

Allgemeine Scrabble-Spielregeln

1. Sinn 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 auszulegen, 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.

2. Bestandteile des Spiels

Die Buchstabensteine

Das Spiel umfasst 100 Buchstabensteine. Jeder Buchstabenstein hat einen bestimmten Wert, der jeweils unten rechts auf dem Buchstabenstein angegeben ist.

Die Blankosteine

Die beiden 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 (s. 4., d).

3. Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler nimmt sich ein Ablagebänkchen, auf dem er seine Buchstabensteine platzieren kann. Die Spielsteine werden in den dafür vorgesehenen Beutel gegeben. Jeder Spieler zieht einen Stein. Wer einen Blankostein zieht bzw. wessen Buchstabe am weitesten vorn im Alphabet zu finden ist, darf die Partie eröffnen. Bei Gleichheit der Buchstaben müssen die betroffenen Spieler erneut ziehen, wenn der von ihnen gezogene Buchstabe jenen weiterer Mitspieler vorrangig eingestuft ist. Die Umlaute Ä, Ö und Ü rangieren jeweils direkt hinter den Buchstaben A, O und U.

Die gezogenen Steine werden wieder in den Beutel zurückgeworfen und mit den anderen Steinen gemischt.

Die Spieler ziehen nun der Reihe nach 7 Buchstabensteine und platzieren sie so auf ihren Ablagebänkchen, dass die anderen Spieler diese nicht einsehen können. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Beim Ziehen von Buchstabensteinen muss das Säckchen mit ausgestrecktem Arm und in Schulterhöhe gehalten werden, so dass ein Einblick unmöglich ist.

4. 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 auf dem Ablagebänkchen 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 (s. Bestandteile des Spiels, Buchstaben- und Wortprämienfelder).

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 deutschen 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. Bei unregelmäßigen Beugungsformen muss ggfs. ein Grammatikbuch zu Rate gezogen werden.

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 und wieder auf sein Bänkchen legen. 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.

i) Ende des Spiels

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.