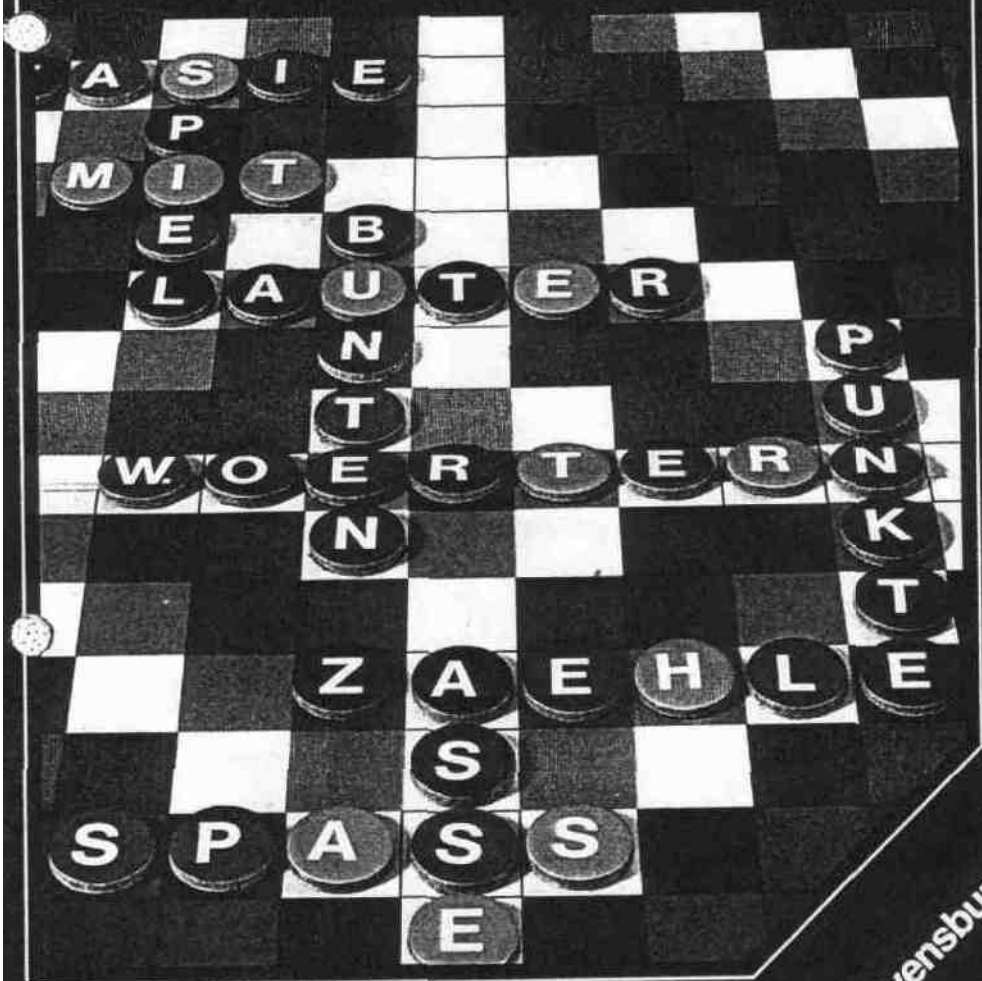


LINGUA



Ravensburger

LINGUA

Ravensburger Spiele® Nr. **602 5 275 0**

Das Kreuzwortspiel in Farbe für 2-4 Spieler.

Inhalt: 1 Spielplan, 132 Buchstaben-Plättchen in 4 Farben, 4 Buchstaben-Bänkchen, 1 Wertungsblock, 1 Beutel

Ziel des Spiels

Mit den farbigen Buchstaben-Plättchen werden auf dem Spielplan, ähnlich wie bei einem Kreuzworträtsel, Wörter gelegt. Die verwendeten Buchstaben und der geschickte Einsatz der Farben bestimmen dabei den Punktwert jedes Wortes. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Buchstaben-Plättchen von der Rückseite her aus der Stanztafel herausgedrückt; diese spezielle Rückseite macht die Plättchen rutschfest. Alle Buchstaben-Plättchen werden in den Beutel gefüllt. Jeder Spieler nimmt sich unbesehen 12 Buchstaben aus diesem Vorrat und stellt sie so auf seinem Bänkchen auf, daß die Mitspieler nicht sehen können, welche Buchstaben er besitzt. Die zweistufige Ablage macht es möglich, Selbstlaute und Mitlaute getrennt aufzustellen oder auch fertige Wörter bereitzulegen.

Einer der Spieler sollte die Notierung der Punkte übernehmen. Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt.

Spielregel

Pro Runde darf jeder Spieler **ein** Wort legen. Der erste Spieler beginnt sein Wort auf dem mit „Start“ gekennzeichneten Feld; dieses **erste Wort** wird waagrecht gelegt und muß aus mindestens vier Buchstaben bestehen. Das **zweite Wort** muß senkrecht gelegt werden. Danach steht es den Spielern frei, ihr Wort senkrecht oder waagrecht an irgendeiner passenden Stelle anzulegen (siehe Beispiele auf Seite 4). Dabei gelten folgende Regeln:

1. Jedes neue Wort muß an mindestens ein vorhandenes Wort anschließen, so daß die Wörter mindestens einen Buchstaben gemeinsam haben. Das neue Wort kann weitere Wörter berühren oder durchkreuzen.

- Überall, wo Buchstaben zusammenstoßen, muß sich ein sinnvolles Wort ergeben. Was damit gemeint ist, verdeutlicht Beispiel 4: Der Spieler legt waagrecht das Wort RASEN und damit zugleich senkrecht die Wörter ER und ES. Das Wort RATEN darf an dieser Stelle nicht gelegt werden, weil dabei senkrecht ET entsteht - ein Wort, das nicht sinnvoll ist.
- Jedes Wort darf im Verlauf einer Partie nur einmal gelegt werden.
- Wenn nichts anderes vereinbart wird, sollten Orts- und Personennamen sowie Abkürzungen und Dialektwörter nicht verwendet werden. Im Zweifelsfall kann ein Wörterbuch zur Klärung herangezogen werden.

Die erzielten Punkte werden sofort notiert. Dann ergänzt der Spieler die Buchstaben-Plättchen auf seinem Bänkehen wieder auf 12 Stück, indem er die erforderliche Anzahl unbesehen aus dem Vorrat entnimmt. Kann ein Spieler kein Wort legen, setzt er aus und darf zwei seiner Buchstaben umtauschen, d. h. er legt zwei Buchstaben in den Beutel zurück und nimmt sich zwei neue.

Mehrfache Wortbildung

Der Anschluß an ein schon gelegtes Wort kann auch so hergestellt werden, daß ein Buchstabe des **neuen** Wortes das bereits gelegte Wort sinnvoll verlängert. Dieses verlängerte Wort gilt dann ebenfalls als neues Wort und wird zusätzlich voll gewertet. In günstigen Fällen können gleichzeitig mehrere Wörter verlängert werden, die dann alle voll gewertet werden.

Beispiel 5 zeigt zwei der vielen Möglichkeiten für sinnvolle Verlängerungen. Andere Möglichkeiten sind z. B.: SPIEL - SPIELT, TISCH - TISCHE, LEID - KLEID, usw. Man kann vereinbaren, daß es zur Bildung eines **neuen** Wortes ausreicht, wenn ein bereits gelegtes Wort einfach verlängert wird (Beispiel 6: SAGEN + AN = ANSAGEN). In diesem Fall sollte aber von vornherein festgelegt werden, ob solche Verlängerungen aus einem, zwei oder mehr Buchstaben bestehen sollen. (Nicht zu verwechseln mit Beispiel 5, wo das N als Teil des neuen Wortes REIN angelegt wird.) Diese Spielweise ist einfacher, und man kann dabei oft von Wörtern der Mitspieler profitieren - allerdings nur dann, wenn nicht jeder darauf achtet, Wörter zu legen, die sich nicht leicht verlängern lassen!

Wertung

Die Farbe der Buchstabensteine bestimmt ihren Wert Gelb = 1 Punkt, Rot = 2 Punkte, Hellblau = 3 Punkte, Dunkelblau = 4 Punkte.

Die Werte aller Buchstaben eines Wortes werden zusammengezählt und ergeben den Punktwert des Wortes. Anschlußbuchstaben, die das neue Wort mit bereits gelegten Wörtern gemeinsam hat, werden mitgerechnet. Den Punktwert erzielt der Spieler auf jeden Fall; bei geschickter Ausnützung der Farben kann aber dasselbe Wort zusätzlich noch erhebliche Sonderpunkte einbringen - durch die Wertung als Farbwort und durch die Wertung der **Asse**.

Farbwort

Ein Wort, das vollständig aus Buchstaben-Plättchen einer einzigen Farbe besteht, ist ein Farbwort. Zusätzlich zum Punktwert erhält der Spieler für jeden Buchstaben

seines Farbwortes 25 Sonderpunkte, die sofort zum Punktwert hinzugezählt und notiert werden.

As

Wenn die Farbe eines Buchstaben-Plättchens und des Spielfeldes, auf dem es liegt, übereinstimmen, gilt dies als As. Asse, die das neue Wort mit bereits gelegten Wörtern gemeinsam hat, gelten auch für das neue Wort. Auch in Farbwörtern gelten Asse zusätzlich.

Von der Zahl der Asse, die man im Verlauf des Spiels erzielt hat, hängen wichtige Wertungsvorteile ab. Deshalb werden die Asse **als erstes** in der Spalte As angekreuzt. Sobald ein Spieler sein 10. As erreicht hat, wird der Punktwert, den er von nun an mit seinen Wörtern erzielt, verdoppelt notiert. Dies gilt bereits für das Wort, mit dem er das 10. As erreicht hat, und es gilt auch für alle Sonderpunkte. Vom 15. As an verdreifachen sich die nun erzielten Punkte und vom 20. As an Vervierfachen sich die Punkte.

Vom 10. As an gilt außerdem folgende Vergünstigung bei der Bildung eines Farbwortes: Hat der Spieler alle Buchstaben des Wortes beisammen, und nur **einer** paßt nicht in der Farbe, dann darf er den gleichen Buchstaben in der passenden Farbe auf dem Spielplansuchen. Ist der Buchstabe vorhanden, so darf er ihn gegen seinen unpassenden Buchstaben austauschen und in sein Farbwort einbauen. (Die Wertung des Wortes, in dem der Buchstabe ausgetauscht wird, ändert sich natürlich nachträglich nicht mehr).

Die Asse bringen nicht nur Wertungsvorteile, sondern jedes As zählt zusätzlich zum Wert des Buchstabens 10 Punkte (bei Verdoppelung 20 Punkte usw.). Diese Punkte brauchen während des ganzen Spiels nicht berechnen! und notiert zu werden, weil sie auf dem Wertungsbereich schon eingedruckt sind. Am Ende des Spiels werden die As-Punkte zu den übrigen Punkten hinzugezählt (Beispiel: 16 Asse angekreuzt - 250 Punkte).

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald mit einem Wort wenigstens eines der vier Zielfelder in der rechten unteren Ecke des Planes erreicht wird. Für dieses Wort wird dann zusätzlich zu allen übrigen Punkten noch die Zielpremie angerechnet, d. h. die Punktzahl, auf welcher der letzte Buchstabe dieses Wortes liegt. Ist der letzte Buchstabe ein As, so vervielfacht sich die Zielpremie entsprechend der Zahl der Asse des Spielers, d.h. sie verdoppelt sich z. B., wenn der Spieler 11 Asse erreicht hat.

Gewinner ist, wer insgesamt die höchste Punktzahl erreicht, unabhängig davon, wer das Spiel beendet.

Taktische Tips

Jeder Buchstabe ist in diesem Spiel so oft enthalten, wie es seiner Häufigkeit in der deutschen Sprache entspricht. Es ist leicht, bald alle Selbstlaute abzulegen.

Erfolgreicher ist es aber, mit diesen für die Wortbildung besonders wichtigen Buchstaben ein wenig zu haushalten.

Man sollte sich zu Anfang nicht zu sehr darum bemühen, die „allerbeste“ Anlegemöglichkeit zu finden. Rasche Entscheidung macht das Spiel abwechslungsreicher. Kurze Wörter werden sich praktisch immer legen lassen, wobei selbst bei Verwendung nur eines Buchstabens (Wörter wie ER, SO usw.) noch über 50 Punkte erreicht werden können.

Lingua ist ein Spiel mit Start und Ziel, bei dem man darauf hinwirken kann, die Partie im günstigsten Augenblick zu beenden. Will man noch Punkte sammeln und deshalb das Spielende hinauszögern, so wird man seine Wörter nicht so legen, daß sie näher an das Zielfeld heranführen. Hat man dagegen einen günstigen Punktvorsprung, so wird man versuchen, das Zielfeld so schnell wie möglich, und zwar selbst zu erreichen. In diesem Fall ist es besonders wichtig, den Mitspielern keine Möglichkeit zur Wortverlängerung bis ins Zielfeld zu bieten.

Beispiele:

Die Abbildung zu den folgenden Beispielen finden Sie auf der Rückseite des Umschlags. Die Abbildung zeigt den Stand des Spiels, nachdem die sechs im folgenden beschriebenen Spielzüge gespielt worden sind:

1. Spieler A legt das Anfangswort SPIELE: Er notiert sein erstes bis drittes As und 14 Punkte
2. Spieler B legt das zweite Wort KLANG: Erstes As, 145 Punkte (20 Punkte und 125 Sonderpunkte für ein Farbwort von 5 Buchstaben).
3. Spieler A legt das Wort SAGE: Viertes und fünftes As, 13 Punkte.
4. Spieler B legt das Wort RASEN und zugleich die Wörter ER und ES: Zweites As in RASEN, drittes As in ER, viertes As in ES, 15 Punkte für RASEN, 58 Punkte für ER (8 Punkte und 50 Farbwort-Sonderpunkte), 52 Punkte für ES (2 Punkte und 50 Farbwort-Sonderpunkte).
RATEN statt RASEN könnte an dieser Stelle nicht gelegt werden, da ET kein sinnvolles Wort ist.
5. Spieler A legt das Wort REIN und durch Verlängerung zugleich die Wörter SPIELER und SAGEN: Sechstes bis achttes As in SPIELER, neuntes und zehntes As in SAGEN - daher Punktverdoppelung! 26 Punkte (2 x 13) für REIN, 36 Punkte (2 x 18) für SPIELER, 34 Punkte (2 x 17) für SAGEN.
6. Spieler B legt das Wort ANSAGEN: Fünftes und sechstes As, 19 Punkte.