WO KEMPEN 14 PUNKTE HAT

Die Kempenerin Uschi Müller spielt Scrabble und ist bei Deutschen Meisterschaften immer wieder vorne mit dabei.

Liegen die kleinen Buchstabensteine vor ihr auf dem Tisch, fängt Uschi Müller gleich an zu sortieren. Das geht schon scheinbar automatisch. Die Kempenerin spielt seit einigen Jahren begeistert Scrabble, und klickt man sich durch die Ergebnisse der Deutschen Meisterschaften, ist ihr Name immer mal wieder in den Top 10 zu finden. In Stuttgart belegte sie im vergangenen Jahr Platz drei und im Jahr 2013 konnte sie die Deutschen Meisterschaften sogar gewinnen. Eigentlich wäre sie in diesem Jahr gerne zur 11. Deutschen Scrabble-Meisterschaft in Rotenburg an der Fulda gefahren. Wegen der Corona-Krise musste das Turnier allerdings abgesagt werden.

Ende 2010 hat Uschi Müller, die beruflich im Pfarrbüro der katholischen Pfarrgemeinde St. Mariae Geburt arbeitet, zum ersten Mal an einem Turnier teilgenommen. Ihre Schwester hatte die Teilnahme bei der Wochenzeitung „Die Zeit“ gewonnen, die ein großes Sommer-Scrabble-Rätsel ausgeschrieben hatte. Da ging es darum neun Wochen lang jede Woche mit einer vorgegebenen Spielsituation und vorgegebenen Buchstaben das „teuerste Wort“ zu finden. Uschi Müller begleitete ihre Schwester zu dem einwöchigen Turnier und ihre Leidenschaft war geweckt.

Mittlerweile leitet sie einen Scrabble-Treff in Meerbusch-Osterath, der sich großer Beliebtheit erfreut. Der nächste Termin ist am 17. Oktober. Zwischen 8 und 16 Teilnehmer kommen zu den monatlichen Treffen. Auch Scrabble-Neulinge sind herzlich willkommen. Allerdings sollte man die Regeln beherrschen. Und die haben es in sich. Die Turnierspielordnung hat 14 Seiten. Auf der Homepage scrabble-info.de kann man sich aber auch schon einmal auf vier Seiten einlesen.

Das Spiel ist eine Mischung aus erlerntem Wortschatz, Taktik und natürlich etwas Glück, sagt die passionierte Spielerin. Denn natürlich muss man die richtigen Buchstaben ziehen. Aber für Uschi Müller gibt es keine schlechten Buchstaben, nur schlechte Kombinationen. Mit geschicktem Weglegen von unbeliebten Buchstaben – dazu gehören zum Beispiel W und Ü – kann man aber auch „Bänkchen-Kosmetik“ oder „Rack-Management-“ betreiben und so vorausschauend einen guten Zug vorbereiten. Ein Volltreffer ist ein „Scrabble“ – in einem Zug alle sieben Buchstaben zu legen. Das bringt neben dem Punktwert des Wortes noch 50 Sonderpunkte ein. „Wie oft das klappt, ist sehr unterschiedlich“, erzählt Uschi Müller.

Auch das „Anfechten“ sei ein wichtiger Teil des Spiels. Denn dies wird auch strategisch eingesetzt. Wer Zweifel hat, ob ein vom Gegner gelegtes Wort im Duden steht, der muss dies offiziell anzweifeln. Liegt man falsch, bekommt man zehn Punkte Abzug. Erweist sich ein beanstandetes Wort aber tatsächlich als unzulässig, muss der Spieler die ausgelegten Buchstabensteine wieder auf sein Bänkchen legen. Er muss in dieser Runde aussetzen und erhält null Punkte. Ein unzulässiges Wort, das nicht rechtzeitig angefochten wird,

Infos zum Treff:

Einmal im Monat trifft sich der Scrabble-Treff samstags ab 12.30 Uhr (in der Regel am dritten Samstag im Monat). Treffpunkt ist die Depesche Gastronomie, Bommershöfer Weg 2, in Meerbusch-Osterath. Der nächste Termin ist am 17. Oktober.

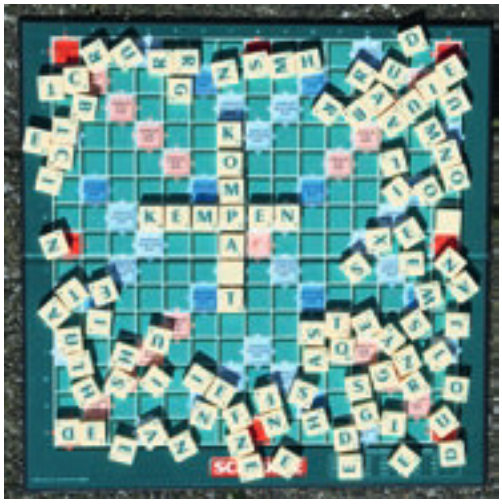
bleibt aber bis zum Ende des Spiels auf dem Spielbrett liegen. „Es gibt Spieler mit einem sehr großen Wortschatz, die einen schon mal zum Anfechten verführen, indem sie ein sehr ungewöhnliches Wort legen“, sagt Uschi Müller. Andererseits kann man mit Blick auf die Strafe beim falschen Anfechten auch mal mit einem Wort zocken. Die Referenz ist der jeweils aktuelle Rechtschreib-Duden. Bei Turnieren gibt es zur Überprüfung Computer sowie auch menschliche Schiedsrichter.

Die zwei- und dreibuchstabigen Wörter hat jeder Scrabble-Turnier-Spieler drauf, so Müller. Einige Spieler erweitern aber auch gerne ihren Wortschatz, indem sie sich besondere Wörter einprägen, um geschickt auch „teure Buchstaben“ ablegen zu können. Qi, Qigong oder Qindar sind beliebt, weil man das Q auch ohne das U weglegen kann. Auch Konjunktive können hilfreich sein, wie „anwürb“, der Konjunktiv von anwerben. So wird man schwierige Umlaute los.

Ein beliebtes Wort ist auch „Myxödem“ mit vielen punktreichen Buchstaben. Die Hauterkrankung bringt je nach Platzierung auf dem Brett immerhin mindestens 34 Punkte. Diese Buchstabenkombination verirrt sich allerdings äußerst selten auf ein Scrabble-Bänkchen. Dagegen kommt Corona, das gerade den Einzug in die am 12. August dieses Jahres neu erschienene 28. Auflage des Rechtschreib-Dudenss geschafft hat, nur auf schlappe 11 Punkte. Mit Kempen könnte man sich immerhin 14 Punkte erarbeiten, wenn geographische Eigennamen nicht ausgeschlossen wären.

Im Internet finden sich zahlreiche Listen mit Namen von Staaten, Währungen oder erlaubten Vornamen. Auch kann man nachlesen, wie man „mehr aus seinem Y macht“. Das Y ist mit 10 Punkten neben dem Q der höchstdotierte Buchstabe – das Q ist sperrig, weil es immer mit einem U oder einem I gelegt werden muss.

Ein Spiel hat immer die gleiche Anzahl an Buchstabensteinen. Daher streichen die Profi-Spieler ab, was gelegt wurde. „Wenn ich weiß, der andere hat noch ein Q aber kein U oder I kann ich das für mich nutzen“, erklärt Uschi Müller.



Die Kempenerin trainiert online und spielt dort schon mal bis zu acht Spiele parallel. Aber am meisten reizt sie das „Live-Spiel“ gegen andere. Der gesellschaftliche Aspekt ist nicht zu unterschätzen. Es gebe einen festen Kreis von rund 150 Leuten in Deutschland, die sich bei den unterschiedlichen Turnieren immer wieder treffen. Viele Lehrer sind dabei, aber auch Handwerker. Gespielt wird auf Deutsch. Es gibt aber auch Mitspieler aus Polen, Frankreich oder Kroatien, die sich in der für sie fremden Sprache im Spiel gut schlagen.

scrabble-info.de

Text / Fotos: Ulrike Gerards

Die wichtigsten Regeln:

Das Spiel umfasst 100 Buchstabensteine. Jeder Buchstabenstein hat einen bestimmten Wert, der jeweils unten rechts auf dem Buchstabenstein angegeben ist. Zwei Blankosteine können beliebig für jeden gewünschten Buchstaben eingesetzt werden. Es gibt auf dem Spielbrett farblich abgesetzte Felder mit unterschiedlichen Prämienwerten.
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. Die nachfolgenden Spieler dürfen jeweils tauschen, passen oder einen oder mehrere Buchstabensteine an die bereits platzierten Steine anlegen, wenn sie so ein regelkonformes Wort ergeben. Es darf bei jedem Zug nur ein Wort in waagerechter oder senkrechter Richtung angelegt werden. Nach seinem Spielzug zieht der Spieler die gleiche Anzahl Buchstabensteine aus dem Beutel, die er ausgelegt hat, um wieder sieben Steine auf dem Ablagebänkchen zu haben.
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.