

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# SCRABBLE

60 Jahre - Jubiläum!

Liebe Leserin, lieber Leser! 2008 ist ein wunderschönes Jubiläumsjahr für Freunde des edlen Wortspiels. SCRABBLE wird am 16. Dezember seinen Sechziger feiern. Ein Grund mehr für diese Besprechung. Für alle, die mit den Regeln dieses Meisterspiels schon vertraut sind, eine Quizfrage vorweg: Welches Wort aus 7 Buchstaben (dies seit 1990 auch in der deutschen Ausgabe die Zahl der Steine eines Spielers auf dem Bänkechen) bringt die meisten Punkte, Verdopplungs- und Verdreifachungsfelder nicht einberechnet? Die Lösung finden Sie weiter unten, dazu auch das englische „Top word“. SCRABBLE kennt viele solcher Rekorde – und vielleicht gehen auch Sie bald auf die spannende „Jagd nach Wörtern“. Jedenfalls wird auch im Österreichischen Spielmuseum in Leopoldsdorf im Jubiläumsjahr verstärkt gescrabbelt. Nehmen Sie einfach vor den einladenden Buchstabenbänkechen Platz. (Infos unter [www.spielen.at](http://www.spielen.at))

Mein Lichtkegel erfasst heute einen wahren Fixstern am Spielefirmament: SCRABBLE® von Alfred Mosher Butts (1899-1993). Inmitten einer drückenden Wirtschaftskrise war der gelernte Architekt Butts gezwungen, mit einer „Idee“ (wie er später im Interview sagte) einen Ausweg aus seinem arbeitslosen Dasein zu finden. Es wurde ein Wortspiel mit dem Namen LEXICO, das allerdings nur im Eigenbau Abnehmer fand. Erinnerungen an Charles Darrow und MONOPOLY werden wach! Von seiner Idee überzeugt, versuchte

Butts seine immer wieder leicht veränderten Wortspielkreationen unter verschiedenen Namen patentrechtlich schützen zu lassen. Vergeblich! Dann kam plötzlich doch der große Durchbruch: Mit James Brunot wurde ein Partner gefunden, der mit einer eigens gegründeten Firma zunächst in Heimarbeit das neue, seit 16. Dezember 1948 ins Warenzeichen-Register eingetragene Spiel produzierte. Die Geburtsstunde für SCRABBLE® hatte geschlagen. In den ersten Jahren waren es einige Tausend Stück, die Käufer fanden, dann wurde durch die Kaufhauskette Macy's eine Lawine losgetreten. Die Nordamerikarechte gingen an den Spielegiganten Selchow & Righter, die britische Lizenzausgabe an J. W. Spear & Sons. In Deutschland war zunächst Schowranek der Lizenznehmer, mit bescheidenem Erfolg, dann ab 1958 die deutsche Spear-Dependance.

Heute überschweben Hasbro und Mattel den Markt mit immer neuen Ausgaben dieses brillanten Klassikers, in mittlerweile 29 Sprachen, mit Buchstabenwerten, die jeweils exakt die Häufigkeitsverteilung der jeweiligen Sprache widerspiegeln. Nationale Meisterschaften, online-Wettbewerbe, Weltmeisterschaften, Scrabble-Wörterbücher – die Welt dieses über 150 Millionen mal verkauften Spiels ist gigantisch!

Time Magazine hat Scrabble unter den 100 wichtigsten Erfindungen der Menschheit auf

## EMPFEHLUNG #27

**Autor:** Alfred Mosher Butts

**Preis:** ab 15,00 Euro

**Verlag:** heute Mattel (für den deutschsprachigen Raum

[www.mattel.de](http://www.mattel.de) - [www.scrabble.de](http://www.scrabble.de)

SPIELER

2-4

ALTER

10+

DAUER

60+

Glück Bluff Kompetenz

Um SCRABBLE erfolgreich spielen zu können, müssen Sie eine Symbiose aus Kombinieren mit Buchstaben, Erkennen taktischer Möglichkeiten auf dem Spielbrett, einem Schuss Bluff und einem Quäntchen Glück beim Heben der Spielsteine schaffen. Letzteres ist nicht steuerbar – und das ist gut so, denn damit eröffnet sich der Reiz des Spiels einem breiten Publikum.

### Hugos EXPERTENTIPP

Vier Ratschläge möchte ich mir an dieser Stelle erlauben: (1) Spielen Sie SCRABBLE immer mit den zur Sprache passenden Steinen. Grund: Wertigkeit der Buchstaben. (2) Versuchen Sie, mit einer Sanduhr überlanges Nachdenken einzudämmen. (3) Geben Sie einem schwächeren Spieler Handicappunkte [pro Zug oder pro Partie]. (4) Legen Sie die Regeln großzügig aus. Nichts ist dem Spiel abträglicher als endlose Diskussionen um dieses oder jenes Wort.

### Hugos BLITZLICHT

SCRABBLE ist nicht umsonst der Wortspiel-Klassiker, mit Verkaufszahlen jenseits der 150 Millionen Exemplare. Mir ist in meiner langen Laufbahn als Spielexperte auf diesem Gebiet noch nichts Besseres in die Hände gefallen. SCRABBLE kann zur Sucht werden, und selbst knifflige Solitär-Aufgaben geben uns ein wohliges Prickeln und lassen die Stunden wie im Flug vergehen. Wenn Sie noch nicht mit dem SCRABBLE-Bazillus infiziert sind, gehen Sie schnell mal auf [www.scrabble.de](http://www.scrabble.de).

**VORANKÜNDIGUNG: SANKT PETERSBURG**  
Der Rubel rollt ... !

Platz 57 gereiht. Exklusivität pur.

Rückmeldungen an: [Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at)



## IMPRESSUM

**Offenlegung nach dem Mediengesetz:** Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obmann Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: [office@spielejournal.at](mailto:office@spielejournal.at), Internet: [www.spielejournal.at](http://www.spielejournal.at) - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2008 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM  
Dieses Medium liest der  
»OBSERVER«  
Österreichs größter Medienbeobachter  
Tel.: (01) 213 22 0