

# **Wortspiel Game instructions / game rules**

Brettspielnetz.de Team  
Copyright 2026 Brettspielnetz.de

# Inhalt

Wortspiel Spielregeln.....	1
Spielziel.....	2
Buchstaben, Buchstabenwertungen und Boni.....	3
Spielbeginn.....	4
Anlegen von Wörtern.....	5
Gültige Wörter.....	6
Ende des Spiels.....	9
Strategie.....	10

# Wortspiel Spielregeln

# Spielziel

Das **Wortspiel** wird auf Brettspielnetz.de auf einen **15x15-Brett** gespielt. Ziel ist es, mit den **8 Buchstaben**, die einem Spieler jeweils zur Verfügung stehen, an den **bereits ausliegenden** Wörtern weitere Wörter anzulegen und hierbei möglichst viele Punkte zu erzielen. Dies gelingt mit **langen** Wörtern, die Buchstaben mit **hohen Einzelwerten** enthalten. Zugleich lassen sich **Boni** nutzen, die die Wertung einzelner Buchstaben oder ganzer Wörter **verdoppeln** oder sogar **verdreifachen**.

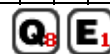
Aktuell spielen wir mit der Wortliste des Vereins Scrabble e. V., die Worte mit bis zu **8 Buchstaben Länge** enthält. Da wir ohne Umlaute spielen, haben wir diese in der Datenbank in die jeweilige Entsprechung ae, oe bzw. ue umgewandelt. Dadurch können gültige Wörter je enthaltenem Umlaut **einen Buchstaben länger** sein. So sind z. B. ABBRAECHE mit 9 und DOERROEFEN mit 10 Buchstaben enthalten.

An dieser Stelle unser ausdrücklicher Dank an den Verein Scrabble e. V. und namentlich an seinen Präsidenten Sebastian Herzog, ohne deren Unterstützung die Umsetzung des Wortspiels auf Brettspielnetz.de nicht möglich wäre!

# Buchstaben, Buchstabenwertungen und Boni

Buchstabe	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Wert	2	3	3	3	1	3	3	3	2	7	3	2	3	2	3	3	8	2	2	2	2	5	4	7	7	4
Häufigkeit	7	3	2	2	17	2	3	3	5	1	3	5	3	7	3	2	1	7	7	8	4	1	1	1	1	1

Jeder Buchstabe hat in diesem Spiel einen **Wert**, der auf dem Plättchen rechts unten in **roter Schrift** angezeigt wird. Buchstaben, die öfter vorkommen und sich leichter in ein Wort einbauen lassen, haben einen kleineren Wert. Am höchsten ist das Q mit 8 Punkten bewertet, am geringsten das E mit nur 1 Punkt. Die Tabelle zeigt **Buchstabenwerte** und die **-häufigkeiten** der insgesamt **100 Buchstaben**. Wir spielen ohne die Umlaute ä, ö und ü, sowie ohne ß, sondern verwenden die Kreuzworträtselschreibweisen ae, oe, ue, ss!



Auf dem Spielbrett gibt es **unterschiedlich eingefärbte Bonusfelder**. Dieser Bonus gilt aber immer nur für den **ersten** Spieler, der das Bonusfeld mit einem Buchstaben belegt.

- **Blaue Felder** bringen Boni für **Buchstaben**:
  - ◆ Die hellblauen Felder verdoppeln den Wert des darauf gelegten Buchstabens
  - ◆ Die dunkelblauen Felder verdreifachen den Wert des darauf gelegten Buchstabens
- **Rote Felder** bringen Boni für **Wörter**:
  - ◆ Die hellroten Felder verdoppeln den Wert des ganzen Wortes
  - ◆ Die dunkelroten Felder verdreifachen den Wert des ganzen Wortes
- Wenn ein Wort 2 rote Felder überdeckt, wird **nur ein Wort-Bonus gewertet**.

# Spielbeginn

Am Anfang ist das Spielbrett **leer** und jeder Spieler hat **zufällige 8 Buchstaben** aus dem Vorrat erhalten. Der Spieler, der als erster ein Wort legen will, muss ein Wort mit mindestens **4 direkt nebeneinander liegenden Buchstaben** legen. Dabei muss er das **mittlere Feld** (Reihe 8, Spalte h) überdecken.

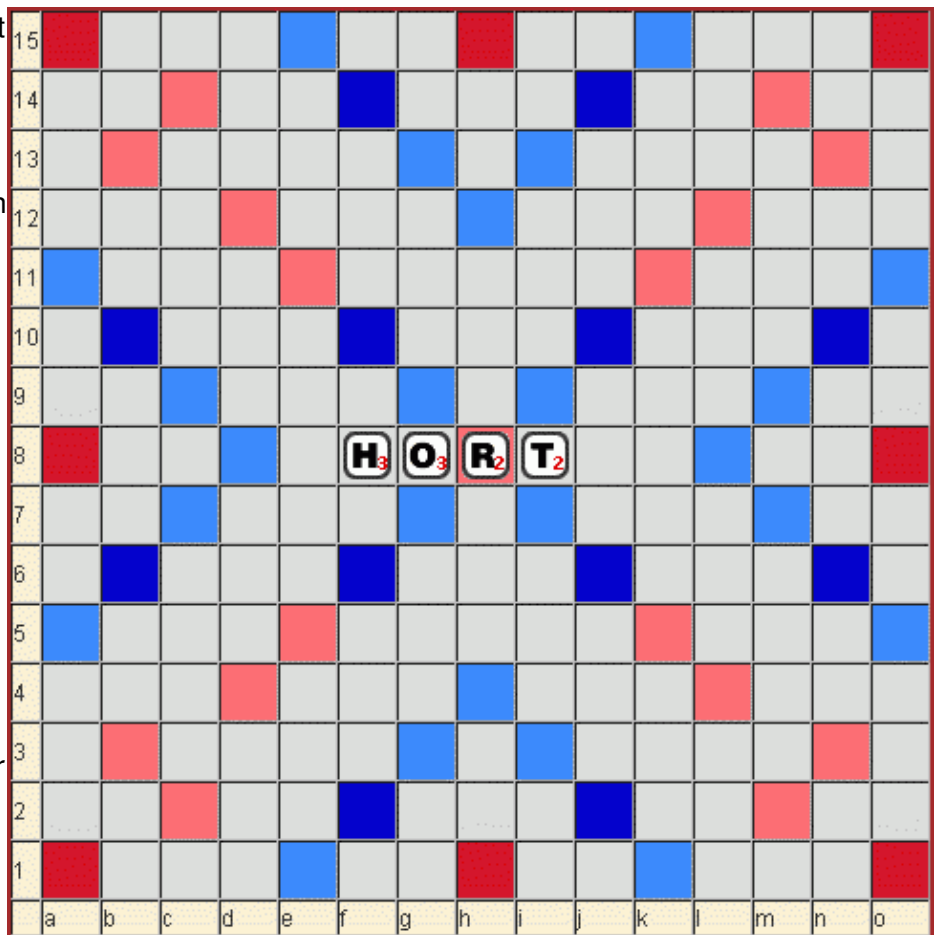
*Im Beispiel rechts ist das Wort **HORT** gelegt worden. Der Wert der verwendeten Buchstaben ist in der Summe **10 Punkte**. Da das **Bonusfeld** in der Mitte mit dem zweifachen Wortwert benutzt wurde, ist die Wertung für den Startspieler **20 Punkte**.*

Nach dem Legen des Wortes erhält der Spieler seinen Buchstabenvorrat

wieder mit zufällig gezogenen Buchstaben aus dem Vorrat auf 8 Buchstaben **aufgefüllt**.

Wenn sowohl der erste als auch der zweite Spieler im ersten Zug passen, erhalten beide Spieler einmalig 8 neue Buchstaben ausgeteilt.

Zum Legen der Buchstaben klickst du zuerst auf den gewünschten Buchstaben und dann auf das Feld auf dem Spielbrett, wo du ihn ablegen willst. Wenn du einen gerade gelegten Buchstaben wählst, werden die Buchstaben ausgetauscht, also der vom Spielbrett wandert zurück in den Vorrat. Wenn du das Wort fertig hast, musst du zuerst auf den **Button "Prüfe, ob das gelegte Wort gültig ist"** drücken. Wenn es gültig ist, wird der Button "Zug ausführen" aktiv. Wenn nicht, wird oben angezeigt, dass es ungültig ist, und du musst ein anderes Wort bilden oder passen.



# Anlegen von Wörtern

In jedem folgenden Zug können die Spieler nun Wörter **anlegen**. Die Buchstaben bzw. Wörter, die sie anlegen, **müssen** dabei folgende Bedingungen erfüllen:

- Ein Wort wird entweder **von oben nach unten** oder **von links nach rechts** gelegt, nicht diagonal.
- Das Wort muss ein **gültiges Wort** sein
- Das Wort muss mindestens 1 Buchstaben, der bereits liegt, verwenden oder direkt an ein oder mehrere Wörter angrenzen.
- Wenn die Buchstaben eines gelegten Worts an **bereits liegende Buchstaben** direkt angrenzen, müssen damit in der **anderen Richtung** ebenfalls gültige Worte gebildet werden. Diese Worte bringen dann ebenfalls Punkte für diesen Spieler.
- Bei der Verlängerung eines **bereits liegenden Wortes**, erhält der legende Spieler den Wortwert des **kompletten Wortes**, wobei die Bonusfelder aber nicht noch einmal gewertet werden.
- Gültige Wörter werden gegen die Datenbank von Brettspielnetz.de getestet. Diese enthält zur Zeit 109.444 Wörter aus der offiziellen Wortliste des Vereins Scrabble e. V.. Zur Gültigkeit von Wörtern siehe das nächste ausführliche Kapitel mit den Wortregeln.

# Gültige Wörter

**Nur die aktuell in der Datenbank enthaltenen Wörter gelten** - das sollte als Regel fast schon reichen... Da aber keine Liste perfekt sein kann, bieten wir euch die Möglichkeit zur Diskussion. Bitte nutzt dazu ausschließlich die dafür vorgesehenen Themen im Forum des Wortspiels! Neue Wortvorschläge bitte hier melden, Wörter zum Löschen bitte hier melden. Die Administratoren werden von Zeit zu Zeit und gegebenenfalls nach Rücksprache mit dem Verein Scrabble e. V. die Datenbank erweitern bzw. korrigieren.

Da wir die Wortliste des Vereins Scrabble e. V. verwenden, beziehen wir uns in den hier gültigen Regeln auch ausdrücklich auf die vom Verein herausgegebenen Regeln zu gültigen Wörtern. Auch an dieser Stelle noch einmal unser Dank an den Verein für die Erlaubnis zur Nutzung des auf die Wortliste abgestimmten Regelwerks!

Grundlage der Wortliste ist der Duden - Band 1, Die deutsche Rechtschreibung, 25. Auflage der Duden-Redaktion. Die ausführlichen Regeln zur Zulässigkeit von Wörtern können auch direkt beim Verein Scrabble e. V. als PDF heruntergeladen werden: Regeln. Einzige Ausnahme ist die Umwandlung von ä, ö und ü in ae, oe und ue, was auf Brettspielnetz.de ausdrücklich vorgesehen ist!

Hier sind die Regeln zusammengefasst, damit ihr einen schnellen Überblick bekommt.

## I. Zulässige und unzulässige Wörter

### 1. Grundsätzliche Kriterien

#### a. der Zulässigkeit

Zulässig sind nur Wörter, die im alphabetischen Stichwortregister des als Grundlage dienenden Wörterbuchs verzeichnet sind, sowie deren Beugungsformen und die beim Stichwort aufgeführten alternativen Schreibweisen. Als zulässig gelten auch Begriffe aus Fachsprachen und als „umgangssprachlich“, „veraltet“, „selten benutzt“, „landschaftlich“ usw. gekennzeichnete Wörter.

Zulässig sind auch Ausrufe (Interjektionen), unabhängig davon, ob sie im Wörterbuch zur Verdeutlichung mit Ausrufezeichen (brr!, ha!, hü!, st!) oder Fragezeichen (hä?) aufgeführt sind.

Auch Fremdwörter, deren Herkunftssprache in eckigen Klammern angegeben ist (z. B. Score, der; -s, -s (Sport Spielstand, Spielergebnis)), sind zulässig.

Zulässig ist die Schreibweise auch nach alter Rechtschreibung, wenn diese im alphabetischen Verzeichnis als Stichwort aufgeführt ist (siehe I.9).

#### b. der Unzulässigkeit

Unzulässig sind

- Wörter, die mit Sonderzeichen (Bindestrichen, Apostrophen oder Punkten) geschrieben werden oder
- Einzelwörter aus Wortgruppen, die keinen eigenen Eintrag im Wörterbuch besitzen (z. B. peu aus peu à peu oder en aus en détail, siehe auch I.7).
- Eigennamen
- Abkürzungen (sm = Seemeile),
- Vor- und Nachsilben (anti..., ent..., ...heit, ...keit)

### 2. Akzente, Umlaute, Sonderzeichen, ß, ausgeschriebene Buchstaben

Akzente und andere Aussprachezeichen sind irrelevant und dürfen vernachlässigt werden. Bei Wörtern, die einen Akzent oder ein Aussprachezeichen enthalten, ist lediglich der dem deutschen Alphabet entsprechende Buchstabe zu legen. Nicht im deutschen Alphabet enthaltene Buchstabenverbindungen (Ligaturen) sind in Getrennschreibweise zulässig, wenn die einzelnen Bestandteile mit Buchstaben des deutschen Alphabets darzustellen sind. Das ß wird stets durch ein Doppel-s ersetzt. Ausgeschriebene Buchstaben des griechischen und des deutschen Alphabets sind zulässig.

### 3. Abkürzungen, chemische Zeichen, Kurzwörter

Abkürzungen sind unzulässig (z. B. Ecu, Abk. für engl. European Currency Unit;

brosch. = bro-schier, Dr. = Doktor). Der Duden bspw. kennzeichnet und erläutert Abkürzungen durch ein Gleichheitszeichen. Unzulässig sind alle unmittelbar mit Gleichheitszeichen erläuterten Stichwörter (z. B. Mt = Megatonne).

#### 4. **Begriffe aus Literatur, Mythologie und Religion**

Literarische, mythologische und religiöse Begriffe sind unzulässig, wenn sie eine einzige oder einzigartige Person oder Sache beschreiben, wie z. B. Edda, die, - (Sammlung altnord. Dichtungen).

#### 5. **Namen, Namensableitungen, fremdsprachliche Titel**

Jegliche Eigennamen, wie z. B. Vor- und Nachnamen, geografische Namen, Namen von Himmelskörpern, Produkt- und Firmennamen, Namen von einzigartigen Organisationen, Gruppen, Ereignissen, Institutionen und Parteien, sind unzulässig, wenn sie keine zusätzliche, regelkonforme Bedeutung aufweisen.

#### 6. **Zusammengesetzte und trennbare Wörter, Verschmelzungen**

Zusammengesetzte Substantive und Verben (z. B. Haustür; runterfallen) sowie Verschmelzungen (z. B. fürs) sind zulässig, wenn sie im zugrunde gelegten Wörterbuch als Stichwort aufgeführt werden. Es genügt nicht, wenn jeweils nur die einzelnen Bestandteile aufgeführt sind (z. B. Holz/Handlung - Holzhandlung). Zusammengesetzte Substantive dürfen entsprechend den Deklinationsformen des hinten stehenden Nomens gebeugt werden (z. B. Weingläse), siehe auch II. 3, Substantive.

#### 7. **Bestandteile von Wortgruppen oder Redewendungen**

Wörter aus Wortgruppen sind nur zulässig, wenn ihr Einzeleintrag in der alphabetischen Stichwortliste den grundsätzlichen Kriterien der Zulässigkeit entspricht (z. B. Bewerbchen aus ‚sich ein Bewerbchen machen‘). Nicht zulässig sind z. B. Hein (aus ‚Freund Hein‘, da als Vorname gekennzeichnet) oder Doria (aus ‚Donner und Doria‘), da als Familienname gekennzeichnet.

#### 8. **Geschlechtsspezifische Begriffe**

Einwohner-, Berufsbezeichnungen usw. sind nur in den geschlechtsspezifischen Formen zulässig, die im zugrunde gelegten Wörterbuch verzeichnet sind. Unzulässig sind insofern Ableitungen wie z. B. Düsseldorferin oder Frauenfeindin (von Frauenfeind), da diese keinen eigenen Eintrag im Stichwortverzeichnis aufweisen.

#### 9. **Alternative Schreibweisen und alte Schreibungen**

Zulässig sind alternative Schreibweisen, die hinter einem Stichwort aufgeführt werden (z. B. Blesshuhn als Nebenform von Blässhuhn). Da die Neuregelung der Rechtschreibung inzwischen in Kraft ist, sind alte Schreibungen nur noch zulässig, wenn sie als fettgedrucktes Stichwort im Wortverzeichnis aufgeführt sind.

## II. Erläuterungen zur Grammatik

### 1. **Beugungsformen im Allgemeinen**

Zulässig sind alle Beugungsformen der deutschen Grammatik. Dazu gehören auch umgangssprachliche, veraltete und landschaftliche Beugungsformen, wenn sie durch die Erläuterungen eines Stichworteintrags belegbar und grammatisch korrekt sind.

### 2. **Verben**

Verben dürfen in jegliche der deutschen Grammatik entsprechende Konjugationsform gesetzt werden. Dazu gehören auch Konjunktivformen (z. B. lebet).

### 3. **Substantive**

Substantive dürfen in jegliche der deutschen Grammatik entsprechende Deklinationsform gesetzt werden.

### 4. **Adjektive**

Adjektive dürfen in jegliche der deutschen Grammatik entsprechende Deklinationsform gesetzt werden. Vergleichsformen sind jedoch nur von Adjektiven zulässig, die vom Sinn her Vergleiche erlauben.

### 5. **Auslassung von Buchstaben**

Die Auslassung von Buchstaben ist zulässig, wenn die durch Auslassung entstehenden alternativen Schreibweisen bei einem Stichwort verzeichnet sind (z. B. Katz unter Katze durch das Beispiel „für die Katz“ oder hipste unter hip durch den

Superlativ „hip[p]ste“).

Bitte beachtet: Die ausführlichen Regeln findet ihr hier.

# Ende des Spiels

Das Spiel wird beendet, wenn die Spieler insgesamt **drei Mal direkt hintereinander** gepasst haben - das heißt, ein Spieler hat dabei zwei Mal gepasst. Das Spiel endet ebenso, wenn einer der beiden Spieler **keinen Buchstaben** mehr hat und auch keine Buchstaben mehr aus dem Vorrat erhält. In diesem Moment wird der abschließende **Punktstand** berechnet: Der Endstand ist die Gesamtzahl der während des Spiels gesammelten Punkte minus der Punktwerte der Buchstaben, die noch im Besitz des jeweiligen Spielers sind. Der Spieler mit den **meisten Punkten** gewinnt, bei gleicher Punktzahl ist das Spiel **remis**.

15		A <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	S <sub>2</sub>	G <sub>3</sub>	E <sub>1</sub>	B <sub>3</sub>	E <sub>1</sub>	N <sub>2</sub>				B <sub>3</sub>		
14			N <sub>2</sub>				L <sub>2</sub>						L <sub>2</sub>		
13		P <sub>3</sub>	I <sub>2</sub>		M <sub>3</sub>		O <sub>3</sub>				J <sub>7</sub>		U <sub>2</sub>		
12			S <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>	I <sub>2</sub>	G <sub>3</sub>	T <sub>2</sub>		W <sub>4</sub>	E <sub>1</sub>	L <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>		
11					H <sub>3</sub>			H <sub>3</sub>				O <sub>3</sub>			
10			N <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>	R <sub>2</sub>	Z <sub>4</sub>		E <sub>1</sub>	R <sub>2</sub>	L <sub>2</sub>	A <sub>2</sub>	G <sub>3</sub>			
9								M <sub>3</sub>		Y <sub>7</sub>			K <sub>3</sub>		
8					P <sub>3</sub>	R <sub>2</sub>	I <sub>2</sub>	M <sub>3</sub>	A <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>	R <sub>2</sub>		U <sub>2</sub>		
7					I <sub>2</sub>		E <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>		A <sub>2</sub>	R <sub>2</sub>	S <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>	N <sub>2</sub>	
6					K <sub>3</sub>	A <sub>2</sub>	N <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	S <sub>2</sub>			E <sub>1</sub>	R <sub>2</sub>		
5		F <sub>3</sub>				D <sub>3</sub>		C <sub>3</sub>		B <sub>3</sub>	O <sub>3</sub>	X <sub>7</sub>	E <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>	
4		A <sub>2</sub>	S <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>	I <sub>2</sub>	S <sub>2</sub>		H <sub>3</sub>					E <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>	
3		D <sub>3</sub>					E <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>				R <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>	N <sub>2</sub>	
2		E <sub>1</sub>												A <sub>2</sub>	
1		N <sub>2</sub>										F <sub>3</sub>	L <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>	
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n

Beispiel eines gefüllten Spielbretts am Ende einer Partie Wortspiel:

# Strategie

Achte beim Legen deines Wortes darauf, dass du nicht dem Gegenspieler die Möglichkeit eröffnest, mit seinem Wort Bonusfelder zu erreichen. Versuche auch Wörter zu legen, die dein Gegenspieler nicht einfach mit einem oder zwei Buchstaben erweitern kann.