

# S C R A B B L E

j u n i o r

## Worthüpfen

In diesem Spiel werden zunächst die Buchstabensteine in eine Reihe gelegt. Es wird reihum gewürfelt und die Spielenden ziehen mit einer Spielfigur zum entsprechenden Spielstein, mit dessen Buchstaben sie dann ein Wort bilden müssen.

### Level 1-2 - Leicht/Mittel



Für 2–3 Spieler oder 2–3 Teams



Buchstabensteine, Würfel  
und Spielsteine/Chips



## Spielregeln

1

Die Buchstabensteine werden gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt (ca. 30 Steine pro Spieler).

2

**Bei Level 1:** Die Spieler decken ihre Buchstabensteine auf und legen sie in einer zufälligen Anordnung nebeneinander in eine Reihe. Die Spielfigur wird auf den ersten Buchstabenstein in ihrer Reihe gestellt.

**Bei Level 2:** Die Spieler können ihre Buchstabensteine verdeckt liegen lassen.

3

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Dieser Spieler würfelt erneut, bewegt seine Spielfigur entsprechend in seiner Buchstabenreihe vorwärts und nennt ein Wort, das mit dem Buchstaben beginnt, bei dem die Figur gelandet ist. Falls sein Wort richtig ist, darf er noch einmal würfeln und seine Figur entsprechend vorwärtsbewegen, bevor sein Zug endet. Ist das Wort falsch, zieht der Spieler seine Figur einen Stein rückwärts.

4

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

5

Der Spieler, dessen Figur als Erste genau das Ende seiner Buchstabenreihe erreicht, gewinnt. Würde eine Figur mit der gewürfelten Zahl über das Ende der Buchstabenreihe hinausziehen, darf der Spieler seine Figur nicht bewegen und muss in der nächsten Runde erneut sein Glück versuchen.

6

Würfelt ein Spieler eine 6, zieht er seine Figur entsprechend vorwärts, muss aber kein Wort mit dem erreichten Anfangsbuchstaben nennen, sondern darf einfach ein zweites Mal würfeln.

- Variante: Die Partie bietet mehr Interaktion, wenn alle Spieler zusammen mit derselben Buchstabenreihe spielen. Landet eine Figur auf einem Buchstabenstein, bei dem schon eine gegnerische Figur steht, muss diese 5 Felder rückwärts ziehen!