

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

Darauf hat Spieler B nun gewartet. Er ruft "JARNNAC", legt das T an MAU = MAUT.
 Spieler B übernimmt das Wort MAUT auf sein Spielfeld.

SPIELER B
 BEISPIEL 4

JARNNAC!												
						9	16	25	36	49	64	81

Spieler A besitzt nur noch das Wort REST in der zweiten Zeile seines Spielfeldes.
 Nun ist Spieler B regulär an der Reihe. Er zieht sechs Buchstaben aus dem Beutel
 und versucht ein Wort zu bilden.

Nach diesem Muster ist natürlich auch ein doppelter "JARNNAC" möglich. In einem
 solchen Fall stibitzt der Spieler zwei Wörter seines Gegners.
 Spieler A paßt bei folgender Situation:

SPIELER A
 BEISPIEL 5

JARNNAC!												
						9	16	25	36	49	64	81

Spieler B meldet "JARNNAC" an und baut die beiden Wörter wie folgt um:

KARIES + S = KASSIERER
 FASTER + N = STARREN

Tips zum Spiel

Da es die Prämie von 1 Buchstaben immer für 1 Wort gibt, lohnt es sich, in Stufen
 vorzugehen.

Beispiel:

Ein Spieler zieht die Buchstaben: A B Z A A R T
 Er könnte das Wort RABATZ bilden und erhielte dafür einen neuen Buchstaben.
 Besser ist es, er geht Schritt um Schritt vor:

1. Wort Z A R R Rest: A B T + N
2. Wort Z A R T Rest: A B N + D
3. Wort R A B A T Z Rest: N D + U

Neues Wort in der zweiten Zeile:

1. Wort U N D Rest: - + H
2. Wort H U N D Rest: - + N

usw.

Es ist von Vorteil, wenn man recht schnell spielt. Man reduziert dadurch die Bedenkenzeit des Gegners und damit die Bedrohung durch ein "JARNNAC".

Bei einem Teamspiel können die Mannschaften auch unterschiedlich stark sein. Die Spieler eines Teams können offen zusammenarbeiten, allerdings sollte ein Teamkapitän die letzte Entscheidung treffen können.

Bei Spielern unterschiedlicher Spielstärke kann man ein Handicap für den stärkeren Spieler einbauen: Jedes Wort des schwächeren Spielers, das 7 Buchstaben umfaßt, kann nicht mehr mit einem "JARNNAC" angegriffen werden. Normalerweise ist erst ein Wort mit 9 Buchstaben vor einem "JARNNAC" sicher.

Einsprüche

Glaubt ein Spieler, daß das Wort des Gegners nicht erlaubt ist, so erhebt er sofort Einspruch, und der Duden wird zu Rate gezogen. Strafen für einen falschen Verdacht gibt es nicht. Falsche Wörter müssen aber neu gebildet werden.

JARNNAC als Solospiel

JARNNAC kann auch ein Spieler alleine spielen. Er versucht, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Bei jedem "Passen" zieht er einen neuen Buchstaben. Spielziel sollte sein, 576 Punkte zu erreichen.

JARNNAC professional

Für diese Variante gelten die gleichen Grundregeln, lediglich durch einige Zusatzregeln verschärft.

Zugelassene Wörter

- Als Wörterbuch dient der Duden in der jeweils neuesten Ausgabe. Er darf nur bei Einsprüchen zu Rate gezogen werden.
- Substantive sind nur im Nominativ Singular zugelassen.
- Verben sind nur im Infinitiv und in den Partizipiformen zugelassen.
- Es ist nicht gestattet, ein Wort durch Versetzen in die weibliche Form oder in den Plural oder in irgendeine andere Form im selben Wörterbucheintrag zu verlangsamen.

Beispiele:

An das Wort TAL darf man also nicht ein S anhängen, um daraus TALS (Genitiv) zu bilden. Man könnte aber das Anagramm LAST spielen.

Man darf zwar sowohl LAUFEN als auch LAUFEND spielen; man darf aber nicht LAUFEN mit einem D in LAUFEND verlängern. Ein Umwandeln in das Partizip Präsens FAULEND ist dagegen erlaubt.

GEKLINGEL in GEKLINGELT ist keine Verlängerung sondern eine echte Umformung eines Substantives in ein Partizip Perfekt und damit erlaubt.

ERGEHEN darf man mit einem V zu VERGEHEN ergänzen, weil die beiden Verben oder Substantive zwar einen gemeinsamen Stamm, aber eigene Wörterbucheinträge haben.

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

