

# SB - Scrabble

**Hallo Spielergemeinde,**

ich habe mir mal wieder Gedanken gemacht, wie man etwas Neues in Heft bringen könnte. Dabei kam mir die Idee, eine Scrabble-Variante zu erarbeiten. Ich denke, es ist mir ganz gut gelungen.

Die Regeln habe ich versucht, einfach zu halten. Ich denke, sie sind leicht verständlich. Falls es doch die eine oder andere Frage gibt, so schickt sie mir einfach.

Ich stelle im nächsten Heft die ersten 8 Buchstaben vor. Wer will, kann mir einfach ein entsprechendes Wort schicken. Eine vorherige Anmeldung ist nicht notwendig. Die Runde endet, wenn alle Buchstaben ausgelost wurden. Es wird immer nur das Wort aufgetragen, welches die höchste Punktzahl hat. Alle Spieler bekommen aber ihre Punkte gutgeschrieben.

NMR gibt es nicht.

Ich hoffe auf regen Zuspruch.

Dann bis zum nächsten Heft!

Michael

**Impressum:**

Postalisch: Möbiusplatz 02  
04317 Leipzig

Telefonisch: 0341-9805658  
0170-3841412

Fax: 0341-9805639

Email: [m.dambrich@t-online.de](mailto:m.dambrich@t-online.de)

# Scrabble-Spielregeln

1. Die Teilnahme am Spiel ist jederzeit möglich. Eine Zugabgabe ist nicht zwingend erforderlich. Ein NMR gibt es nicht.
2. Das Spielbrett besteht aus 15 x 15 Feldern. Darauf sind symmetrisch Felder dargestellt, die Wort- und Buchstabenwerte verdoppeln bzw. verdreifachen.
3. In der ersten Runde werden 8 Buchstaben ausgelost, aus denen dann Wörter gebildet werden. Pro weitere Runde werden die verbleibenden Buchstaben durch neue aufgefüllt. Das Spiel endet, wenn keine Buchstaben mehr zum Auffüllen vorhanden sind.
4. Gültigkeit von Wörtern:
  - Erlaubt ist alles, was auf der Duden-Website [www.duden.de](http://www.duden.de) unter dem Duden-Check gefunden wird.
  - Nicht erlaubt sind Eigennamen, geografische Bezeichnungen (wie Städte, Länder, Gebirge, Flüsse usw.), Abkürzungen sowie Umlautbildungen mit E (OE, UE, AE).
  - Flektierte Formen sind erlaubt (also z.B. auch Plural, Genitive, Vergangenheitsformen und Personalendungen bei Verben, Imperative, Konjunktive etc.)
5. Das erste Wort muss in einem vom GM vorgegebenen Bereich angeordnet werden. Die nachfolgenden Wörter müssen an bereits vorhandenen Wörtern angeordnet sein. Freistehende Wörter sind nicht möglich. Werden bestehende Wörter ergänzt, zählen die Punkte (ohne Multiplikation) des ergänzten Wortes mit.
6. Jeder Spieler kann maximal 3 Wörter einsenden. Es wird immer das Wort gewertet, welches die meisten Punkte bringt und nach den Regeln gültig ist. Die Angabe der Koordinaten für das Wort ist bei Zugabgabe zwingend vorgeschrieben. Fehlt diese Angabe, wird das Wort nicht gewertet.
7. Jede Runde wird das Wort mit der höchsten Punktzahl ermittelt und dem Spielplan zugefügt. Bei verschiedenen gleichwertigen Wörtern entscheidet das Los.
8. Jeder Mitspieler bekommt die Punkte, die sein gültiges Wort ergibt, gutgeschrieben.
9. Wird in einer Runde kein Zug oder kein gültiges Wort abgegeben, so erhält der Spieler keine Punkte.
10. Wird ein Wort über mehrere Buchstaben- und Wort-Multiplikatoren gelegt, so wird jeder entsprechend angewendet. Die Reihenfolge ist hierbei, dass zuerst der Buchstabe und dann das Wort multipliziert wird.
11. Wort- und Buchstaben-Multiplikatoren kommen nur beim erstmaligen Besetzen eines Feldes zum Tragen. Sollten sie später in neue Wörter eingebunden werden, entfällt die Multiplikation.
12. Werden bei einem Zug mehrere Wörter gebildet oder erweitert, dann werden für jedes Wort alle Buchstabenwerte berechnet. Multipliziert werden aber nur neu gelegte Buchstaben.
13. Alle Wörter müssen waagrecht oder senkrecht angeordnet sein. Diagonal angeordnete Wörter sind nicht zulässig.

14. Gelingt es einem Spieler alle Buchstaben in seinem Wort unterzubringen, wird ihm ein Bonuswert von 50 Punkten gutgeschrieben.
15. Blankobuchstaben zählen 0 Punkte. Kommt ein solcher Buchstabe auf einem Buchstabenmultiplikator zum Liegen, wird dieser nicht angewandt. Kommt er auf einem Wortmultiplikator zum Liegen, wird das Wort entsprechend aufgewertet.
16. Anzahl und Wertigkeit der Buchstaben:

5x	1x	2x	2x	4x	15x	2x	3x	4x	6x
<b>A</b>	<b>Ä</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>
1	6	3	4	1	1	4	2	2	1

1x	2x	3x	4x	9x	3x	1x	1x	1x	6x
<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>Ö</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>
6	4	2	3	1	2	8	4	10	1

7x	6x	6x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	2x
<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>Ü</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>	<b>Blanko</b>
1	1	1	6	6	3	8	10	3	0

### Zugabgabe:

Bei der Zugabgabe sind wahlweise folgende Formen anzuwenden:

- Angabe der Koordinaten, Angabe des Wortes, Angabe der Stelle, an der ein Blanko angewandt wurde; Beispiel: A1 – A 5 HEFTE, A4 = Blanko
- Angabe des Ausgangskordinaten mit der Weiterführung senkrecht oder waagerecht, Angabe des Wortes, Angabe der Stelle, an der ein Blanko verwandt wurde; Beispiel: A1 senkrecht HEFTE

### Beispiel für eine Zugabgabe anhand eines Spielplanes:

Da es im gedruckten Heft nicht möglich ist, die Multiplikator-Felder farblich darzustellen, werden entsprechende Markierungen in den Feldern angegeben.

 doppelter Buchstabenwert

 dreifacher Buchstabenwert

 doppelter Wortwert

 dreifacher Wortwert

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2															
3															
4				A <sub>1</sub>											
5				N <sub>1</sub>											
6				F <sub>4</sub>											
7				A <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>					
8				N <sub>1</sub>											
9				G <sub>2</sub>											
10															
11															
12															
13															
14															
15															

Um hier das Wort „BEINE“ einzufügen, müssen entweder die Koordinaten H4 – H8: BEINE oder H4 senkrecht: BEINE angegeben werden. Eine ungültige Angabe wäre A8 – E8: BEINE, da die Buchstabenfolge NE von E7 und E8 kein gültiges Wort ergibt.

Wird das Wort auf K4 – K8 eingesetzt, ergänzt es das Wort ANTENNE zu ANTENNEN. Der Mitspieler erhält neben seinem Wortwert auch den Wert für ANTENNEN (hier 8 Punkte) gutgeschrieben.

### **Einige Regelerläuterungen:**

Die Multiplikatoren erhöhen nur den Wert des gerade gesetzten Buchstabens. Da das Spielbrett schwarz-weiß gehalten wird, verschwinden nach dem Setzen die Markierungen. Deshalb sind sie später nicht mehr nachvollziehbar.

Da nicht jeder Spieler den aktuellen Duden zu Hause stehen hat, ist die Duden-Homepage bindend.

Zusammengesetzte Worte, die nicht im Duden-Check erscheinen, werden nicht gewertet.

Bei rechtzeitiger Zugabgabe erfolgt von mir eine Bestätigungs- bzw. Ablehnungsmail, falls mir eine email-Adresse bekannt ist. Eine mündliche Zugabgabe ist nicht möglich.