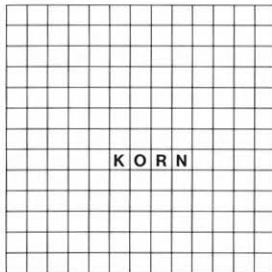


## Beispiele

Beachte: Fett gedruckte Buchstaben zeigen die Spielweise in der geschilderten Runde an.

Runde 1: Bewertung 4



4 Punkte für KORN

Runde 3: Bewertung 11



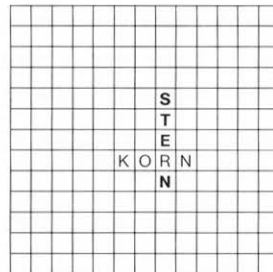
6 Punkte für STERNE  
5 Punkte für EISEN

Runde 5: Bewertung 9



5 Punkte für DAHIN  
2 Punkte für EI  
2 Punkte für IN

Runde 2: Bewertung 5



5 Punkte für STERN

Runde 4: Bewertung 6



3 Punkte für NUN  
3 Punkte für NUR

# Junior- SCRABBLE®

## EIN KREUZWORTSPIEL FÜR KINDER AB 6 JAHREN

Junior-Scrabble ist ein Kreuzwort-Spiel für zwei bis vier Kinder ab sechs Jahren. Es ähnelt dem weltbekannten Scrabble, das für die Kleineren noch zu schwer ist, und macht sie im Spaß des Spieles so ganz nebenbei mit den Buchstaben des Alphabets, neuen Wörtern und der Rechtschreibung vertraut.

Der Spielplan hat zwei Seiten, die sowohl einfaches als auch anspruchsvolleres Spielen erlauben.

Die Vorderseite des Spielplanes ist mit Wörtern bedruckt, die wie bei einem Kreuzworträtsel miteinander verbunden sind. In den Feldern mit den Anfangsbuchstaben ist die Bedeutung des jeweiligen Wortes bildlich dargestellt. Diese Zusammenstellung von Wörtern und Bildern macht vor allem solchen Kindern Freude, die im Lesen und Schreiben noch nicht so sicher sind, weil sie auf diese Weise auch schon mitspielen können, ohne Fehler zu machen. Der Spielausgang hängt hier mehr vom Glück als vom Können ab.

Das Spiel auf der Rückseite des Planes ist anspruchsvoller, weil dort keine Wörter vorgegeben sind und die Spieler einen gewissen Wortschatz und größere Sicherheit in der Rechtschreibung brauchen. Da kommt es schon sehr auf die Fähigkeit an, die Möglichkeiten zum Ansetzen der zur Verfügung stehenden Buchstaben zu erkennen und damit recht viele Punkte zu gewinnen.

# Spielregel

## für das Spiel auf der Vorderseite des Planes

(mit vorgedruckten Wörtern)

### Grundregel:

1. An dem Spiel können zwei, drei oder vier Spieler teilnehmen.
2. Die Spielmarken bilden die „Kasse“.
3. Man wendet alle Plättchen mit dem Druck nach unten und mischt sie gut. Dieses Häufchen, wir nennen es Vorrat, legt man neben den Plan.
4. Da es keinen Vorteil bedeutet, erster Spieler zu sein, machen die Spieler unter sich aus, wer das Spiel beginnt.
5. Nun zieht jeder Spieler sieben Buchstabenplättchen vom Vorrat und legt sie offen vor sich hin.

### Aufgabe des Spielers:

1. Alle Wörter auf dem Plan mit den passenden Buchstabenplättchen zu belegen.
2. Die Buchstaben eines jeden Wortes müssen der Reihe nach belegt werden. Man beginnt mit dem ersten Buchstaben des Wortes und belegt nacheinander alle weiteren Buchstaben des Wortes, bis es vollständig ist.
3. Ein Wort zu vervollständigen und damit eine Spielmarke aus der Kasse zu erhalten.

### Spiel-Ende:

Wenn alle Wörter auf dem Plan vollständig belegt sind, hat der Spieler gewonnen, der die meisten Spielmarken besitzt.

### Spielweise:

1. Der erste Spieler wählt zwei von seinen sieben Buchstabenplättchen.  
Er hat nun folgende Spielmöglichkeiten:
  - a) Die Anfangsbuchstaben von zwei Wörtern auf dem Plan zu belegen (siehe Beispiel 1A).
  - b) Den Anfangsbuchstaben eines Wortes und den zweiten Buchstaben des gleichen Wortes zu belegen (siehe Beispiel 1B).

3. Das Spiel geht an den Spieler zur Linken weiter. Jeder Spieler fügt in seiner Runde ein oder mehrere Plättchen an die bereits gespielten an, um neue Wörter zu bilden. Alle Plättchen, die in einer Runde gelegt werden, müssen in einer Reihe waagrecht oder senkrecht liegen und müssen vollständige Wörter bilden.
4. Neue Wörter können gebildet werden durch:
  - a) Hinzufügen von einem oder mehreren Buchstaben zu einem Wort oder zu Buchstaben, die bereits auf dem Plan liegen.
  - b) Setzen eines Wortes im rechten Winkel zu einem Wort, das bereits auf dem Plan liegt. Das neue Wort muß einen Buchstaben eines bereits gelegten Wortes auf dem Plan enthalten oder muß ihm einen Buchstaben hinzufügen (siehe Runden 2, 3 und 4).
  - c) Legen eines vollständigen Wortes parallel zu einem Wort, das schon gelegt ist, so daß die angefügten Plättchen auch ein vollständiges Wort bilden (siehe Runde 5).
5. Kein Plättchen darf in seiner Lage verändert werden, nachdem es gelegt wurde.
6. Jeder Spieler kann seine Runde dazu verwenden, einige oder alle seine Plättchen auszutauschen. Er tut das, indem er sie verdeckt zum Vorrat zurücklegt und die gleiche Zahl neuer Plättchen zieht. Die zurückgegebenen Plättchen werden dann mit den Plättchen im Vorrat gemischt. Dann wartet der Spieler seine nächste Spielrunde ab.

### Bewertung:

1. Über die Punkte der Spieler wird eine Liste geführt.
2. Die Bewertung jeder Runde ist die Summe von je einem Punkt für jeden Buchstaben eines gelegten oder gebildeten Wortes.
3. Wenn in der gleichen Runde zwei oder mehrere Wörter gebildet wurden, zählt jedes Wort. Gemeinsame Buchstaben werden in jedem Wort gezählt (siehe Runde 3 und 4).
4. Am Schluß des Spieles werden die Punkte jedes Spielers um einen Punkt für jedes ungelegte Plättchen gekürzt. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl hat.

# Spielregel

## für das Spiel auf der Rückseite des Planes

(für Fortgeschrittene)

### Grundregel:

1. An dem Spiel können zwei, drei oder vier Spieler teilnehmen.
2. Lege den Plan mit der Rückseite nach oben auf den Tisch (die Abbildungen am Rande sind nur Hinweise auf Wörter, die verwendet werden können).
3. Die Spielmarken (Kasse) werden bei dieser Spielart nicht gebraucht. Die Gewinnpunkte werden auf einem Blatt Papier notiert.
4. Die übrigen Grundregeln (Punkt 4 und 5) sind die gleichen wie für die Vorderseite des Planes.

### Aufgabe der Spieler:

1. Wörter zu bilden, die senkrecht und waagrecht auf dem Plan verbunden sind (d. h. einen Buchstaben gemeinsam haben).
2. Die meisten Punkte für vollständige Wörter und damit das Spiel zu gewinnen. Jeder Buchstabe in einem Wort zählt einen Punkt, ein Wort aus zwei Buchstaben gilt daher zwei Punkte, ein Wort aus drei Buchstaben drei Punkte usw.

### Spielweise:

1. Der erste Spieler legt zwei oder mehrere von seinen Buchstabenplättchen auf dem Spielplan so zu einem Wort zusammen, daß wenigstens einer der Buchstaben eines der blauen Felder bedeckt. Das Wort kann waagrecht oder senkrecht gelegt werden; diagonales Setzen ist nicht erlaubt. Dann wird die Punktzahl notiert, und zwar ein Punkt für jeden Buchstaben (siehe Beispiele, Runde 1)
2. Nach jedem Legen muß die Anzahl der Plättchen aus dem Vorrat wieder auf sieben ergänzt werden.

2. Nachdem das Spiel auf diese Weise begonnen hat, zieht der erste Spieler zwei Plättchen aus dem Vorrat, um diejenigen zu ersetzen, die er gespielt hat, so daß er wieder sieben Plättchen vor sich hat. Damit hat er seine Runde beendet.
3. Das Spiel geht jeweils mit dem linken Nachbarn reihum weiter und jeder wählt bei seiner Runde zwei Plättchen von seinen sieben Buchstaben. Er bedeckt entweder einen Anfangsbuchstaben eines Wortes (siehe Beispiel 2A) oder den nächsten offenen Buchstaben eines bereits begonnenen Wortes (siehe Beispiel 2B). Ein Spieler kann mit jedem Wort anfangen, selbst wenn der Anfangsbuchstabe jenes Wortes ein Teil eines anderen Wortes ist (siehe Beispiel 2A).
4. Einem Spieler ist es nicht erlaubt, seine Runde zu übergehen, wenn er Plättchen hat, die gespielt werden können. Wenn er jedoch keine zwei Plättchen legen kann, legt er nur eines oder setzt aus, wenn er gar keines legen kann (es wird daran erinnert, daß immer sieben Plättchen vor jedem Spieler liegen müssen, solange Plättchen vom Vorrat genommen werden können). Wenn ein Spieler keines von seinen sieben Plättchen legen kann, kann er seine Runde benutzen, zwei seiner Plättchen mit der Buchstabenseite nach unten zum Vorrat zu legen und zwei andere zu ziehen. Er muß dann warten, bis er wieder an der Reihe ist, um weiterspielen zu können.
5. Wenn alle Buchstaben eines Wortes außer dem letzten belegt sind, versucht jeder Spieler, diesen letzten Buchstaben des Wortes zu legen, um eine Spielmarke zu erhalten. Wenn zwei Wörter durch Legen eines einzigen Buchstabens vervollständigt werden, erhält der Spieler zwei Marken (siehe Beispiel 3).
6. Wurde der letzte Buchstabe eines Wortes bereits belegt, weil er gleichzeitig der Anfangsbuchstabe eines anderen Wortes ist, erhält der Spieler eine Spielmarke, der den letztmöglichen Buchstaben dieses Wortes setzt.
7. Da die Plättchen der anderen Spieler eingesehen werden dürfen, werden die Spieler bald ein spannendes Vergnügen in der Blockierung entdecken, indem sie ein Plättchen zurückhalten, um dem Mitspieler die Vollendung eines Wortes unmöglich zu machen. Ein Spieler kann jedoch ein Plättchen nur dann zurückhalten, wenn er wenigstens zwei andere Plättchen in seiner Runde anlegen kann.
8. Wenn keine Plättchen mehr im Vorrat sind, geht das Spiel weiter, bis alle Wörter auf dem Spielplan voll belegt sind. Der Spieler, der dann die meisten Spielmarken hat, gewinnt das Spiel.



# *Junior-* **SCRABBLE®**

**EIN KREUZWORTSPIEL  
FÜR KINDER AB 6 JAHREN**

**SPEAR-SPIELE**

No. 26021

Urheberrechtlich geschützt