

# SCRABBLE®

## JEDES WORT ZÄHLT!

SCRABBLE® ist ein Buchstabenspiel, an dem sich zwei, drei oder vier Spieler beteiligen können. Aufgabe der Spieler ist es, aus Buchstabensteinen mit unterschiedlichem Wert Wörter zusammensetzen und so auszulegen, dass sie nach Art eines Kreuzworträtsels miteinander in Verbindung stehen. Jeder Spieler muss darum bemüht sein, eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen, indem er aus den zur Verfügung stehenden Buchstaben Wörter bildet, deren Buchstabenwert in Kombination mit den Prämienfeldern des Spielplans eine möglichst hohe Punktzahl ergeben. Die in einer Partie erreichbare Gesamtpunktzahl liegt bei etwa 400 bis 800 und mehr, je nach dem spielerischen Können der Beteiligten.

### INHALT

#### SPIELINHALT

#### SPIELREGELN

Klärung oft missverstandener Regeln

#### HINWEISE UND TIPPS

Musterspiel

Buchstabenliste und Wertungsblatt

Tipps zur Spielstrategie

#### SPIELVARIANTEN

Hausregeln

Turnierregeln

Solitaire

Simultan

#### INFORMATION

Information

SCRABBLE® Versionen

**102 BUCHSTABENSTEINE**

<b>A</b> <sub>1</sub>	5	<b>H</b> <sub>2</sub>	4	<b>Ö</b> <sub>8</sub>	1	<b>V</b> <sub>6</sub>	1
<b>Ä</b> <sub>6</sub>	1	<b>I</b> <sub>1</sub>	6	<b>P</b> <sub>4</sub>	1	<b>W</b> <sub>3</sub>	1
<b>B</b> <sub>3</sub>	2	<b>J</b> <sub>6</sub>	1	<b>Q</b> <sub>10</sub>	1	<b>X</b> <sub>8</sub>	1
<b>C</b> <sub>4</sub>	2	<b>K</b> <sub>4</sub>	2	<b>R</b> <sub>1</sub>	6	<b>Y</b> <sub>10</sub>	1
<b>D</b> <sub>1</sub>	4	<b>L</b> <sub>2</sub>	3	<b>S</b> <sub>1</sub>	7	<b>Z</b> <sub>3</sub>	1
<b>E</b> <sub>1</sub>	15	<b>M</b> <sub>3</sub>	4	<b>T</b> <sub>1</sub>	6		2
<b>F</b> <sub>4</sub>	2	<b>N</b> <sub>1</sub>	9	<b>U</b> <sub>1</sub>	6		
<b>G</b> <sub>2</sub>	3	<b>O</b> <sub>2</sub>	3	<b>Ü</b> <sub>6</sub>	1		

In diesem Spiel gibt es 100 Buchstaben- und 2 Blankosteine (siehe oben).

Jeder dieser Buchstabensteine hat einen bestimmten Wert (die unten rechts neben dem Buchstaben stehende Zahl).

Die beiden Blankosteine haben keinen eigenen Wert. Sie haben die Funktion von Jokern. Sie können beliebig für jeden gewünschten Buchstaben eingesetzt werden. Der Spieler muss ansagen, für welchen Buchstaben der Blankostein steht. Dieser behält seine Bedeutung während des ganzen Spiels bei. Blankosteine werden nicht ausgetauscht.

**4 ABLAGEBÄNKCHEN**

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels ein Ablagebänkchen, auf das er seine Buchstabensteine legt.

**1 BUCHSTABEN-BEUTEL**

Zu Beginn des Spiels werden alle Buchstabensteine in den Beutel gelegt. Jetzt kann das SCRABBLE®-Spiel beginnen.

## 1 SPIELBRETT

Das Spielbrett besteht aus 15 x 15 Quadraten, die durch waagerechte und senkrechte Linien voneinander getrennt sind.

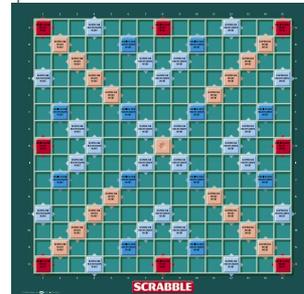
### Prämienfelder

Es gibt auf dem Spielplan besonders gekennzeichnete Felder mit unterschiedlichem Prämienwert.

#### Felder für Buchstabenprämien

Wird ein Buchstabe auf ein hellblaues Feld gesetzt, so verdoppelt sich sein Wert.

Wird ein Buchstabe auf ein dunkelblaues Feld gesetzt, so verdreifacht sich sein Wert.



#### Felder für Wortprämien

Wird ein Buchstabe auf ein hellrotes Feld gesetzt, so verdoppelt sich der Wert des gesamten Wortes. Wird ein Buchstabe auf ein dunkelrotes Feld gesetzt, so verdreifacht sich der Wert des gesamten Wortes.



Legt ein Spieler ein Wort gleichzeitig über ein Feld für Buchstaben- und Wortprämien, so wird zunächst der gesamte Buchstabenwert zusammengezählt, bevor der Wert des Wortes dann verdoppelt bzw. verdreifacht wird.

Die Prämien der Prämienfelder gelten nur in der Runde, in der die Buchstabensteine auf diese Felder gelegt werden.

Hinweis: Legt ein Spieler einen Blankosteine auf ein rotes Feld mit dreifachem oder doppeltem Wortwert, wird die Summe des Wertes der Buchstabensteine des gelegten Wortes verdreifacht oder verdoppelt, obwohl der Blankosteine selbst keinen eigenen Wert hat. Legt ein Spieler einen Blankosteine auf ein blaues Feld mit dreifachem oder doppeltem Buchstabenwert, ist der Wert des Blankosteins immer noch null.

### Koordinaten

Um den Spielplan herum befinden sich Koordinaten. Diese haben nur die Funktion, die Position auf dem Spielplan beschreiben zu können. So wird das obere linke Feld als A1 bezeichnet, wenn dort ein waagrecht gelegtes Wort beginnt. Beginnt an dieser Stelle ein senkrecht gelegtes Wort, wird dieses Feld als 1A bezeichnet.

### Eintragen der Punkte

Ein Spieler wird als Spielleiter ausgewählt. Er darf am Spiel auch teilnehmen.

Der Spielleiter notiert die Punkte der einzelnen Spieler und trägt sie nach jedem Spielzug auf dem Werteblock ein. Die Spieler können sich als Vorlage das Wertungsblatt in der Mitte dieses Hefts kopieren.

### Vorbereitung

Die Spielsteine werden in den dafür vorgesehenen Beutel gegeben. Jeder Mitspieler zieht nun einen Stein. Derjenige, dessen Buchstabe im Alphabet am weitesten vorne liegt, darf beginnen (ein Blankostein steht in der Reihenfolge vor dem 'A'). Die gezogenen Steine werden wieder in den Beutel zurückgeworfen und mit den anderen Steinen gemischt.

Jeder Spieler zieht nun der Reihe nach 7 Buchstabensteine. Sie werden auf dem Ablagebänkchen so angeordnet, daß die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ist ein Spieler an der Reihe kann er Buchstabensteine austauschen, passen oder ein Wort auf das Spielbrett legen.

### Austausch von Buchstabensteinen

Ein Spieler hat die Möglichkeit einen oder all seine Buchstabensteine auszutauschen, wenn er an der Reihe ist. Er legt die Buchstabensteine mit dem Buchstaben nach unten zur Seite und zieht die gleiche Anzahl neuer Buchstabensteine aus dem Beutel. Die zur Seite gelegten Buchstabensteine werden dann in den Beutel gelegt und mit den anderen Steinen gemischt. Er muss diese Runde dann aussetzen.

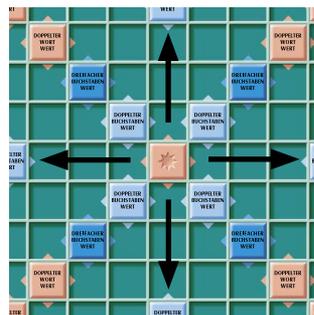
### Passen (eine Runde aussetzen)

Ein Spieler kann freiwillig eine Runde aussetzen, gleich ob er ein oder mehrere Wörter mit seinen Buchstaben legen könnte.

Sollten jedoch alle Spieler zweimal hintereinander passen, ist das Spiel beendet.

### Legen des ersten Wortes

Der erste Spieler bildet ein Wort aus mindestens zwei Buchstaben. Er legt es so auf den Spielplan, dass ein Spielstein das Feld mit dem Stern in der Mitte des Spielplans bedeckt. Wörter können waagrecht oder senkrecht gelegt werden. Wörter dürfen nicht diagonal gelegt werden. Alle nachfolgenden Buchstaben müssen in einer Linie durchgehend entweder waagrecht oder senkrecht gelegt werden.



### **Erlaubte und nicht erlaubte Wörter**

Alle Wörter, die in einem anerkannten, nicht veralteten Wörterbuch der deutschen Sprache zu finden sind, sind erlaubt. Dazu gehören auch die dort aufgeführten mundartlichen Wörter, Fremdwörter und Wörter aus Fachsprachen.

Man geht davon aus, dass die in einem Standardlexikon aufgeführten Wörter - auch die, die aus fremden Sprachen übernommen wurden - mittlerweile in den allgemeinen Sprachgebrauch übernommen worden sind und daher erlaubt werden müssen.

Wörter dürfen in allen in der deutschen Grammatik üblichen Beugungsformen gesetzt werden. Die Spieler müssen sich vor dem Spiel einigen, ob sie nach neuen oder alten oder beiden Rechtschreibregeln spielen wollen.

Ist ein Buchstabe auf den Spielplan gelegt, darf er nicht mehr von dem Feld, auf dem er liegt, genommen werden; es sei denn, das gelegte Wort wird von einem Mitspieler erfolgreich angefochten.

Nicht erlaubt sind Eigennamen. Dazu gehören auch geographische Namen, Produkt- und Firmennamen und Wörter, die mit einem Bindestrich oder einem Auslassungszeichen geschrieben werden (z.B. "X-Beine" oder "wen'ge" statt "wenige"). Nicht erlaubt sind auch Vorsilben und Nachsilben (wie UN- und -HEIT). Es ist nicht gestattet, Umlaute durch AI, OE oder UE wiederzugeben.

Die Gültigkeit eines Wortes darf in Frage gestellt werden, solange der nächste Spieler noch nicht gesetzt hat. Wurde zu spät reklamiert, so muss das fehlerhafte oder unerlaubte Wort liegenbleiben und wird mit ins Spiel einbezogen, als wäre es korrekt. Zur Klärung, ob es sich um ein erlaubtes Wort handelt oder ob die Rechtschreibung stimmt, darf ein Lexikon zu Rate gezogen werden. War die Beanstandung berechtigt, muss der Spieler sein Wort zurücknehmen, darf den Zug aber nicht gleich wiederholen, sondern muss aussetzen.

### **Ein Wort anfechten**

Ist ein Wort gelegt, kann es von den Mitspielern angefochten werden, bevor die Punkte für dieses Wort zusammengezählt werden. Nur dann darf ein Wörterbuch zur Prüfung von Schreibweise oder Gebrauch des Wortes herangezogen werden. Ist das angefochtene Wort tatsächlich nicht akzeptabel, muss der Spieler, der das Wort gelegt hat, die Buchstabensteine zurücknehmen und die Runde aussetzen.

### **Wert des zuerst gelegten Wortes**

Ein Spieler beendet seinen Spielzug, indem er den Wert der gelegten Buchstabensteine zusammenzählt und laut angibt. Die Punkte werden dann vom Spielleiter eingetragen.

### **Einen Spielzug beenden**

Ein Spieler zieht nach seinem Spielzug die gleiche Anzahl Buchstabensteine aus dem Beutel, die er ausgespielt hat, um wieder sieben Buchstabensteine auf dem Ablagebänkchen zu haben.

### **Zusatzprämie von 50 Punkten**

Legt ein Spieler in einem einzigen Spielzug all seine sieben Buchstabensteine ab, erhält er zusätzlich zu den Punkten, die das gelegte Wort ergeben, eine Prämie von 50 Punkten. Diese 50 Punkte werden erst nach der Verdopplung bzw. Verdreifachung des Wortwertes hinzugezählt.

### **Spielzug des nächsten Spielers**

Der zweite Spieler und jeder nachfolgende hat die Möglichkeit, Buchstabensteine auszutauschen, zu passen, oder einen oder mehrere Buchstabensteine an die auf dem Spielplan liegenden Steine anzulegen, um neue Wörter zu bilden.

Die in einem Spielzug gelegten Buchstabensteine dürfen nur entweder waagrecht in einer Reihe oder senkrecht in einer Spalte gelegt werden.

Dabei müssen alle neu entstandenen Buchstabenverbindungen sowohl waagrecht als auch senkrecht sinnvolle Wörter ergeben.

Der Spieler erhält die volle Punktzahl für alle neu gebildeten oder veränderten Wörter. Er erhält auch die Zusatzpunkte der Prämiefelder, auf die er seine eigenen Buchstaben gelegt hat.

### **Ende des Spiels**

Das Spiel endet, wenn alle Buchstabensteine aus dem Beutel gezogen wurden und einer der Spieler alle Buchstabensteine seines Ablagebänkchens ausgespielt hat. Das Spiel endet ebenfalls, wenn alle möglichen Spielzüge getan wurden oder alle Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Runden gepasst haben.

Nachdem alle Punkte zusammengezählt sind, subtrahieren die Spieler die Punkte ihrer übriggebliebenen Buchstabensteine von ihrem Punktestand. Hat ein Spieler keine Buchstabensteine mehr übrig, bekommt er die Anzahl der Punkte der anderen Spieler zu seinem Punktestand hinzuaddiert.

Beispiel: Hat ein Spieler zum Ende des Spiels ein X und ein A auf seinem Ablagebänkchen liegen, werden ihm 9 Punkte von seinen erspielten Punkten abgezogen. Der Spieler, der keine Buchstabensteine am Ende des Spiels hat, erhält diese 9 Punkte zu seinen erspielten Punkten dazu.

Vergesst nie - ein Spiel kann immer noch mit dem letzten Buchstabenstein im Beutel gewonnen oder verloren werden!

## KLÄRUNG OFTMALS MISSVERSTANDENER REGELN

- Liegt ein Buchstabe direkt an einem Buchstaben einer angrenzenden Reihe, so muss dieser Buchstabe mit allen an ihn grenzenden Buchstaben ein vollständiges Wort nach Kreuzwortart bilden.
- Ein Wort kann innerhalb eines Zuges an beiden Enden erweitert werden, z.B. HAUS wird zu ZUHAUSE.
- Alle in einem Spielzug gelegten Buchstabensteine müssen waagrecht oder senkrecht in einer durchgehenden Linie auf dem Spielplan platziert werden.
- Buchstabensteine dürfen innerhalb eines Spielzuges nicht an mehrere Wörter gelegt werden, um neue Wörter an unterschiedlichen Stellen des Spielplans zu bilden.
- Die Punkte der Prämienfelder gelten nur einmal und zwar dann, wenn die Buchstabensteine auf sie gelegt werden.
- Werden in einem Spielzug mehr als ein Wort gelegt, gibt es für jedes einzelne Wort Punkte. Die Buchstabensteine werden für jedes Wort einzeln gezählt (mit vollem Punktwert der Prämienfelder, wenn die Buchstabensteine auf einem Prämiumfeld liegen).
- Kreuzt ein Wort zwei Felder für Wortprämien, wird das Wort verdoppelt und dann noch einmal verdoppelt - der gesamte Wortwert mal 4 genommen bzw. verdreifacht und verdreifacht - der gesamte Wortwert mal 9 genommen.
- Legt ein Spieler einen Blankostein auf ein rotes Feld mit dreifachem oder doppeltem Wortwert, wird die Summe des Werts der Buchstabensteine des gelegten Wortes verdreifacht oder verdoppelt, obwohl der Blankostein selbst keinen eigenen Wert hat. Legt ein Spieler einen Blankostein auf ein blaues Feld mit dreifachem oder doppeltem Buchstabenwert, ist der Wert des Blankosteins immer noch null.

## Weitere häufig auftretende Fragen

Hat ein Spieler all seine Buchstabensteine verbraucht, und sind im Beutel keine Steine mehr vorhanden, ist das Spiel beendet. Ab dann dürfen keine weiteren Spielzüge mehr vorgenommen werden. In manchen Spielen gelingt es keinem der Spieler, all seine Buchstabensteine abzulegen. In diesem Fall wird so lange gespielt, bis alle möglichen Spielzüge gespielt sind. Kann ein Spieler keine Buchstabensteine ablegen, passt er, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Passen alle Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Runden, ist das Spiel beendet.

Ein Wörterbuch darf während des Spiels nicht verwendet werden, um nach Wörtern zu suchen, die man mit den Buchstabensteinen auf dem Ablagebänkchen bilden kann. Ein Wörterbuch darf erst verwendet werden, wenn ein gelegtes Wort von einem anderen Mitspieler angefochten wurde, und zwar um die Schreibweise oder den Gebrauch des gelegten Wortes zu prüfen. Ein Wort kann in einem Spiel mehrmals gelegt werden. Substantive dürfen im Plural gelegt werden.

**MUSTERSPIEL**

Das folgende Musterspiel soll die Regeln und Methoden des Punktezählens veranschaulichen. Zum besseren Verständnis ist es sinnvoll, das Musterspiel Zug um Zug nachzuspielen, gemäß der weiter unten angegebenen Reihenfolge der Züge. Dabei sollten die Spieler die erzielten Punkte selbst berechnen und anschließend mit den angegebenen Werten vergleichen. Stimmen die Ergebnisse nicht überein, sollte noch einmal in den Regeln nachgeschaut und die Fehlerquelle ermittelt werden.

Darüber hinaus enthält das Musterspiel einige Hinweise auf wichtige Eigenschaften eines gekonnten Spiels:

Gute Verteilung der Wörter über das gesamte Spielfeld.

Effektive Nutzung der Prämienfelder und daraus resultierende hohe Bewertungen.

Häufige Resultate aus Kombinationen mehrerer Wörter, um die jeweilige Punktzahl eines Zuges zu erhöhen.

Neben den sinnvollen Zügen werden auch einige Fehler, auf die speziell hingewiesen wird, im Musterspiel kommentiert.



Ausschließlich zum privaten Gebrauch zu verwenden. Abdruck sowie jegliche, auch auszugsweise Weiterverbreitung sind nicht gestattet. © Mattel, Inc. SCRABBLE® ist ein eingetragenes Warenzeichen von J.W. Spears & Sons Limited.

Zug Nr.	Bänkchen	Koord.	Wort/Wörter	Punkte	Summe
1	ERCBNUK	H4	RUCKEN	26	26
2	MAERSÄH	5E	RHEUMAS	40	40
3	BWASDDF	H1	ABDRUCKEN	51	77
4	ÄGDE TAR	A4	GRÄTE, ER	28	68
5	WSDFUAS	10F, H1	WAS, ABDRUCKENS	29	106
6	MITTDAN	4J, J4, K4	DAMIT, DA, AS	18	86
7	DSFCUTS	7D	STUCK	15	121
8	ZEIGTÖN	A4	GÖTZE	45	131
9	FESEDKE	N1	FESTE	16	137
10	LINNERG	O5, 5N	RINGELN, ER	79*	210
11	DAKSNEL	1C	SKANDALE	66*	203
12	IIFSEI?	12L, O5	FIES, RINGELNS	27	237
13	HHONUQE	G10	AHN	4	207
14	NOIOÜI?	B8, 8A	ION, EI	8	245
15	UHUQOET	12B	QUOTEN	32	239
16	UIVÜOR?	L1	VORM	18	263
17	BUHR?IN	B12	QUER	24	263
18	EEGÜ?UI	15A	GRÜN	27	290
19	BINNHT	C3	JÄH	28	291
20	YEUHEUI	L10	HUFE	8	298
21	BTNNIMN	2K	BOTEN	8	299
22	EEELYUI	E11	ETUI	8	306
23	PXMMINN	13I, M12	MIMEN, IN	28	327
24	ELYEEDS	7M	YEN	22	328
25	PXN	J12	NIX	26	353
26	SELDE	15G	EDLES	29	357

In den mit \* versehenen Zahlen sind 50 Bonuspunkte enthalten. ? steht für einen Blankostein.

Kommentar
BUNKER hätte an derselben Stelle mehr Punkte gegeben. Da jedoch das B auf dem Bänkchen verbleibt, kann der Spieler hier hoffen, durch Ziehen von AD oder DE im nächsten Zug RÜCKEN bis auf das Feld "Dreifacher Wortwert" auszudehnen.
Ein prima Beispiel, wie man auch ohne Einsatz des wertvollsten Buchstabens viele Punkte Sammeln kann: hier durch Spiel über zwei Felder mit doppeltem Wortwert.
Glück gehabt! Ansonsten hätte der Spieler mit diesen Buchstaben wenig anfangen können.
Der gesamte Nordwesten des Spielfelds wird durch diesen Zug zugänglich gemacht. Das tut dem Spiel gut.
Durch diese Lösung konnte der Spieler das W ablegen und hat obendrein ein gutes Auge beim Anlegen gezeigt.
Viel war nicht herauszuholen aus der Situation. Mit dem kleinen "Mauerwerk" (siehe Hinweise: ZWEIBUCHSTABIGE WÖRTER KÖNNEN SEHR NÜTZLICH SEIN) hat sich der Spieler recht gewitzt aus der Affäre gezogen. Obendrein ist kein Zugang zu den "Dreifacher Wortwert"-Feldern entstanden.
Gute Platzierung des wertreichsten Buchstabens auf dem Prämienfeld.
Das als Anlegestein wichtige N zu halten macht hier Sinn, da der Einsatz nur drei zusätzliche Punkte gebracht hätte.
Keine große Überraschung, mit dieser Kombination alle Buchstaben loszuwerden. Als erster Buchstabe kamen nur R und I in Frage, um an der gewählten Stelle anlegen zu können. Wer sich über diesen Umstand früh klar wird, spart Zeit bei der anschließenden Suche.
Was für eine Antwort. Das Wort an sich zählt zwar nur einfach, doch durch die Zusatzprämie von 50 Punkten kommt der Spieler auf ein attraktives Ergebnis.
Gutes Beispiel für die Wichtigkeit von Anlegesteinen (siehe Hinweise: ANLEGESTEINE - "QUER"-DENKEN).
Ein nicht zu empfehlender Verlegenheitszug, der dem Gegner den Zugang zum Wort-Prämienfeld vereinfacht (siehe Hinweise: FISCHEN und TAUSCHEN).
Wie bei Zug 13, so lässt sich auch mit dieser Buchstabenkombination in der Regel nicht viel anfangen.
Erneut gute Ausnutzung des Prämienfeldes.
Geübte Spieler legen den Blankostein nur, wenn sie dadurch sehr viel mehr Punkte erzielen können als ohne seinen Einsatz (siehe Hinweise: NICHT IMMER NACH HÖCHSTPUNKTZAHLN STREBEN).
Die Benutzung des Blankosteins in dieser Situation ist vertretbar, da der Spieler so seinen wertreichsten Stein (Ü) legen kann und das Wort obendrein verdreifacht wird.
Zwar gibt es für diese Lösung nicht viele Punkte, doch den Vokal zu halten und drei Konsonanten zu legen ist sinnvoll, da das Bänkchen ungleich bestückt ist und sich das Spiel dem Ende entgegen neigt.
Der Spieler folgt dem guten Gedanken, durch Legen dreier Vokale das Gleichgewicht auf dem Bänkchen wieder herzustellen (siehe Hinweise: NICHT IMMER NACH HÖCHSTPUNKTZAHLN STREBEN).
Der Zug ist sehr gut, da der wertvollste Buchstabe auf einem Prämienfeld liegt und beide Wörter verdoppelt werden. Allerdings riskiert der Spieler, dass er das X übrig behält (siehe Hinweise: VERSUCHEN, AM ENDE DES SPIELES ZUERST AUSZUSPIELEN).
Höchste Zeit, sich von dem wirklich wertvollen Buchstaben zu trennen!
So kurz vor Schluss ein schöner Zug unter hervorragender Ausnutzung des Prämienfeldes.
Der Zug macht deutlich, dass man niemals aufgeben sollte, auch wenn man fast aussichtslos zurückliegt (siehe Hinweise: DAS FELD VON HINTEN AUFRÖLLEN).

## BUCHSTABENLISTE

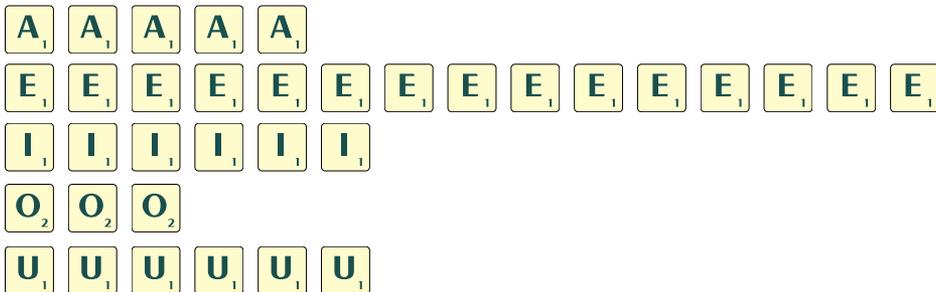
### Hochwertige Steine



### Nützlichste Steine



### Vokale



### Umlaute



### Konsonanten mit 1 Punkt



### Konsonanten mit 2 Punkten



### Konsonanten mit 3 Punkten



### Konsonanten mit 4 oder mehr Punkten





### **TIPPS ZUR SPIELSTRATEGIE**

Diese Tipps zur Strategie sind nützlich und können mit etwas Übung im Spiel umgesetzt werden. Auch wenn man dadurch nicht gleich Weltmeister wird, so kann man sein Spiel zumindest deutlich verbessern.

### **ZWEIBUCHSTABIGE WÖRTER KÖNNEN SEHR NÜTZLICH SEIN!**

Vor allem die kurzen Wörter sind von elementarer Bedeutung für ein erfolgreiches Spiel. Je mehr ein Spieler davon kennt, desto größer ist die Aussicht auf kontinuierlich hohe Ergebnisse. Gerade in der Endphase einer Partie, wenn das Spielfeld bereits sehr stark belegt ist, kommt es darauf an, mit kurzen Wörtern noch viele Punkte zu sammeln oder aber die Steine überhaupt noch legen zu können. Man spricht bei parallel laufenden Wörtern von einem "Mauerwerk", da die Buchstabensteine wie die Steine einer Mauer über- und nebeneinander liegen.

### **NICHT IMMER NACH HÖCHSTPUNKTZAHLN STREBEN**

Ein guter Ansatz für die Auswahl eines Zuges ist der Gedanke: Wie bekomme ich die meisten Punkte? Allerdings sollte dies nicht die einzige Überlegung sein. Neben einem möglichst guten Ergebnis sollte ein Spieler immer im Auge behalten, welche Buchstaben nach einem Zug auf seinem Bänkchen übrig bleiben.

Der beste Stein ist der Blankostein. Er steigert die Chancen, alle 7 Buchstaben auf einmal zu legen und so 50 Bonuspunkte zu erhalten, enorm. Als Faustregel gilt: Den Blankostein behalten, wenn durch seinen Einsatz nicht wenigstens 25 Punkte mehr erzielt werden können.

Ein Spieler sollte stets versuchen, ein ausgeglichenes Verhältnis von Vokalen zu Konsonanten auf seinem Bänkchen zu halten. Ein Tipp für die Spieler ist, die Buchstaben des Wortes RASTEN auf den Bänkchen zu belassen, denn diese sind die meist gebrauchten Buchstaben überhaupt und helfen, alle 7 in einem Zug zu legen und so die Zusatzprämie zu erlangen.

### **DREIFACHER WORTWERT**

Die roten "Dreifacher Wortwert"-Felder sind entscheidend. Ein Spieler sollte daher immer versuchen, seinem Gegenspieler den Zugang zu diesen Feldern nicht zu einfach zu machen.

Trotz alledem sollte ein Spieler nicht auf einen guten Zug verzichten, nur weil er dem Gegenspieler den Weg zu einem "Dreifacher Wortwert-Feld ebnet. Er muss abwägen, wieviele Punkte er erzielen und wie viele der Gegenspieler eventuell erlangen kann. Legt ein Spieler ein Wort über das hellblaue "Doppelter Buchstabenwert"-Feld zwischen zwei "Dreifacher Wortwert"-Feldern, so reduziert er dadurch schon das mögliche Ergebnis seines Gegenspielers.

### **ANLEGESTEINE - "QUER"-DENKEN**

Ein Spieler sollte stets auf Anlegemöglichkeiten auf dem Spielfeld achten. Anlegen bedeutet, dass ein bereits vorhandenes Wort vorn oder hinten durch einen Buchstaben verlängert wird. Als vorderer Anlegestein kommt z. B. ein K in Frage, mit dem aus EINER KEINER gebildet werden kann, als hinterer z.B. ein N, durch das aus KREISE KREISEN wird. Ebenso denkbare Anlegesteine, die allerdings nicht gleich ins Auge springen, sind z.B. das S bei (S)TRASSE oder das L bei BEUTE(L). In dieser Richtung gibt es unendlich viele Möglichkeiten. S, E und N sind die Buchstaben, die sich am häufigsten als Anlegesteine eignen.

### **FISCHEN**

Allgemein gilt es als schlechte Idee, ein oder zwei Buchstaben in der Hoffnung zu legen, anschließend einen bestimmten Buchstaben aus dem Beutel heraus zu fischen und damit viele Punkte zu sammeln. Der am häufigsten vorkommende Buchstabe beim SCRABBLE® ist das E; von ihm gibt es fünfzehn unter insgesamt 102 Steinen. Das bedeutet, dass die Chance, ein E zu ziehen, ungefähr bei 1 zu 7 steht und die Aussichten, einen anderen Buchstaben heraus zu picken, noch deutlich niedriger sind.

Zum Ende hin kann das Fischen jedoch durchaus Sinn machen. Man weiß zwar nie, welche Buchstaben der Gegenspieler noch auf dem Bänkchen hat, doch anhand der bereits gelegten Buchstaben kann man sich ungefähr errechnen, welche Buchstabensteine noch im Beutel sein müssen.

## TAUSCHEN

Gelegenheitsspieler tauschen nie, weil sie es für Verschwendung eines Zuges halten. Wenn man jedoch permanent weniger als 10 Punkte erzielt, weil man einfach schlecht zu legende Buchstaben hat, so kann Tauschen in vielen Fällen die beste Lösung sein.

Es kann verschiedene Gründe fürs Tauschen geben:

Das Bänkchen ist nicht ausgeglichen besetzt. Der Spieler hat ein Übergewicht an Vokalen oder Konsonanten und kann deswegen kein vernünftiges Ergebnis erzielen.

Der Spieler läuft Gefahr, am Ende des Spiels das Q übrig zu behalten.

Das Ergebnis ist knapp, das Spielfeld blockiert, und im Beutel sind noch viele Steine, die dem Spieler helfen könnten zu gewinnen, wenn er sie bekommt.

## VERSETZEN

Eine der wahren Kunstfertigkeiten beim SCRABBLE® ist die Gabe, aus dem Durcheinander der Steine auf dem Bänkchen ein Wort mit 7 Buchstaben herauszufinden. Besonders schwierig ist die Aufgabe, wenn alle Buchstaben willkürlich aufgereiht sind. Es empfiehlt sich daher, nach Vorsilben und Endungen Ausschau zu halten. Kombinationen wie AN, IN, ZU usw. können auf die linke Seite des Bänkchens und rechts Buchstaben wie EN, IG, UNG usw. gelegt werden. Mit dem Rest der Buchstaben kann ein Wort gelegt werden.

Weitere hilfreiche Vorsilben sind z. B. VOR, AUS, ENT, GE oder BEI, häufig vorkommende Endungen sind KEIT, HEIT, ERN, ELN, TION, TUR oder STE.

## DAS FELD VON HINTEN AUFROLLEN

Spieler sollten sich nie entmutigen lassen, wenn sie im Laufe eines Spieles zurückliegen. Es ist durchaus möglich, auch große Rückstände aufzuholen, wenn man Ruhe bewahrt, das Spielfeld offen gestaltet und nicht versucht, alle Punkte mit einem einzigen Zug aufzuholen.

Folgende Situation dient hier als Beispiel. Vielleicht ist nur noch ein E, S oder N übrig und ein Spieler hat es. In diesem Fall kann er eventuell ein Wort dicht an ein Prämienfeld mit dreifachem Wortwert legen. Da er der einzige ist, der es noch verändern kann, erhält er beim nächsten Zug die Dreifachprämie für dieses sowie Punkte für ein neues Wort, das quer zu dem anderen verläuft.

### **VERSUCHEN, AM ENDE DES SPIELES ZUERST AUSZUSPIELEN**

In einem Kopf-an-Kopf-Rennen ist es oft entscheidend, wenn ein Spieler vor seinem Gegenspieler alle Buchstaben ausspielt, damit dieser seine Buchstaben nicht mehr legen kann und der Spieler noch zusätzlich die Punkte der Buchstaben des Ablagebänkchens seines Gegenspielers erhält. Um das zu erreichen, muss er die letzten Züge bereits im voraus planen, wenn die Buchstaben im Beutel allmählich zur Neige gehen.

Die Spieler sollten sich zum Ende eines Spieles hin vergewissern, wieviele Buchstabensteine noch übrig sind. Meistens - besonders wenn ein Spieler in Führung liegt - ist es sinnvoll, wenigstens einen Buchstabenstein im Beutel übrig zu lassen: Benötigt er nämlich noch zwei Züge, um alle Buchstaben zu legen, so wird der Gegenspieler keinesfalls vor dem anderen Spieler fertig, da er ja noch einen Stein aus dem Beutel ziehen muss. Darüber hinaus bannt er das Risiko, daß sein Gegenspieler durch Legen aller 7 Steine das Spiel beendet und obendrein die Extrapunkte für die Buchstaben erhält, die noch auf seinem Bänkchen lagern.

### **Ö, Q, X, Y**

Dies sind die wertreichsten Buchstaben im Beutel, jedoch nicht das einzige Mittel, um hohe Punktzahlen zu erreichen. Diese Buchstaben sollten nicht verschwendet, aber so schnell wie möglich abgelegt werden. Diese Buchstaben haben einen hohen Wert, weil sie ungünstig sind; sie auf dem Bänkchen zu haben bedeutet, hinsichtlich der Variationsmöglichkeiten beim Legen stark eingeschränkt zu sein.

Die Spieler sollten dennoch vor X, Ö und Y keine Angst haben; auch kurz vor Schluss findet sich meistens ein freies E für EX genauso wie ein freies M oder N für MY oder NY. Auch das Ö lässt sich im Endspiel relativ gut unterbringen, da es oft nur eines einzigen weiteren Buchstabens bedarf (ÖL, ÖD, BÖ). Wenn ein Spieler jedoch nicht unter Druck ist, sollte er mit diesen Buchstaben Ergebnisse von mindestens 30 Punkten anstreben.

Um sinnvolle Wörter zu lernen, sollten sich Spieler jene anschauen, in denen ein Q, X oder Y vorkommt. QUA, QUAL oder QUAI, MYOM, CYAN oder YAK, NIX, EXOT oder HEXE sind bei geübten SCRABBLE®-Spielern stets wiederkehrende und gern angewandte Lösungen.

### **BUCHSTABEN EINPRÄGEN**

Die Spieler sollten versuchen, sich zu merken, welche der wichtigsten Buchstaben (N, S, E, X, Y, Q und Blanko) gelegt wurden. Beim Turnier-SCRABBLE® ist es zulässig, die gelegten Buchstaben mitzuschreiben. In diesem Regelheft ist eine Buchstabenliste abgedruckt, die kopiert werden kann. In einem knappen Spiel können sich die Spieler so die Buchstaben, die der Gegenspieler auf den Bänken hat, ausrechnen und dieses Wissen in ihre Überlegungen einfließen lassen; sei es, um eine Stelle für sich zu blockieren oder einen Platz zu finden, an den der Gegenspieler keinesfalls anlegen kann.

Notieren sich die Spieler die ausgelegten Buchstabensteine, wird es ihnen bei der Entscheidung helfen, welche Buchstaben sie spielen und welche sie behalten sollten. Können sie z. B. sowohl LIEBE als auch HIEBE (für dieselbe Punktzahl) legen und wissen durch ihr Mitzählen, daß sich noch zwei C im Beutel befinden, so werden sie das H sicherlich behalten wollen.

### **BUCHSTABENUMSATZ**

Je mehr Buchstaben durch die Hände der Spieler gehen, desto größer ist die Chance auf die wichtigen Buchstaben E, N, Q, S, X, Y und Blankosteine zu treffen. Die Spieler müssen ihr Bänken selbst beurteilen. Manchmal ist das Halten einer guten Kombination von fünf oder sechs Buchstaben sinnvoll, doch meistens sollten sie versuchen, bei jedem Zug mindestens vier oder mehr Steine zu legen.

Die richtige Beurteilung seines Bänkens ist eine Fähigkeit, die man erlernt, wenn man regelmäßig spielt. Man sollte überlegen, welche Konsonanten gut miteinander zu kombinieren sind. Sehr gute Beispiele sind C und H oder K sowie R, S und T. Auch L, N und R sind hervorragende Buchstaben, benötigen allerdings häufig die Ergänzung durch härtere Buchstaben wie G oder T.

### **DAS Q**

Der schwierigste Buchstabe ist das Q. Kann es nicht gelegt werden, sollte sich der Spieler überlegen es zu tauschen - besonders zum Ende eines Spieles hin, wenn die Möglichkeiten eh eingeschränkt sind.

Viele Spieler lassen ein gezogenes U als "Versicherung" für den Fall auf ihrem Bänken liegen, dass sie irgendwann das Q ziehen. Das ist keine gute Idee. Zum einen ist ihre Chance, das Q zu ziehen, bei zwei Spielern nur 50 zu 50, zum anderen lassen sie viele gute Gelegenheiten aus, wenn sie nur mit 6 statt 7 Buchstaben spielen.

### PRÄMIENFELDER

“Doppelter Wortwert”, “Dreifacher Wortwert”, “Doppelter Buchstabenwert” und “Dreifacher Buchstabenwert” sind die Bezeichnungen der sogenannten Prämienfelder. Die Spieler sollten sich auf diese Felder konzentrieren, um Ihre Ergebnisse zu maximieren. Wenn ein Buchstaben-Prämienfeld erreicht werden kann, sollte der wertvollste Buchstabe des Bänkchens gesucht und versucht werden, ihn auf einem solchen Feld abzulegen.

Darüber hinaus ist es geschickt, in einem Zug die Buchstaben-Prämienfelder mit den Wort-Prämienfeldern zu kombinieren. Auf diese Weise entstehen die höchsten Wertungen, die ohne die Bonusprämie zustande kommen. Legt ein - Spieler beispielsweise das Q auf das Prämienfeld “Dreifacher Wortwert” und bedeckt einer der weiteren Buchstaben in senkrechter Richtung das Feld “Doppelter Wortwert”, können ganz einfach 70 und mehr Punkte erzielt werden. Ähnliche Ergebnisse erhält man, wenn ein wertvoller Buchstabe auf das Feld “Doppelter Buchstabenwert” am Rand des Spielfelds gelegt und das Wort bis zum nächsten Prämienfeld “Dreifacher Wortwert” ausgedehnt wird.

### DEN GEGENSPIELER STUDIERN

Hat man einen regelmäßigen Spielpartner, so sollte man dessen Stärken und Schwächen herausfinden. Mag er mehr das offene Spiel, so sollte man versuchen, das Spielfeld möglichst eng zu halten. Kommt er besser mit unübersichtlichen Situationen zurecht, sollte man für Freiräume und Öffnung sorgen. Allgemein gilt: Wird gegen jemanden mit einem größeren Wortschatz gespielt, sollte das Spiel lieber beschränkt und eng gehalten werden, um so die Entfaltungsmöglichkeiten des Gegenspielers in Grenzen zu halten.

Die Spieler sollten immer überlegen, wenn sie einen Zug machen, inwieweit er ihrem Gegenspieler helfen kann. Beispiel: Ein Spieler hat die Wahl, BURG oder GRUB zu legen. Legt er GRUB, könnte sein Gegenspieler einfach ein E anhängen, während sich BURG nicht mit einem einzelnen Buchstaben verlängern lässt. BURG wäre dann, besonders bei einem Kopf-an-Kopf-Rennen, eindeutig die bessere Wahl.

## VARIANTEN

Varianten sollten nur dann gespielt werden, wenn alle Spieler einverstanden sind. Besteht Uneinigkeit sollte nach den Standardregeln gespielt werden.

## HAUSREGELN

### Wiederverwendung von Blankosteinen

Nach den offiziellen SCRABBLE®-Regeln darf ein Blankostein, nachdem er einmal auf den Spielplan gelegt ist, nicht mehr bewegt werden. Es gibt eine Variante, nach der die Spieler die Blankosteine immer wieder verwenden dürfen. Wird beispielsweise das Wort HAUS gelegt, wobei das S mit einem Blankostein gespielt wurde, kann jeder Spieler, der ein S auf seinem Ablagebänkchen liegen hat, den Blankostein durch ein S ersetzen. Diesen Blankostein kann der Spieler dann sofort in seinem Spielzug verwenden.

### Offenes Wörterbuch

Einige Spieler spielen mit offenen Wörterbüchern, in denen die Spieler alle Wörter vor dem Ablegen nachschlagen dürfen. Diese Variante ist besonders nützlich zum Erweitern des eigenen Wortschatzes.

### THEMEN SCRABBLE®

Das Themen SCRABBLE macht sehr viel Spaß. Wird z.B. zu Weihnachten SCRABBLE® gespielt, können 5 Extrapunkte für jedes Wort vergeben werden, das zu dem Thema Weihnachten passt. Sportsfreunde können Wörter, die mit Sport zu tun haben, legen usw. Die Versuche der Spieler zu erklären, welchen Zusammenhang ihre gelegten Wörter zum jeweils vorgegebene Thema haben, sorgen oftmals für besonders viel Spaß.

### Regel (Jack eröffnet)

Um den Beginn interessanter und das Spiel offener zu gestalten, kann eine Regel eingeführt werden, wonach die Spieler beim ersten Zug ein Wort aus mindestens 5 Buchstaben legen müssen. Ähnlich der Jacks to open-Regel (Jack eröffnet) beim Jackpot Poker.

Kann ein Spieler beim ersten Mal kein Wort aus mindestens 5 Buchstaben legen, geht das Spiel an den Spieler zu seiner Linken weiter. Es wird so lange weitergegeben, bis ein Spieler ein Wort aus 5 oder mehr Buchstaben legen kann. Kann keiner der Spieler ein Wort aus mindestens 5 Buchstaben legen, darf der erste Spieler ein Wort aus 4 Buchstaben legen. Kann er auch dies nicht ist wieder der Spieler zu seiner Linken an der Reihe usw.

### SCRABBLE® MIT ZWEI BUCHSTABENBEUTELN

Um das Spiel einfacher zu gestalten werden die Buchstaben in Konsonanten und Vokale aufgeteilt und in zwei verschiedenen Beutel gelegt. Die Spieler können sich dann aussuchen, aus welchem Beutel sie ihre Buchstaben ziehen möchten.

**UN-SCRABBLE®**

Bei diesem Spiel nimmt jeder Spieler der Reihe nach mindestens einen jedoch nicht mehr als sechs Buchstabensteine vom Spielbrett. Die entnommenen Buchstabensteine müssen von einem auf dem Spielbrett liegenden Wort genommen werden, und nach diesem Zug müssen alle auf dem Spielbrett verbleibenden Wörter gültig sein und nach Kreuzwortart miteinander verbunden sein. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Buchstabensteine vom Spielbrett genommen sind oder keine gültigen Spielzüge mehr getätigt werden können. Die Punktzahl für die Spieler ergibt sich aus der Punktzahl ihrer entnommenen Buchstabensteine.

**SCRABBLE® BINGO**

SCRABBLE® Bingo wird wie normales Bingo gespielt nur mit Buchstabensteinen.

So wird gespielt:

- a) Die Spieler denken sich zwei Wörter mit sieben Buchstaben aus und schreiben diese auf. Dabei muss darauf geachtet werden, dass diese Wörter nicht mehr Buchstaben von einem bestimmten Buchstaben enthalten, wie im SCRABBLE® Set vorhanden sind (siehe Buchstabenverteilung vorne im Regelheft). So gibt es beispielsweise 3 mal den Buchstaben C. In den beiden Wörtern dürfen also insgesamt nicht mehr als 3 Cs vorkommen.
- b) Einer der Spieler oder eine neutrale Person zieht nacheinander Buchstaben aus dem SCRABBLE®-Beutel und verkündet diese laut. Die Spieler streichen die Buchstaben aus den Wörtern, die sie aufgeschrieben haben. Der Spieler, dessen Wörter komplett durchgestrichen sind, ruft laut Scrabble Bingo. Der Spieler bzw. die neutrale Person überprüft dann die Wörter mit den Buchstaben, die er gezogen hat, um die Richtigkeit sicherzustellen.

Merke: Nur ein Buchstabe zur Zeit darf durchgestrichen werden, d.h. sind z.B. 4 "E's" in den beiden Wörtern eines Spielers enthalten, darf er davon nur ein "E" durchstreichen, wenn "E" ausgerufen wird.

### **SOLITAIRE SCRABBLE®**

Obwohl SCRABBLE als Gesellschaftsspiel für zwei bis vier Personen konzipiert worden ist, ist es durchaus auch als Einzelspiel interessant.

Für Anfänger kann Solitaire SCRABBLE eine ausgezeichnete Trainingsmöglichkeit darstellen, denn auf diese Weise können sie in Muße experimentieren und praktische Erfahrungen sammeln.

SCRABBLE - Asses wiederum schätzen die Solitaire - Methode, weil sie ihrer spielerischen Kreativität freien Lauf lassen können, unbehelligt durch Konkurrenz, Zeitdruck oder ungünstige Buchstaben.

Solitaire SCRABBLE wird entweder mit nur einem Ablagebänkchen gespielt, wobei die erzielten Punkte auf eine Rechnung gehen, oder man spielt gegen einen imaginären Gegner mit zwei Ablagebänkchen; man simuliert also eine Partie zu zweit. In beiden Fällen gelten die üblichen Regeln. Man spielt aber mit offenen Steinen und versucht mit gezielt gewählten Buchstaben und mit Hilfe eines Wörterbuchs die höchst möglichen Punktwerte zu erreichen.

### **SIMULTAN SCRABBLE®**

Diese Spielweise wurde von dem Belgier Hyppolite Wouters entwickelt.

#### Grundidee

Allen Spielteilnehmern stehen die gleichen Buchstaben zur Verfügung; Zufall oder Glück sind ausgeschaltet. Praktisch kann sich eine unbegrenzte Anzahl von Spielern an einer solchen Partie beteiligen - und tatsächlich wirken bei derartigen Turnieren in französischsprachigen Ländern, wo diese Spielweise außerordentlich beliebt ist, gelegentlich mehr als 400 Teilnehmer mit.

#### Spielregeln

Jeder Mitspieler hat einen Spielplan vor sich liegen, ein Ablagebänkchen und einen kompletten, unverdeckten, alphabetisch geordneten Buchstabensatz. Ein Spielleiter (oder auch ein Spieler, der als Spielleiter fungiert) hat ebenfalls einen kompletten Buchstabensatz in einem Säckchen. Er zieht wahllos 7 Buchstaben stellvertretend für alle und gibt sie laut und deutlich bekannt. Sämtliche Spieler nehmen sich aus ihrem eigenen Buchstabensatz genau die gleichen Buchstaben, legen sie aufs Ablagebänkchen und versuchen nun - jeder für sich - das Wort mit dem größten Punktwert herauszufinden. Dafür stehen drei Minuten zur Verfügung. Das gewählte Wort wird auf einem Zettel notiert, der erzielte Punktwert ebenfalls und auch die genaue Lage des ersten Buchstabens des Wortes auf dem Spielfeldraaster. Hierzu dienen die Buchstaben und Zahlen am Rand des Spielplans. Liegt ein Wort waagrecht, so wird zuerst der Buchstabe und danach die Zahl notiert, also etwa H8, liegt das Wort senkrecht, so lautet seine Lagebestimmung 8H.

Der Spielleiter sammelt alle Zettel ein, überprüft sie und gibt das Wort mit dem höchsten Punktwert bekannt. Die Spieler, die dieses Wort nicht gelegt hatten, entfernen nun ihre Buchstaben vom Plan und setzen statt dessen das "Siegerwort". Jeder Mitspieler schreibt sich aber nur die Punkte gut, die er tatsächlich erzielt hatte. Unzulässige Wörter werden nicht bewertet.

Der Spielleiter zieht neue Buchstaben, um die erforderliche Anzahl auf 7 zu vervollständigen, gibt sie erneut bekannt und das Spiel geht in gleicher Weise weiter.

Vom 16. Zug an genügt ein Vokal oder ein Konsonant. Blankosteine zählen wahlweise als Vokal oder als Konsonant. Wurde diese Mindestzahl an Vokalen beziehungsweise Konsonanten nicht gezogen, so müssen alle Buchstaben zurück ins Säckchen, und es wird neu gezogen.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle 102 Steine gezogen und ausgespielt worden sind oder aber bis keine Vokale oder Konsonanten mehr übrig sind.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Beim Simultan SCRABBLE® gibt es keinerlei Möglichkeit, individuell oder vorausplanend zu spielen, da man gezwungen ist, bei jedem Zug ausschließlich das die höchste Punktzahl erzielende Wort herauszufinden.

**INTERNET**

SCRABBLE hat eine Website im Internet, auf der Spieler aktuelle SCRABBLE-Informationen, Spiele spielen und hilfreiche Tipps zu Strategie und Taktik abrufen können. Internet-Adresse: [www.scrabble.com](http://www.scrabble.com)

**SCRABBLE VERSIONEN**

Afrakanisch, Arabisch, Brailleschrift, Chinesisch (nur mit englischer Spielanleitung erhältlich), Dänisch, Deutsch, Englisch, Finnisch, Französisch, Griechisch, Hebräisch; Holländisch, Isländisch, Italienisch, Japanische (nur mit englischer Spielanleitung erhältlich), Katalanisch, Kroatisch, Malayisch, Norwegisch, Polnisch, Portugiesisch, Russisch, Schwedisch, Slowakisch, Spanisch, Tschechisch, Türkisch, Ungarisch.

© J.W. Spears & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 und 1999.

SCRABBLE® ist ein eingetragenes Warenzeichen von J.W. Spears & Sons Limited.