

CLASSIC

SCRABBLE™
BRAND Crossword Game



Alter 10+
2-4 Spieler

TINDERBOX
GAMES

10308

SCRABBLE™ KARTENSPIEL

Der Spieleklassiker als unterhaltsames Kartenspiel

Spielinhalt

136 Karten (102 Buchstaben, 10 Prämien, 14 Aktionen, 10 Rummy-Runden), 1 Spielanleitung
Ihr benötigt zusätzlich Stift und Papier, um eure Punkte zu notieren.

Die Buchstabenkarten:

WERTE UND VERTEILUNG DER BUCHSTABEN

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

Hinweis: Die Buchstabenkarten haben die gleichen Buchstaben und Werte wie die Steine im SCRABBLE™ Originalspiel.

Die Prämienkarten:

Das Spiel enthält 10 Prämienkarten: 8x *Doppelter Wortwert* und 2x *Dreifacher Wortwert*. Mit diesen Karten könnt ihr den Wert ganzer Wörter verdoppeln oder verdreifachen. Ihr müsst die Prämie immer einer konkreten Buchstabenkarte, die ihr legt, zuordnen. Denn wenn ihr mehr als ein Wort in einem Zug bildet, gilt die Prämie für jedes Wort, das den gewählten Buchstaben enthält. Pro Zug darf nur 1 Prämienkarte gespielt werden. Am Ende des Zuges wird die Prämienkarte aus dem Spiel entfernt und auf einen Ablagestapel gelegt.

Variante 1: Klassisches SCRABBLE™ Kartenspiel

Spielziel

Das Ziel ist es, am Spielende die meisten Punkte zu haben, indem möglichst wertvolle Wörter aus Buchstaben- und Prämienkarten gebildet werden.

Spielvorbereitung

Entfernt die Aktionskarten (mit dem Ausrufezeichen auf der Rückseite) und die Rummy-Runden-Karten aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in der klassischen Variante nicht. Mischt die restlichen Karten gründlich und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Alle ziehen nun reihum jeweils 1 Karte vom Nachziehstapel. Wer den Buchstaben zieht, der dem Anfang des Alphabets am nächsten liegt, beginnt (die Blankokarte steht dabei noch vor dem „A“). Mischt die Karten zurück in den Stapel und teilt allen jeweils 7 Karten aus.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, musst du entweder

- a) ein Wort legen,
- b) Karten austauschen oder
- c) passen.

a) Ein Wort legen

Ein Wort muss aus 2 oder mehr Buchstaben bestehen. Lege die entsprechenden Karten des ersten Wortes in der Tischmitte aus, entweder horizontal oder vertikal.

Wörter diagonal zu legen, ist nicht erlaubt.

Erlaubte und nicht erlaubte Wörter

Jedes Wort der deutschen Sprache ist erlaubt, wenn dieses in einem üblichen Nachschlagewerk zu finden ist. Dazu zählen Fremdwörter, die in die deutsche Sprache übernommen wurden, Wörter in Mundart, Fachausdrücke, sowie Wörter in der Mehrzahl und in allen in der deutschen Grammatik üblichen Beugungsformen. Dasselbe Wort darf auch mehr als einmal vorkommen.

Nicht erlaubt sind Eigennamen, sowie geografische Namen, Produkt- und Firmennamen. Außerdem Abkürzungen, Wortsilben, sowie Wörter, die Apostrophe (z.B. „weñge“ statt „wenige“) und Bindestriche (z.B. „X-Beine“)

erfordern. Umlaute dürfen nicht mit AE, OE oder UE gebildet werden.

Hinweis: Im **SCRABBLE™** Kartenspiel ist kein „ß“ enthalten. Dieses wird durch den Doppelkonsonanten „SS“ ersetzt.

Wörter anzweifeln

Ein soeben gelegtes Wort darf angezweifelt werden, solange die nächste Person ihren Zug noch nicht begonnen hat. Nur zu diesem Zeitpunkt darf ein Nachschlagewerk zu Rate gezogen werden, um Sprachgebrauch und Rechtschreibung zu überprüfen. Wurde das Wort zu Recht beanstandet, musst du deine Karten zurücknehmen und die nächste Person ist an der Reihe. Wurde ein Wort zu spät beanstandet, bleibt es im Spiel und wird so behandelt, als wäre es korrekt.

Wertung

Wird das von dir gelegte Wort nicht angezweifelt, wird es sofort gewertet: Zähle die Werte auf den Buchstabenkarten

zusammen und notiere sie auf einem Blatt Papier.

Hinweis: Für das erste Wort gilt automatisch die *Doppelter Wortwert-Prämie*. Es darf daher keine zusätzliche Prämienkarte gespielt werden.

Beispiel: Barbara hat die Karten **AAIUBMM** auf der Hand und legt damit das erste Wort **MAMBA** aus. Sie zählt die Werte der Buchstabenkarten zusammen. Danach verdoppelt sie die Summe dank der Prämie für das erste gelegte Wort und notiert 22 Punkte.

50-Punkte-Bonus

Wenn du alle deine 7 Karten in einem Zug ausspielst, erhältst du zusätzlich eine Prämie von 50 Punkten zu deiner regulären Punktezahl für diesen Zug. Die 50 Punkte werden nach der Verdopplung oder Verdreifung eines Wortes hinzugezählt.

Beispiel: Hätte Barbara das Wort **MAIBAUM** als erstes Wort gelegt, wäre die Summe mit doppeltem Wortwert 26 Punkte.

26 Punkte + 50 Bonuspunkte = 76 Punkte.



Ziehe nun so viele Karten vom Nachziehstapel, bis du wieder 7 Karten auf der Hand hast. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Der weitere Spielablauf

Sobald ein Wort am Tisch liegt, musst du an dieses anlegen, wenn du an der Reihe bist. Alle Karten, die du in deinem Zug spielst, müssen waagrecht oder senkrecht an ausliegende Buchstabenkarten so angelegt werden, dass gültige Wörter entstehen. Du erhältst die volle Punktezahl für alle Wörter, die durch das Legen deiner Karte(n) gebildet oder ergänzt werden. Du darfst zusätzlich eine Prämienkarte zu einer deiner Buchstabenkarten spielen. Vervielfache die Punktezahl des Wortes oder der Wörter, die den Buchstaben beinhalten, entsprechend.

Generell hast du 4 Möglichkeiten,
Wörter zu bilden:

- 1) Du fügst einen oder mehrere Buchstaben an den Anfang und/oder das Ende eines Wortes hinzu.
- 2) Du bildest ein Wort im rechten Winkel zu einem bestehenden Wort. Das neue Wort muss einen der Buchstaben des bestehenden Wortes verwenden.
- 3) Du bildest ein neues Wort und fügst damit gleichzeitig einen Buchstaben zu einem bestehenden Wort hinzu.
- 4) Du legst ein neues Wort parallel zu einem ausliegenden Wort so an, dass alle an der Nahtstelle beider Wörter neu entstandenen Buchstabenverbindungen ebenfalls sinnvolle Wörter bilden.

Beispiel: Manuel ist nach Barbara an der Reihe. Er hat die Buchstabenkarten **EIODSTV** auf der Hand. Er hat folgende Möglichkeiten, an das

ausliegende Wort **MAMBA** anzulegen:

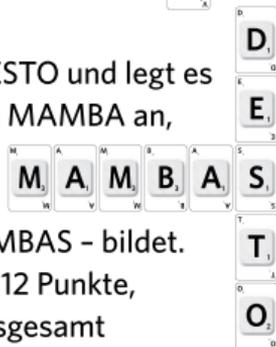
- 1) Er legt ein S an das Wortende an, wodurch er die Mehrzahl MAMBAS bildet und 12 Punkte notiert.



- 2) Er bildet das Wort D(A)TIV, das er im rechten Winkel zu MAMBA legt, wobei er ein ausliegendes A von MAMBA verwendet und 10 Punkte notiert.



- 3) Er bildet das Wort DESTO und legt es so im rechten Winkel an MAMBA an, dass das S gleichzeitig die Mehrzahl von MAMBA - nämlich MAMBAS - bildet. Für MAMBAS notiert er 12 Punkte, für DESTO 6 Punkte - insgesamt also 18 Punkte.



Hätte Barbara das Wort **MAIBAUM** gelegt, hätte Manuel auch folgende Möglichkeit:

4) Er legt das Wort VIDEO als neues Wort parallel so an das ausliegende Wort MAIBAUM an, dass das I von VIDEO über dem ersten M von MAIBAUM liegt. Dadurch entstehen gleichzeitig die senkrechten Wörter IM, DA, EI und OB. Da hier mehrere gültige neue Wörter im selben Zug entstehen, darf Manuel jedes Wort werten: VIDEO bringt 11 Punkte, IM 4 Punkte, DA 2 Punkte, EI 2 Punkte und OB 5 Punkte - insgesamt also 24 Punkte.



Karten ablegen

Nach der Wertung entfernst du alle Buchstabenkarten vom Tisch, die nicht zur Wertung beigetragen haben. Diese kommen auf den

Ablagestapel. Wurde eine Prämienkarte eingesetzt, kommt sie ebenfalls auf den Ablagestapel.

Wichtig: Es dürfen dabei keine unvollständigen Wörter am Tisch zurückbleiben.

Beispiel: Manuel entscheidet sich, das Wort D(A)TIV zu legen und entfernt nach der Wertung die Buchstaben MAMB, die er nicht für die Wertung benötigt hat.

Würde er das Wort DESTO legen und dabei gleichzeitig MAMBAS bilden, würde er keine Karte entfernen, da er beide Wörter werten darf.

Hätte Manuel das Wort VIDEO parallel zu MAIBAUM gelegt, womit er die Wörter IM, DA, EI und OB gebildet hätte, müsste das Wort MAIBAUM komplett am Tisch liegen bleiben, obwohl nicht alle Buchstaben gewertet werden, da MAIB kein vollständiges Wort ist.

b) **Karten austauschen**

Du darfst in deinem Zug eine beliebige Anzahl deiner Handkarten austauschen. Lege sie dazu verdeckt auf den Ablagestapel und ziehe die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel nach.

c) **Passen**

Kannst oder willst du kein Wort legen oder Karten austauschen, darfst du passen.

Spielende

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, spielt ihr weiter, bis entweder eine Person alle Handkarten ausgespielt hat oder alle in zwei aufeinanderfolgenden Runden gepasst haben. In beiden Fällen endet das Spiel sofort. Dann zählt ihr den Wert der Buchstabenkarten, die ihr noch auf der Hand habt, zusammen und zieht das Ergebnis von eurer erspielten Gesamtpunktzahl ab. Auf der Hand verbliebene Prämienkarten haben keinen Wert. Wer keine Handkarten übrig hat,

darf den Gesamtwert aller auf der Hand verbliebenen Buchstabenkarten der anderen zum eigenen Punktestand addieren.

Die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Variante 2: SCRABBLE™ Kartenspiel – mit Aktionskarten

Spielvorbereitung

Ihr braucht für diese Variante zusätzlich die Aktionskarten (mit dem Ausrufezeichen auf der Rückseite). Mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Nachziehstapel bereit.

Spielablauf

Das Spiel läuft wie das klassische SCRABBLE™ Kartenspiel ab, mit folgenden zusätzlichen Regeln:

1) Bei Spielbeginn erhalten alle zusätzlich zu den 7 Buchstabenkarten auch 1 Aktionskarte.

2) Du darfst deinen Zug dazu verwenden, beliebig viele Karten einschließlich deiner Aktionskarte auszutauschen.

3) Du darfst deine Aktionskarte jederzeit spielen, wenn sie passend ist, auch wenn du nicht an der Reihe bist.

Es gibt 14 Aktionskarten mit jeweils 2 Aktionen pro Karte. Unter jeder Aktion sind Plus- und Minuspunkte angegeben. Passt die Aktion zu einem von dir in deinem Zug gelegten Wort, darfst du die Karte spielen und dir die Pluspunkte gutschreiben. Legt eine andere Person in ihrem Zug ein Wort aus, zu dem deine Aktionskarte passt, darfst du sie spielen und die Person muss die entsprechenden Minuspunkte vom erspielten Wert abziehen.

Hinweis: Während eines Zuges können mehrere Aktionskarten gespielt werden, aber pro Karte wird immer nur eine der beiden Aktionen gewertet. Treffen beide

Aktionen zu, wird die Aktion mit den höheren Punkten gewertet. Bildest du in deinem Zug mehrere Wörter, auf die dieselbe Aktion zutrifft, wird sie trotzdem nur einmal gewertet.

Beispiel: Barbara legt das Wort MAMBA und erhält 11 Punkte. Sie spielt zusätzlich eine Aktionskarte mit der Aktion „Wort mit 5 Buchstaben“ aus und bekommt dadurch zusätzlich 9 Punkte. Hätte stattdessen eine andere Person diese Karte gespielt, müsste sie 7 Punkte von ihrem Ergebnis abziehen.

4) Sobald du deine Aktionskarte ausgespielt hast, schiebst du sie unter den Aktionskartenstapel und ziehst 1 neue Aktionskarte nach. Du hast also immer genau 1 Aktionskarte auf der Hand.

Variante 3: SCRABBLE™ Kartenspiel – in Rummy-Runden

Spielziel

Das Ziel ist es, möglichst alle **Aufgaben** der 10 Rummy-Runden zu erfüllen und dabei die meisten Punkte zu erzielen.

Spielvorbereitung

Diese Variante könnt ihr mit oder ohne Prämienkarten spielen. Falls ihr sie verwendet, darf für jedes Wort nur eine Prämienkarte eingesetzt werden. Die Aktionskarten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Mischt die Buchstaben- und Prämienkarten, teilt jeweils 7 an alle aus und legt den Rest als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte auf und legt sie als Ablagestapel neben den Nachziehstapel. Nehmt die 10 Rummy-Runden-Karten, mischt sie und legt sie verdeckt neben den Ablagestapel. Deckt die oberste

Karte auf - das ist die **Aufgabe** für die erste Runde.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und es beginnt, wer am jüngsten ist. Wenn du an der Reihe bist, ziehst du entweder 1 Karte vom Nachziehstapel oder nimmst die oberste Karte des offenen Ablagestapels. Kannst du ein oder mehrere Wörter bilden, die der **Aufgabe** der aktuellen Rummy-Runde entsprechen, lege sie vor dir aus. Alle Wörter müssen unabhängig voneinander gebildet werden und nicht in der Kreuzworträtsel-Legeweise. Egal, ob du ein Wort auslegst oder nicht, musst du am Ende deines Zuges 1 Karte auf den Ablagestapel legen und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ist es dir gelungen, durch deine Auslage die **Aufgabe** der Rummy-Runde zu erfüllen, haben alle anderen noch genau einen Zug,

um ebenfalls passende Wörter auszulegen. Danach wird gewertet. Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Buchstabenwerte für alle Wörter, die vor euch liegen. Habt ihr am Ende eures Zuges noch Buchstabenkarten auf der Hand, zieht deren Wert von eurem Ergebnis ab. Auf der Hand verbliebene Prämienkarten haben keinen Wert. Wer die Aufgabe der Rummy-Runde nicht erfüllen konnte, bekommt keine Punkte. Legt alle ausgespielten Karten auf den Ablagestapel und deckt die nächste Rummy-Runden-Karte mit einer neuen Aufgabe auf. Zieht nun alle so viele Karten vom Nachziehstapel nach, bis ihr wieder 7 auf der Hand habt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt die Karten vom Ablagestapel neu und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit. Die nächste Runde kann beginnen.

Die Runden

Ihr spielt 10 Runden und in jeder Runde gilt es, eine der folgenden 10 **Aufgaben** zu erfüllen:

Zweierlei – Lege drei Wörter mit jeweils 2 Buchstaben.

Je mehr, desto besser – Lege bis zu drei Wörter mit jeweils 2 Buchstaben. Für das zweite Wort erhältst du 3 zusätzliche Bonuspunkte, für das dritte Wort 6.

Aller guten Dinge sind drei – Lege zwei Wörter mit jeweils 3 Buchstaben.

Gib mir fünf – Lege ein Wort mit 5 Buchstaben. Kannst du ein zusätzliches Wort mit 2 Buchstaben legen, erhältst du 5 zusätzliche Bonuspunkte.

Sechster Sinn – Lege ein Wort mit 6 Buchstaben.

Ganz oder gar nicht – Lege beliebig viele Wörter. Du musst 7 Karten spielen, inklusive Prämienkarten.

Bingo! – Lege ein Wort mit 7 Buchstaben und

erhalte zusätzlich 50 Bonuspunkte.

Vierfacher Buchstabenwert (2x) – Lege ein oder mehrere Wörter und vervierfache den Wert einer beliebigen Buchstabenkarte.

Du musst 7 Karten spielen, inklusive Prämienkarten.

Vierfacher Wortwert – Lege ein oder mehrere Wörter und vervierfache den Wert eines Wortes. Du musst 7 Karten spielen, inklusive Prämienkarten.

Hinweis: Am Ende deines Zuges musst du immer eine Karte abwerfen!

Spielende

Es gewinnt, wer nach 10 Runden die höchste Gesamtpunktezahl hat. Im Falle eines Gleichstands kann eine Entscheidungsrunde gespielt werden. Zieht dazu eine zufällige Rummy-Runden-Karte und spielt eine zusätzliche Runde.

© 2024 Mattel. **SCRABBLE™** and **SCRABBLE** tiles,
including S1 tiles, are trademarks of Mattel.
Tinderbox Games ist ein Warenzeichen von Bucher and Harrison Ltd.

Piatnik Spiel Nr. 672194
Deutsche Ausgabe © 2024 Piatnik, Wien
Printed in Austria

Wenn ihr zu „**SCRABBLE™** Kartenspiel“ noch Fragen oder Anregungen habt,
wendet euch bitte an:

Piatnik,
Hütteldorfer Straße 229-231,
1140 Wien, Austria
oder info@piatnik.com
piatnik.com

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik_Spiele



PiatnikSpiele