

JARNAC!®

Inhalt des Spieles

- Zwei Spielfelder – eines pro Spieler oder Team
- Ein Beutel mit 144 Buchstaben
- Spielregel

Vorbereitung des Spieles

Jeder Spieler erhält ein Spielfeld. Das Los bestimmt, wer anfängt. Alle 144 Buchstaben werden in dem Beutel gemischt. Der Startspieler zieht wahllos 6 Buchstaben. Diese legt er offen auf die linke Fläche seines Spielfeldes. Auch wenn Teams spielen, werden nur 6 Buchstaben gezogen. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Der Spielablauf

1. Der Startspieler versucht, auf der ersten Linie seines Spielfeldes aus den 6 Buchstaben ein Wort zu bilden. Ein Wort muß aus mindestens 3 Buchstaben bestehen. Der erste Buchstabe muß immer auf dem ersten Feld links liegen. Kann der Startspieler kein Wort bilden, so muß er passen und sein Gegner ist an der Reihe.
2. Hat der Spieler ein Wort gelegt, so darf er als Prämie einen neuen Buchstaben aus dem Beutel ziehen. Diesen Buchstaben legt er auf die linke Fläche.
Wichtig: Diese Prämie von einem Buchstaben gibt es für jedes neue Wort, egal, wie lang es ist.
3. Jetzt darf der Startspieler weiterspielen. Dieses Weiterspielen gilt, solange er in jeder Runde ein neues Wort bilden, an ein bestehendes Wort anlegen oder ein bestehendes Wort verlängern und verändern kann.

Er hat 3 Möglichkeiten:

- a) Er kann aus den verbliebenen Buchstaben (auf der Fläche) ein neues Wort bilden und es auf der zweiten Zeile ablegen.

Wichtig: – Senkrechte Buchstabenverbindungen spielen keine Rolle; dies ist kein Kreuzwortspiel.

- Für jedes neue Wort gibt es die Prämie von einem Buchstaben. Es kann deshalb sinnvoll sein, schrittweise vorzugehen und nicht alle Buchstaben auf einmal anzulegen.

- b) Er kann ein bereits liegendes Wort ändern, indem er einen oder mehrere Buchstaben dazufügt. Erlaubt ist sowohl einfaches Anlegen als auch totales Umbauen mit Verlängerung des Wortes.

Wichtig: – Aus einem bereits liegenden Wort darf kein Buchstabe entfernt werden. Auch dürfen Buchstaben nicht von einer Zeile in eine andere verlegt werden.

– Auch für Anlegen oder Umbauen gibt es die Prämie von einem Buchstaben.

c) Er kann passen, wenn er glaubt, kein weiteres Wort bilden zu können

4. Paßt der Startspieler, so ist nun der Gegner an der Reihe. Er zieht 6 Buchstaben und beginnt das Spiel wie oben beschrieben.

Sonderfall "JARNAC"

Paßt ein Spieler, weil er glaubt, kein Wort mehr bilden zu können und sein Gegner stellt fest, daß doch noch ein Wort möglich ist, so meldet der Gegner sofort "JARNAC"! an!

Der Gegner darf nun dieses Wort, das er entdeckt hat, dem anderen Spieler abnehmen und es auf sein eigenes Spielfeld legen.

Erst dann beginnt die normale Runde des zweiten Spielers.

Die folgenden Runden

Nach der ersten Runde jedes Spielers wird nur noch ein neuer Buchstabe zu Beginn der Runde gezogen.

Ein Spieler darf aber auch, statt diesen einen Buchstaben zu ziehen, darauf verzichten und stattdessen drei Buchstaben von seinem Spielfeld zurücklegen und dafür drei neue aus dem Beutel ziehen.

Das Ende des Spieles

Das Spiel endet, wenn ein Spieler auf den ersten 7 Zeilen je ein Wort stehen hat und wenn er dann auf der letzten Zeile ein Wort beliebiger Länge ablegen kann.

Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Die Punktzahl errechnet sich aus der Länge der Wörter in jeder Zeile:

- Für jedes Wort mit 3 Buchstaben gibt es 9 Punkte.
- Für jedes Wort mit 4 Buchstaben gibt es 16 Punkte, usw.

Gültige Wörter

Erlaubt sind nur Wörter, die sich in einem deutschen Wörterbuch (Duden) finden, und zwar in allen Formen der Konjugation oder Deklination.

Nicht erlaubt sind Eigennamen, Abkürzungen, Vorsilben und Wörter, deren richtige Schreibweise einen Bindestrich oder ein Auslassungszeichen erfordert.

Beispiele

Der Startspieler A zieht die folgenden Buchstaben:

S A T E M U
Er legt das Wort MAU

SPIELER A
BEISPIEL 1

Spieler A zieht nun einen neuen Buchstaben aus dem Beutel, ein R. Spieler A verfügt nun über 4 Buchstaben: R, E, T und S. Er könnte nun ein zweites Wort bilden.

SPIELER A
BEISPIEL 2

Oder er könnte das erste Wort umbauen:

SPIELER A
BEISPIEL 3

Zurück zu BEISPIEL 2.
Spieler A legt ein zweites Wort, zieht den Buchstaben T und paßt.

SPIELER A
BEISPIEL 2A

Nicht erlaubt ist hingegen ESSE mit einem N in ESSEN zu verlängern, obwohl mit ESSEN auch das dem Plural von ESSE gleichlautende Verb gemeint sein könnte. Man kann darüber hinaus noch weitere Erschwernisse vereinbaren, alle mit dem Ziel, naheliegende Verbindungen auszuschließen.

Das letzte JARNAC

Legt ein Spieler A ein Wort in die letzte Zeile seines Spielfeldes, so wäre das Spiel normalerweise beendet. Der Gegner kann jedoch ein letztes JARNAC anmelden, wenn er mit den restlichen Buchstaben ein längeres Wort anlegen kann oder ein Wort in einer der Zeilen verlängern kann.

Das Spiel endet in diesem Fall nur, wenn Spieler B mit diesem Wort seine letzte Zeile erreicht. Bleiben jedoch bei ihm noch eine oder mehrere Zeilen offen, so geht die Partie normal weiter.

Einsprüche

Glaubt ein Spieler, daß ein Wort falsch ist, so muß er hörbar Einspruch einlegen, bevor der Gegner einen neuen Buchstaben gezogen hat. Das Wörterbuch wird zu Rate gezogen. Ist das Wort richtig, darf der zu Unrecht beanspruchte Spieler sein Spiel fortsetzen und einmal zwei Buchstaben (statt einen) ziehen. Ist das Wort falsch, geht das Spiel auf den Gegner über, der eventuell JARNAC melden kann. Auf jeden Fall darf er zwei Buchstaben (statt einen) aus dem Beutel ziehen.

Bedenkzeit

Die Bedenkzeit pro Zug wird, je nach Vereinbarung, auf mindestens 30 bis maximal 60 Sekunden begrenzt. Man kann auch mit einer Schachuhr und den entsprechenden Regeln spielen.

Sollten Sie zu diesen Spielregeln Fragen oder Anregungen haben, so wenden Sie sich bitte an:

APEX SPIEL + HOBBY GmbH, Badstraße 5, 8500 Nürnberg 1

Art.-Nr. 10-04138

