht enthalten sind, die mit einem Bindestrich geschrieben werden oder in denen ein Auslassungszeichen enthalten ist.

h) Ein Wort anfechten

Jeder Mitspieler kann die Zulässigkeit eines gelegten Wortes anzweifeln. Dies hat unmittelbar nach der Verkündung und vor dem Aufschreiben der Punktzahl zu erfolgen. Der Spieler, der das beanstandete Wort platziert hat, muss seinen Mitspielern daraufhin den betreffenden Stichworteintrag im Wörterbuch nachweisen. Ein Zug ist abgeschlossen und akzeptiert, sobald der Mitspieler die Punktzahl für diesen Zug notiert haben. Wird ein Wort zu Unrecht beanstandet, werden dem Spieler, der den Protest vortrug, fünf Punkte abgezogen. Das Wort verbleibt auf dem Spielfeld, dem Spieler, der das Wort platziert hat, werden die Punkte für das Wort gutgeschrieben.

Erweist sich ein beanstandetes Wort als unzulässig, muss der betreffende Spieler die ausgelegten Buchstabensteine vom Spielbrett nehmen. Er muss in dieser Runde aussetzen und erhält null Punkte. Ein unzulässiges Wort, das nicht rechtzeitig angefochten wird, bleibt bis zum Ende des Spiels in der ausgelegten Form auf dem Spielbrett liegen. Eine Verlängerung dieses Wortes ist erlaubt, wenn das neu entstandene Wort die Kriterien der Zulässigkeit erfüllt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler all seine Buchstabensteine ausgespielt hat und sich kein Buchstabenstein mehr im Beutel befindet. Die Punkte der bei den Mitspielern übrig gebliebenen Buchstaben werden diesen jeweils abgezogen. Zusätzlich werden diese Punkte dem Spieler, der das Spiel beendet hat, gutgeschrieben. Das Spiel endet ebenfalls, wenn alle Spieler in zwei aufeinander folgenden Runden passen. In diesem Fall werden jedem Spieler die Punkte seiner übrig gebliebenen Buchstaben abgezogen.

©2024 Mattel. All Rights Reserved. MATTEL and associated trademarks and trade dress are owned by Mattel, except as noted.

SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel.

Vertrieb in Deutschland und Österreich:

Invento Products & Services GmbH

Klein Feldhus 1 - 26180 Rastede / Germany

www.invento-hq.com



©2024 Super Impulse USA, LLC

10 Canal Street, Suite 330

Bristol, PA USA 19007

Tel.: 267 878 0466

www.superimpulse.com

Game Instructions

Aim of the game

Scrabble is a letter game in which two, three or four players can take part. The task is to put together words from letter tiles with different values and lay them out in such a way that they are connected to words that have already been placed, like a crossword puzzle. Only one word may be placed in one direction at a time. Whoever has the most points at the end wins.

Each letter tile has a specific value, which is indicated at the bottom right of the tile. The five blank tiles act as jokers. They can be used for any desired letter, but not as ‚ß‘. The player must announce which letter the blank piece replaces. This retains its meaning throughout the game. The blank piece has a value of zero points. A blank piece placed on the board may not be replaced.

The Game Board

The game board consists of 15 x 15 squares separated by horizontal and vertical lines. There are color-coded squares on the board with different bonus values.

Get started

The tiles are placed in a bag and the players agree on who will start the game. The players then draw 7 letter tiles in turn and place them in such a way that the other players cannot see them. The game is played in a clockwise direction.

Game procedure

a) Opening the game

The first player forms a word from at least two letters. The word must be placed in the vertical or horizontal direction over the star field in the center of the playing field. Instead of placing a word, the player may swap or pass.

b) Further course of the game

The following players may swap, pass or place one or more letter tiles to those already placed. Care must be taken to ensure that the letter tiles placed form a word that can be read from top to bottom or from left to right in accordance with the rules. For each move, only one word may be placed in horizontal or vertical direction. If there are further

combinations of letters in a transverse direction to the word laid, these must also form words that conform to the rules.

c) End of a turn

A turn is over when the player announces the total number of points after placing his word. The word may not be changed after this. At the end of his turn, the player draws the same number of letter tiles from the bag that he laid out in order to have seven letter tiles again.

d) Scoring

The sum of the points is calculated from the value of the word placed and the new words created or changed during this turn. The values of the letter tiles placed count for each word in which they are contained. The increase in value due to the bonus fields must be taken into account in the calculation.

Letter reward fields: A light blue field doubles the value of a letter placed on this field. A dark blue field triples the value of a letter placed on this field.

Word award fields: If a word is placed over a light red field, the value of the entire word is doubled. If a word is placed over a dark red field, the value of the entire word is tripled. Accordingly, a word placed over two light red fields counts four times, a word placed over two or three dark red fields counts 9 or 27 times.

The star space in the middle of the game board is a bonus space with double the word value. If a player places a word over both the letter and word bonus spaces at the same time, the points of the letter tiles are added together before the value of the word is doubled or tripled. The bonus rule for increasing the value of a word also applies if a blank tile is placed on a word bonus field. If a letter tile placed on a bonus space simultaneously extends or forms a word in a horizontal and vertical direction, the bonus rule applies to both words. If a player places all seven of his letter tiles in one turn, he receives an additional bonus of 50 points. This bonus is only added after the points for the word have been calculated, so it may not be multiplied.

The bonuses of the bonus fields are only valid for the first occupancy! After the result has been announced by the player laying out the word, each player checks the value determined. All players then enter the points in the relevant player's points list on their score sheet.

e) Swapping letter tiles

Instead of placing a word, a player can swap any number of letter tiles when it is their turn. To do this, he places the letter tiles to be swapped face down on the table and draws the same number of new letter tiles from the bag. The letter tiles to be swapped are then thrown into the bag and shuffled with the other tiles.

Swapping is allowed as long as there are at least seven letter tiles left in the bag. The number of letter tiles remaining in the bag must be checked by feeling them from the outside.

A player who swaps does not score any points.

f) Passing (sitting out a round)

A player can voluntarily sit out a round, even if he could lay a word with his letters. A player who passes receives no points. If all players pass twice in a row, the game is over.

g) Admissibility of words

To clarify cases of doubt, an up-to-date dictionary should be used as a basis. All words that are listed as keyword entries in the dictionary used as a basis are permitted. This also includes colloquial expressions, foreign words, technical terms, etc.

The grammatical inflectional forms of these words are also permitted.

Abbreviations, names, prefixes and suffixes are not permitted. Also inadmissible are words that are not included in the dictionary used as a basis, that are written with a hyphen or that contain an ellipsis.

h) Contesting a word

Any player may challenge the admissibility of a word. This must be done immediately after the announcement and before the score is written down. The player who placed the disputed word

must then prove the relevant keyword entry in the dictionary to his fellow players. A move is completed and accepted as soon as the other player has written down the score for this move. If a word is wrongly protested, five points are deducted from the player who made the protest. The word remains on the playing field and the player who placed the word is credited with the points for the word.

If a disputed word proves to be inadmissible, the player concerned must remove the letter tiles from the board. He must sit out this round and receives zero points.

End of the game

The game ends when a player has played all their letter tiles and there are no more letter tiles in the bag. The points of the remaining letters of the other players are deducted. In addition, these points are credited to the player who ended the game.

The game also ends if all players pass in two consecutive rounds. In this case, the points of the remaining letters are deducted from each player's score.

©2024 Mattel. All Rights Reserved. MATTEL and associated trademarks and trade dress are owned by Mattel, except as noted.

SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel.

Distribution in Germany and Austria by:

Invento Products & Services GmbH

Klein Feldhus 1 - 26180 Rastede / Germany

www.invento-hq.com



©2024 Super Impulse USA, LLC

10 Canal Street, Suite 330

Bristol, PA USA 19007

Tel.: 267 878 0466

www.superimpulse.com