

SCRABBLE

FLIP

Der actiongeladene Buchstabenspaß!



8+
SPIELER: 2-4

INHALT

1 Spielbrett
50 Chips
4 Flipper
1 Turm

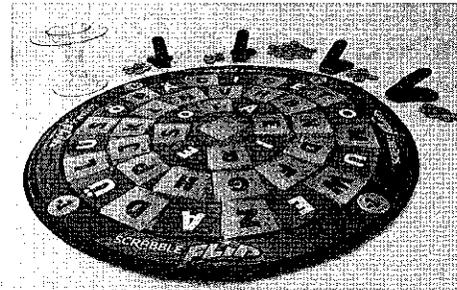
ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, Chips so auf das Spielbrett zu schnipsen, dass sie auf Buchstaben landen. Aus diesen Buchstaben ist ein Wort zu bilden. Wer als Erster ein Wort ruft, erhält die auf den jeweiligen Buchstaben liegenden Chips!

VORBEREITUNG

Das Spielbrett wird offen auf den Spielbereich gelegt. Die drei Teile des Turms lassen sich leicht zusammenstecken (und zur Aufbewahrung wieder auseinandernehmen). Das größere, trichterförmige Teil und die kleinere Basis passen auf beide Enden der Röhre. Der Turm wird auf das Blankofeld in der Mitte des Spielbretts gestellt.

Jeder Spieler erhält 7 Chips zum Schnipsen und einen Flipper. Die restlichen Chips zum Schnipsen bleiben in Reichweite liegen. Diese bilden den Ablegestapel.



SO WIRD GESPIELT

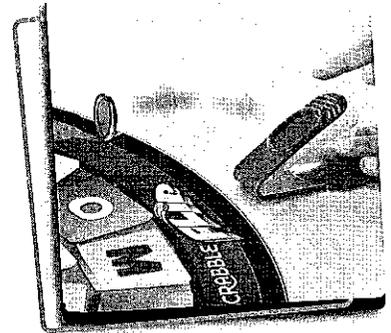
Der Spieler, der an der Reihe ist, legt einen Chip in seinen Flipper. Anschließend drückt er den oberen Teil des Flippers herunter und schnipst den Chip auf das Spielbrett.

DER CHIP LANDET ...

... AUF EINEM BUCHSTABEN

Landet der Chip auf einem Buchstaben, steht dieser für das Bilden eines Wortes zur Verfügung. Sind mindestens drei Buchstaben bedeckt, können die Spieler jedes zulässige Wort rufen, das sich aus diesen bilden lässt. Wer als erster Spieler ein Wort ruft, darf sich alle Chips vom Spielbrett nehmen und sie auf seinen eigenen Chipstapel legen.

Zum Beispiel: liegen Chips auf den Buchstaben K und H. Durch Schnipsen landet der Chip eines Spielers auf einem U. Ein Spieler ruft nun KUH, nimmt sich die Chips von diesen Buchstaben und legt diese auf seinen Chipstapel.
Zur Erinnerung: Die Spieler können viele verschiedene Wörter rufen, indem sie die Buchstaben, die von Chips bedeckt sind, unterschiedlich kombinieren. Der Spieler, der als ERSTER ein zulässiges Wort ruft, erhält die Chips.

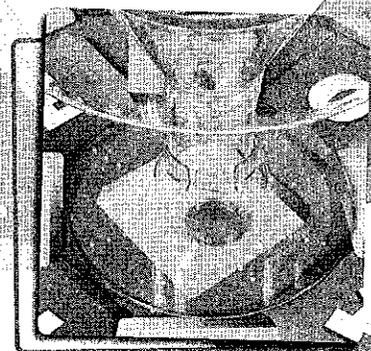


ACHTUNG: Nicht auf Augen oder Gesicht zielen. Nur die zu diesem Spiel gehörenden Projektile verwenden. Nicht auf Menschen oder Tiere oder aus nächster Nähe zielen.

... IM TURM

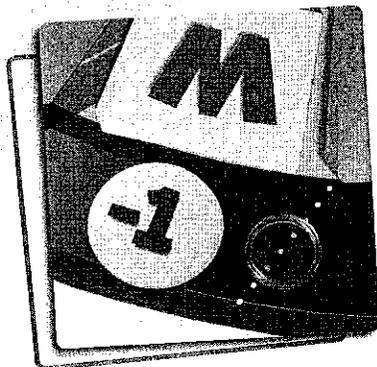
Das Feld in der Mitte des Spielbretts, auf dem sich der Turm befindet, zählt als Blankofeld. ALLE Spieler können dieses Blankofeld als einen BELIEBIGEN Buchstaben benutzen, den sie benötigen, um ein Wort zu bilden.

Zum Beispiel: sind die Buchstaben A und T von Chips bedeckt. Landet der Chip eines Spielers im Turm, können ALLE Spieler dieses Blankofeld als jeden beliebigen Buchstaben benutzen. Ein Spieler ruft zum Beispiel AST und ein anderer vielleicht AKT. Der Spieler, der sein Wort als Erster ruft, darf sich die Chips von den Buchstaben A und T nehmen sowie den vom mittleren Feld und diese auf seinen Chipstapel legen.



... AUF DEM RANDFELD -1

Landet der Chip eines Spielers auf dem mit -1 markierten Randfeld des Spielbretts, muss er einen Chip von seinem Chipstapel nehmen und diesen zurück auf den Ablegestapel legen. Der Spielzug des Spielers ist beendet. Hinweis: Der gesamte äußere Rand des Spielbretts zählt als -1-Feld!

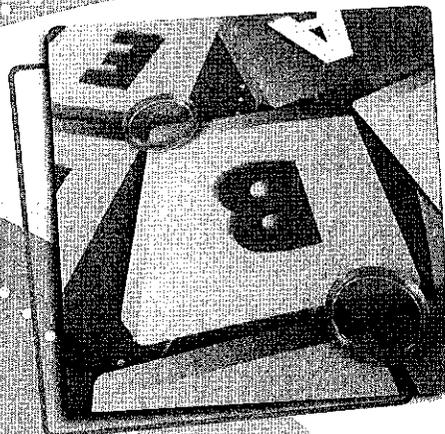


... AUSSERHALB DES SPIELBRETTES

Landet ein Chip außerhalb des Spielbretts, muss dieser Chip zurück auf den Ablegestapel gelegt werden, und der Spielzug des jeweiligen Spielers ist beendet.

... ZWISCHEN BUCHSTABEN

Landet der Chip eines Spielers zwischen Buchstaben, darf dieser Spieler den Chip noch einmal schnipsen.



DER SPIELER, DER ALS LETZTER NOCH CHIPS ÜBRIG HAT, GEWINNT DAS SPIEL!

SO KOMMT MAN INS SPIEL ZURÜCK

Hat ein Spieler all seine Chips aufgebraucht, kann er trotzdem ins Spiel zurückkommen. Er muss einfach als Erster ein Wort rufen, das sich aus den Buchstaben bilden lässt, auf denen Chips liegen, wenn die anderen Spieler weiterspielen. Der Spieler darf die Chips behalten, die auf den Buchstaben liegen, aus denen er sein Wort gebildet hat, und schon ist er zurück im Spiel!

EINIGE HINWEISE:

Buchstaben dürfen in einem Wort nur einmal benutzt werden. Einige Buchstaben gibt es zweimal auf dem Spielbrett. Liegen also Chips auf zwei gleichen Buchstaben, darf der jeweilige Buchstabe zweimal in einem Wort benutzt werden. Ein Buchstabe, auf dem zwei Chips liegen, darf zweimal benutzt werden. Zum Beispiel liegt auf dem Buchstaben O ein Chip und auf dem Buchstaben W liegen zwei Chips. Ein Spieler kann das Wort „Wow“ rufen.

Zulässig sind nur Wörter, die aus mindestens drei Buchstaben bestehen.

Erlaubt sind alle Wörter, die in einem Standardwörterbuch der deutschen Sprache vorkommen. Ausnahmen bilden Wörter, die aus nur einem Großbuchstaben bestehen, Abkürzungen, Vorsilben und Nachsilben, Wörter mit Apostroph und Bindestrich.

Die anderen Spieler entscheiden, ob das Wort richtig geschrieben ist. Wer möchte, darf ein Wörterbuch zu Rate ziehen. Aber nur zur Erinnerung: Bei diesem Spiel geht es um einen fairen und freundschaftlichen Wettbewerb.

©2014 Mattel. All Rights Reserved.

Deutschland: Mattel GmbH, Solmsstraße 4, D-60486 Frankfurt am Main.

Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, 3097 Liebefeld, CH.

Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A-2345 Brunn/Gebirge.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel.



CJN60-ZZ70
1100536982-GG1

service.mattel.com