

Juggler®

Spielregeln

Juggler ist ein Wortspiel für 2 bis 6 Spieler.

Dieses besondere Kartenspiel wird vorzugsweise auf einer festen Unterlage oder an einem Tisch gespielt. Jede Karte ist mit einem Buchstaben des Alphabets und einem entsprechenden Zahlenwert bedruckt (z.B. der Buchstabe S entspricht dem Punktwert 1, der Buchstabe Q hingegen ist 9 Punkte wert, usw.).

Die **Juggler** Spielkarten bestehen aus zwei Kartenstapeln, einem roten Stapel für Vokale und einem schwarzen für Konsonanten.

Diese Ausgabe wurde für Englisch, Deutsch und Französisch entworfen, wobei sich die Spielkartenauswahl je nach Sprache geringfügig unterscheidet. Jede Spielkarte gibt die Verwendbarkeit für die genannten Sprachen an. Für die deutsche Version werden 68 der vorhandenen Karten verwendet (11 der Karten werden nicht benutzt).

Die Spieler müssen die Umlaute Ä, Ö und Ü durch AE, OE und UE ersetzen.

Übersicht

Jedes **Juggler** Spiel besteht aus mehreren Runden. In einer Spielrunde versucht jeder Spieler ein möglichst langes Wort aus den Karten in seiner Hand zu bilden.

Falls es einem Spieler gelingt, aus allen Karten auf seiner Hand ein Wort zu bilden, kann er 'bekennen', in der Hoffnung, dass seine Mitspieler auf nutzlosen Karten mit hohen

Punktwerten sitzen bleiben, die als Minuspunkte verrechnet werden. Nach dieser Meldung darf jeder der anderen Spieler noch ein letztes Mal versuchen, seine Hand zu verbessern und ein möglichst langes Wort zu bilden. (Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt und jeder Spieler kommt mehrere Male in einer Runde an die Reihe). Sobald der Spieler, der sich bekannt hat, wieder an der Reihe wäre, müssen alle Spieler ihre Karten offen auf den Tisch legen, ihr Wort für die gespielte Runde angeben und die Punktwerte des angegebenen Wortes zusammenzählen. (Die Summe der Punktwerte aller unbenutzten Karten wird davon abgezogen). Die Ergebnisse werden auf einem Blatt Papier notiert, das Spiel endet, sobald ein Spieler als erster 70 Punkte oder mehr erreicht, wobei der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Aufbau/Spielbeginn

Die beiden Kartenstapel bleiben getrennt und werden vor dem Spiel gründlich gemischt. Der rote Stapel wird verdeckt mitten auf den Tisch gesetzt. Der Kartengeber teilt jedem Spieler im Uhrzeigersinn verdeckt 7 schwarze Konsonantenkarten aus und setzt den restlichen schwarzen Kartenstapel verdeckt neben den roten.

Jeder Spieler nimmt seine 7 Karten in die Hand und passt dabei auf, dass die Mitspieler seine Karten nicht sehen können.

Die **Juggler** Karten haben Grossbuchstaben an einem Kartenende und Kleinbuchstaben am anderen Ende, sodass die Spieler je nach Wortwahl zwischen Gross- und Kleinschreibung wählen können. Der Spieler zur linken des Kartengebers darf beginnen.

Spielverlauf

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er EINE Karte vom Tisch aufnehmen und EINE Karte auf den Tisch ablegen. Die aufgenommene Karte kann entweder die oberste verdeckte Karte vom roten oder schwarzen Stapel sein, oder es kann eine der zuvor offen auf den Tisch abgelegten Karten sein. Zu Beginn der Runde ist dies nicht möglich, da noch keine abgelegten Karten vorhanden sind.

Da jeder am Anfang nur Konsonanten hat, ist es wahrscheinlich, dass die Spieler zuerst

eine Karte vom roten Vokalstapel nehmen. Nachdem ein Spieler eine Karte aufgenommen hat, kann er nun entscheiden, ob er die Karte behalten möchte (am Anfang lohnt es sich wahrscheinlich, Vokale zu behalten!).

Er kann dann entscheiden, ob er eine Karte aus seiner Hand ablegen möchte. Es ist wichtig zu beachten, dass es keinen Ablegezwang gibt.

Man kann alle seine Karten behalten und somit nach Belieben seine Hand vergrössern.

In ähnlichem Sinne, geschieht auch das Aufnehmen einer Karte nur wahlweise: Ein Spieler hat die Möglichkeit eine Hand zu verkleinern, indem er keine Karten aufnimmt, sondern nur welche ablegt.

Die Grösse seiner Hand zu verändern, ist eines der Grundprinzipien von **Juggler**.

Zur Erinnerung, es geht darum, aus seiner ganzen Hand ein Wort zu bilden, aber es muss kein Wort mit sieben Buchstaben sein, sondern kann auch kürzer sein. Durch gezieltes Ablegen kann dies erreicht werden.

Ablegen

Falls ein Spieler sich dazu entscheidet, eine Karte abzulegen, tut er dies, indem er die gewählte Karte OFFEN auf den Tisch legt. Der nächste Spieler kann sich nun entscheiden, ob er die von seinem Mitspieler abgelegte Karte aufnehmen möchte oder eine Karte von einem der Stapel. Letztendlich ist es nützlich zu sehen, welche Karte man bekommt! Jede abgelegte Karte wird offen auf den Tisch gelegt, sodass sich der Tisch langsam mit diesen abgelegten Karten füllt.

Jede dieser abgelegten Karten steht dem nächsten Spieler zur Aufnahme zur Verfügung. Im Verlauf der Runde, vergrössert sich so für die Spieler das Angebot an bereitstehenden Buchstaben. (Man kann auch eine von einem selbst vorher abgelegte Karte später wieder aufnehmen).

Strategie

Juggler kann auf verschiedene Weisen gespielt werden. Soll man seine Hand vergrössern in der Hoffnung auf ein längeres Wort, oder soll man sich mit einem kürzeren Wort bekennen und damit seine Mitspieler austricksen?

Im allgemeinen hilft es die seltenen Konsonanten zu benutzen, die auch einen höheren Punktwert tragen. Im Idealfall versucht man ein Wort mit sieben oder acht Buchstaben zu bilden, und dabei auch ein paar

Konsonanten mit höherem Punktwert zu verwenden. Aber das hängt von den Vorlieben eines jeden Spielers ab und natürlich auch vom Glück bei der Kartenverteilung. Eine grössere Hand erlaubt eine bessere Buchstabenauswahl, aber falls ein Mitspieler sich bekennet und man noch kein Wort bilden kann, führt dies schnell zu Null Punkten. Aus diesem Grund ist es immer gut, ein Wort aus Buchstaben mit hohen Punktwerten bereit zu haben, auf welches man zur Not zurückfallen kann. Es ist auch gut, sich seine Möglichkeiten offen zu halten, in dem man sich verschiedene Wörter überlegt, die gebildet werden könnten, falls der richtige Buchstabe dazukäme.

Zum Beispiel, man hat die folgenden sieben Buchstaben auf der Hand:

SCHIKEN

Falls man noch ein N aufnehmen könnte, würde man sich mit **SCHINKEN** bekennen können (und einen Punktwert von $1+3+3+1+1+4+1+1=15$ erzielen). Hingegen ist auch zu beachten, dass man sich mit Hilfe eines C's zu **SCHICKEN** (17 Punkte) hätte bekennen können. Aber das ist noch nicht Alles! Mit einem M könnte man **SCHMINKE** (18 Punkte) bilden, oder mit einem R könnte man **KIRSCHEN** (15 Punkte) bilden. In den genannten Beispielen hätten sie jedesmal ein Wort mit acht Buchstaben gebildet.

Oder man könnte auch ein T aufnehmen und ein H ablegen und sich mit **STICKEN** (12 Punkte) bekennen. Diese Beispiele zeigen,

dass man mit fünf verschiedenen Konsonanten die ganze Hand in ein einziges Wort umwandeln kann und sich so bekennen kann.

Sogar falls keine dieser Buchstaben offen auf dem Tisch lägen, könnte man sie doch mit etwas Glück vom schwarzen Kartenstapel ziehen. Eine andere Möglichkeit wäre mit Hilfe eines weiteren E's das Wort **SCHIENE** zu bilden (In diesem Fall würde man das K ablegen). Die Chance, vom roten Kartenstapel ein E aufzunehmen ist relativ gross. Jedoch die Gesamtpunktzahl würde nur 11 ergeben, daher könnte es besser sein, etwas anspruchsvollere Wörter zu wählen!

Sich Bekennen

Nehmen wir an, Sie nehmen die oberste Konsonantenkarte: Es ist ein T und Sie entschliessen sich dazu, sich mit **STICKEN** zu bekennen. Sie legen das H ab und sagen zu Ihren Mitspielern "Ich möchte bekennen", aber noch halten Sie Ihre Karten verdeckt. Das Spiel geht weiter, bis jeder Ihrer Mitspieler noch ein Mal an der Reihe war, um das beste aus seiner Hand zu machen. Am Spielverlauf ändert sich bis zum Ende nichts; jeder Spieler kann noch einmal eine offene Karte vom Tisch oder eine verdeckte Karte von einem der Stapel ziehen, und eine Karte offen auf den Tisch ablegen. Wenn Sie, der Bekenner, wieder an der Reihe wären, legen alle ihre Hand offen auf den Tisch und geben ihre Wörter bekannt.

Ergebnis

Alle Spieler zählen die Punktwerte Ihres Wortes zusammen (Pluspunkte) und ziehen davon die Summe aller unbenutzten Punktwerte (Minuspunkte) ab. Falls die Minuspunkte die Pluspunkte überwiegen, bleibt das Endergebnis bei Null (ein negatives Endergebnis ist bei **Juggler** nicht möglich). Falls der Spieler, der sich bekannt hat, einen Fehler begangen hat und doch kein Wort aus allen Buchstaben seiner Hand bilden kann, bekommt er für diese Runde Null Punkte. Obwohl sich die anderen Spieler nicht bekannt haben, können sie immer noch im letzten Zug der Runde, ein Wort aus allen Buchstaben ihrer Hand bilden, und so die Minuspunkte der unbenutzten Karten verhindern.

Überprüfung der Wörter

Alle Spieler können sich vergewissern, ob zugelassene Wörter gebildet wurden. Bei Uneinstimmigkeiten sollte ein Wörterbuch befragt werden. Falls das Wort eines Spielers nicht im Wörterbuch zu finden ist, bekommt er Null Punkte für die Runde.

Ein Wörterbuch darf erst am Ende der Runde zu Rate gezogen werden, NACHDEM jeder Spieler seine Hand offen gelegt hat und sein Wort angegeben hat. Alle gebräuchlichen deutschen Wörter sind erlaubt (einschliesslich Plural, Verben usw.), ausgenommen sind Wörter mit Bindestrich oder Apostroph. Namen und Abkürzungen sind auch ungültig. Akzente dürfen ignoriert werden.

Ein Paar Extra Regeln

Wörter jeder Länge können gespielt werden, obwohl es dann wahrscheinlich ist, dass die Summe der positiven Punktwerte kleiner ist als die Summe der negativen Punktwerte aufgrund der unbenutzten Buchstaben und ein Nullergebnis zur Folge hat!

Jeder Spieler darf nur ein Wort pro Runde spielen. Sobald ein Spieler eine Karte aufgenommen hat, darf er die Wahl nicht wieder rückgängig machen. Es ist daher wichtig, sich vor seinem Zug gründlich zu überlegen, von welchem Stapel man eine Karte nehmen möchte. Falls ein Kartenstapel während einer Runde zur Neige geht, wird ohne den Stapel weitergespielt.

Übersetzung: Sabine Munzinger

© Copyright Graham Lipscomb 2010

Published by Graham's Games