
lingua



Ravensburger Spiele
Games Giochi Jeux-Spelen

RAVENSBURGER SPIELE





Besonders repräsentabel ausgestattete Spiele
in stabilen, mit Leinen überzogenen Packungen, die der
Besitzer auch gerne in sein Bücherregal stellen wird.

Die exquisite Ausstattung an Spielmaterial
und die künstlerische Gestaltung
machen diese Spiele zu idealen Geschenken
für den anspruchsvollen Spieler.

Die Serie enthält Spiele,
bei denen nicht allein der Würfelzufall entscheidend ist,
sondern in erster Linie geschickte Taktik
und Vorausplanung zum Erfolg führen.
Für Leute, die Spaß am Denken haben!

lingua

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 202
Ein Buchstabenlegespiel in Farbe für 2–4 Personen

Inhalt: 1 Spielplan, 132 Buchstabensteine in 4 Farben,
4 Buchstabenablagen, 1 Wertungsblock, 1 Beutel

Lingua ist ein ungewöhnlich abwechslungsreiches und spannendes Buchstabenlegespiel. Mit den farbigen Buchstabensteinen werden auf dem Spielplan, ähnlich wie bei einem Kreuzworträtsel, Wörter gelegt. Die verwendeten Buchstaben und der geschickte Einsatz der Farben bestimmen dabei den Punktwert jedes Wortes.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Buchstabensteine durch leichte Drehung vom Spritzbaum gelöst und in den Beutel gefüllt. Jeder Spieler nimmt sich unbesehen aus diesem Vorrat 12 Buchstabensteine und stellt sie auf seiner Ablage so auf, daß die Mitspieler nicht sehen können, welche Buchstaben er besitzt. Die zweistufige Ablage macht es möglich, Selbstlaute und Mitlaute getrennt aufzustellen oder auch fertige Wörter bereitzustellen.

Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt.

Spielverlauf

Pro Runde darf jeder Spieler *ein* Wort legen. Der erste Spieler beginnt sein Wort auf dem mit »Start« gekennzeichneten Feld; dieses *erste Wort* wird waagrecht gelegt und muß aus

mindestens 4 Buchstaben bestehen. Das *zweite Wort* muß senkrecht gelegt werden. Danach steht es den Spielern frei, ihr Wort senkrecht oder waagrecht an irgendeiner passenden Stelle anzulegen (siehe Beispiele auf Seite 6). Dabei gelten folgende Regeln:

1. Jedes neue Wort muß an mindestens ein vorhandenes Wort anschließen, so daß die Wörter mindestens einen Buchstaben gemeinsam haben.

2. Überall, wo Buchstaben zusammenstoßen, muß sich ein sinnvolles Wort ergeben.

Beispiel 4: Der Spieler legt waagrecht das Wort RASEN und damit zugleich senkrecht die Wörter ER und ES. Das Wort RÄTEN dürfte zum Beispiel an dieser Stelle nicht gelegt werden, weil dabei senkrecht ET entsteht – ein Wort, das nicht sinnvoll ist.

3. Jedes Wort darf im Verlauf einer Partie nur einmal gelegt werden.

4. Wenn nichts anderes vereinbart wird, sind Orts- und Personennamen sowie Abkürzungen und Dialektwörter nicht zulässig. Im Zweifelsfalle kann der Duden zur Klärung herangezogen werden.

Die erzielten Punkte werden auf dem Lingua-Wertungsblock sofort notiert. Dann vervollständigt der Spieler die Buchstabensteine auf seiner Ablage wieder auf 12, indem er die erforderliche Anzahl unbesehen aus dem Vorrat entnimmt.

Kann ein Spieler kein Wort legen, setzt er aus und darf zwei seiner Buchstabensteine aus dem Vorrat umtauschen.

Mehrfache Wortbildung

Der Anschluß an ein schon gelegtes Wort kann auch so hergestellt werden, daß ein Buchstabe des *neuen* Wortes das bereits gelegte Wort sinnvoll verlängert. Das auf diese Weise verlängerte Wort gilt dann ebenfalls als neues Wort und wird zusätzlich voll gewertet. In günstigen Fällen können gleichzeitig mehrere Wörter verlängert werden, die dann alle voll gewertet werden.

Beispiel 5 zeigt zwei der vielen Möglichkeiten für sinnvolle Verlängerungen. Andere Möglichkeiten sind zum Beispiel: SPIEL – SPIELT, TISCH – TISCHE, LEID – KLEID, usw. Man kann auch vereinbaren, auch die einfache Verlängerung eines schon gelegten Wortes als neues Wort zuzulassen und zu werten (Beispiel 6: SAGEN + AN = ANSAGEN). In diesem Fall sollte aber von vornherein festgelegt werden, ob solche Verlängerungen aus mindestens einem, zwei oder mehr

Buchstaben bestehen sollen. (Nicht zu verwechseln mit Beispiel 5, wo N als Teil des neuen Wortes REIN angelegt wird). Diese Spielweise macht es für weniger gewandte Spieler besonders einfach, von den Leistungen ihrer Mitspieler zu profitieren. Wenn Kinder mitspielen, kann dies erwünscht sein.

Wertung

Normaler Punktwert

Die Farbe der Buchstabensteine bestimmt ihren Wert.

Gelb = 1 Punkt Rot = 2 Punkte Grün = 3 Punkte
Blau = 4 Punkte.

Die Werte aller Buchstaben eines Wortes werden zusammengezählt und ergeben den normalen Punktwert des Wortes. Anschlußbuchstaben, die das neue Wort mit bereits gelegten Wörtern gemeinsam hat, werden mitgerechnet.

Den normalen Punktwert erzielt der Spieler auf jeden Fall; bei geschickter Ausnützung der Farben kann aber dasselbe Wort zusätzlich noch erhebliche Sonderpunkte und Wertungsvorteile einbringen.

Farbwort

Ein Wort, das mit Buchstabensteinen einer einzigen Farbe gelegt wurde, ist ein Farbwort. Zusätzlich zum normalen Punktwert erhält der Spieler für jeden Buchstaben seines Farbwortes 25 Sonderpunkte, die sofort zum normalen Punktwert hinzugezählt und notiert werden.

As

Wenn die Farbe eines Buchstabensteines und des Spielfeldes, auf dem er liegt, übereinstimmen, gilt dies als As. Asse, die das neue Wort mit bereits gelegten Wörtern gemeinsam hat, gelten auch für das neue Wort. Auch in Farbwörtern gelten Asse zusätzlich.

Weil wichtige Wertungsvorteile von der Zahl der im Verlauf des Spieles erzielten Asse abhängen, werden die Asse auf dem Lingua-Wertungsblock in der Spalte AS *als erstes* angekreuzt. Sobald ein Spieler sein 10. As erreicht hat, verdoppeln sich für ihn die mit diesem Wort erzielten Punkte und alle in der Folge erzielten Punkte, einschließlich der Sonderpunkte. Vom 15. As an verdreifachen sich die Punkte, und vom 20. As an vervierfachen sich die Punkte.

Beispiel: Ein Spieler erreicht mit seinem neuen Wort sein 9. und 10. As und darf deshalb bereits die Punkte dieses Wortes verdoppeln.

Vom 10. As an gilt außerdem folgende Vergünstigung bei der Bildung eines Farbwortes: Hat der Spieler alle Buchstaben des Wortes beisammen, und nur *einer* paßt nicht in der Farbe, dann darf er den farblich passenden Buchstaben vom Spielplan austauschen, sofern dieser dort schon irgendwo abgelegt ist.

Ein As zählt zusätzlich zum normalen Wert des Buchstabens 10 Punkte (bei Verdoppelung 20 Punkte usw.).

As-Punkte brauchen während des ganzen Spieles nicht berechnet und notiert zu werden, weil sie auf dem Lingua-Wertungsblock schon vorgedruckt sind. Erst bei Spielende werden die der Zahl der angekreuztenASSE entsprechenden As-Punkte zu den übrigen Punkten hinzugezählt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald mit einem Wort wenigstens eines der vier Zielfelder in der rechten unteren Ecke des Planes erreicht wird. Für dieses Wort wird dann zusätzlich zu allen übrigen Punkten noch die Zielprämie angerechnet, d. h. die Punktzahl, auf welcher der letzte Buchstabe dieses Wortes liegt. Ist der letzte Buchstabe ein As, so vervielfacht sich die Zielprämie entsprechend der Zahl derASSE des Spielers.

SIEGER ist, wer insgesamt die höchste Punktzahl erreicht, unabhängig davon, wer das Spiel beendet.

Taktische Tips

Man sollte sich zu Anfang nicht zu sehr darum bemühen, die »allerbeste« Anlegemöglichkeit zu finden. Rasche Entscheidung macht das Spiel abwechslungsreicher. Kurze Wörter werden sich praktisch immer legen lassen, wobei selbst bei Verwendung nur eines Buchstabens (Wörter wie ER, SO, usw.) noch über 50 Punkte erreicht werden können.

Man kann besonders darauf achten, Wörter zu legen, die die Mitspieler nicht leicht verlängern können.

Lingua ist ein Spiel mit Start und Ziel, bei dem man darauf hinwirken kann, die Partie im günstigsten Augenblick zu beenden. Will man noch Punkte sammeln und deshalb das Spielende hinauszögern, so wird man seine Wörter nicht so legen, daß sie näher an das Zielfeld heranzuführen. Hat man dagegen einen günstigen Punktvorsprung, so wird man versuchen, das Zielfeld so schnell wie möglich, und zwar *selbst*, zu erreichen. In diesem Fall ist es besonders wichtig, den Mitspielern keine Möglichkeit zur Wortverlängerung bis ins Zielfeld zu bieten.

Beispiele

Die Abbildung zu den folgenden Beispielen finden Sie auf der Umschlagklappe, die Sie neben den Text einschlagen können.

1. Spieler A legt das Anfangswort SPIELE: 1. bis 3. As, 14 Punkte.
2. Spieler B legt das zweite Wort KLANG: 1. As, 145 Punkte (20 Punkte und 125 Sonderpunkte für ein Farbwort von 5 Buchstaben).
3. Spieler A legt das Wort SAGE: 4. und 5. As, 13 Punkte.
4. Spieler B legt das Wort RASEN und zugleich die Wörter ER und ES: 2. As in RASEN, 3. As in ER, 4. As in ES, 15 Punkte für RASEN, 58 Punkte für ER (8 Punkte und 50 Farbwort-Sonderpunkte), 52 Punkte für ES (2 Punkte und 50 Farbwort-Sonderpunkte).
RATEN statt RASEN könnte an dieser Stelle nicht gelegt werden, da ET kein sinnvolles Wort ist.
5. Spieler A legt das Wort REIN und durch Verlängerung zugleich die Wörter SPIELER und SAGEN: 6. bis 8. As in SPIELER, 9. und 10. As in SAGEN – daher Punktverdopplung! 26 Punkte (2×13) für REIN, 36 Punkte (2×18) für SPIELER, 34 Punkte (2×17) für SAGEN.
6. Spieler B legt das Wort ANSAGEN: 5. und 6. As, 19 Punkte.