

**SPEELT U VOOR HET EERST, LEES DIT DAN EERST AANDACHTIG DOOR!**

Doel van het spel:

Zoveel mogelijk punten verzamelen door het aanleggen van letterblokjes.

Vorbereiding:

Men wijst een speelleider aan die de puntentelling gaat bijhouden en er voor zorgt dat de zandloper correct gebruikt wordt. De speelleider schrijft op het scoreblok de namen van de spelers. Is de speelleider aan de beurt, dan neemt een ander de werkzaamheden over. Het spel wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok.

Stap 1

De zandloper wordt omgedraaid. Iedere speler pakt blindelings 8 letterblokjes uit de zak. Iedereen probeert, binnen de zandloper tijd een woord te vormen. Voor de joker mag men elke letter invullen. Hij mag bij elke beurt van letter veranderen. De speler die met de meeste blokjes een woord kan vormen, mag als eerste beginnen en legt zijn/haar woord op het spelbord. Één



van de letterblokjes moet op het startpunt liggen. De kleuren op het spelbord hebben geen betekenis. De winnaar telt nu de punten op die op de letterblokjes staan en telt er een bonus bij op van 25 extra punten. Als meerdere spelers een even groot woord kunnen neerleggen, worden de punten geteld en mag degene met de meeste punten beginnen. Als ook de punten gelijk zijn, wordt er opnieuw door de spelers één blokje uit de zak gepakt en degene die het blokje met de meeste punten pakt mag beginnen.

Stap 2

Alle andere letterblokjes worden weer terug in het zakje gestopt.

Stap 3

Dan gaat het spel verder. De speler die links naast de in stap 1 genoemde winnaar zit, vervolgt het spel. De zandloper wordt weer omgedraaid en hij of zij mag nu blind één letterblokje pakken en proberen, door aan te leggen één of meerdere woorden te maken binnen de zandloper tijd. De speler somt alle gevonden woorden op, zodat de speelleider ze kan noteren. Nadat de laatste zandkorrel door de zandloper is gegaan, telt de speelleider de punten van de gevonden woorden op.



Lukt het niet om binnen de zandloper tijd een woord te maken, dan krijgt de speler strafpunten. De strafpunten zijn gelijk aan de waarde van de letter die niet is aangelegd. Bij "0" punten volgen er geen strafpunten en het letterblokje gaat terug in het zakje.

Bonusronde:

Na 5 beurten is er een bonusronde. Alle spelers pakken blind 8 letterblokjes en proberen een zo lang mogelijk woord te maken op het bord. Degene die met de letterblokjes kan aanleggen op het bord en zo het langste woord kan vormen, is de winnaar. De winnaar legt aan en de punten worden geteld. Bovendien krijgt de winnaar 25 bonuspunten extra. De speler met het op één-na-langste woord mag ook aanleggen. Hij/zij krijgt de punten van het gevormde woord. De andere spelers met minder lange woorden mogen ook aanleggen en krijgen punten van het gevormde woord. De overgebleven fiches gaan terug in de zak. Het spel gaat nu weer verder.

## ALGEMENE REGELS VOOR HET SPELEN VAN WORDLINK®

## Wel en niet toegestane woorden:

De spelers kunnen van tevoren afspraken maken over het wel of niet toestaan van eigennamen, aardrijkskundige namen, afkortingen, verkleinwoorden, buitenlandse woorden, werkwoorden en werkwoordsvormen. Bij twijfel kan een woordenboek worden geraadpleegd.

## Spelregels:

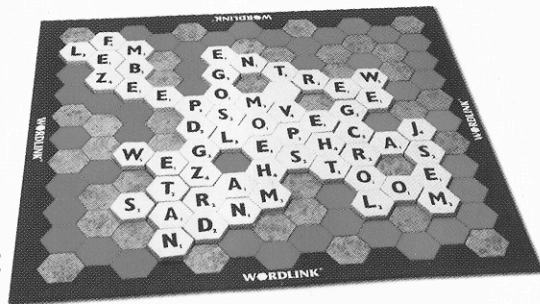
- Elk woord waarvan het aangelegde letterblokje deel uit maakt, telt mee in de puntentelling. Zie voorbeelden.
- Is het blokje eenmaal aangelegd, dan mag het niet meer worden verplaatst.
- Een speler mag pas een blokje uit het zakje pakken als de zandloper is omgedraaid.
- Woorden moeten uit aaneengesloten letters bestaan. Zie de pijlen bij de voorbeelden.
- Let op: alle handelingen van de spelers moeten plaatsvinden binnen de zandloperijd. Alleen het tellen van de punten wordt gedaan nadat de zandloper leeg is.

## Einde van het spel:

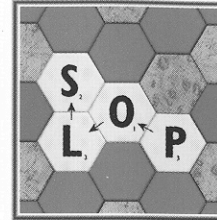
Het spel is afgelopen als alle letterblokjes op zijn. De speler met de meeste punten heeft gewonnen. Men kan ook het spel voortijdig beëindigen na een bonusronde.

## Tip:

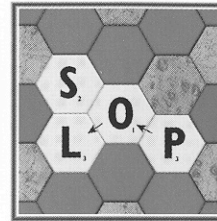
Als de letterblokjes op het spelbord in één richting liggen, leest dat makkelijker.



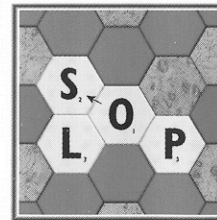
Hieronder volgt een voorbeeld:



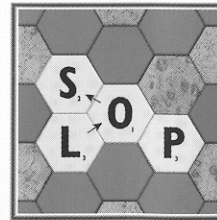
De eerste speler legt neer het woord: POLS  
Score: 9 punten



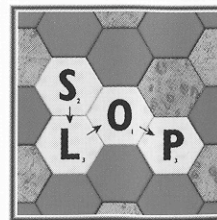
Maar ook het woord POL staat er.  
Score: 7 punten



Verder nog: OS  
Score: 3 punten



Niet te vergeten het woord: LOS  
Score: 6 punten



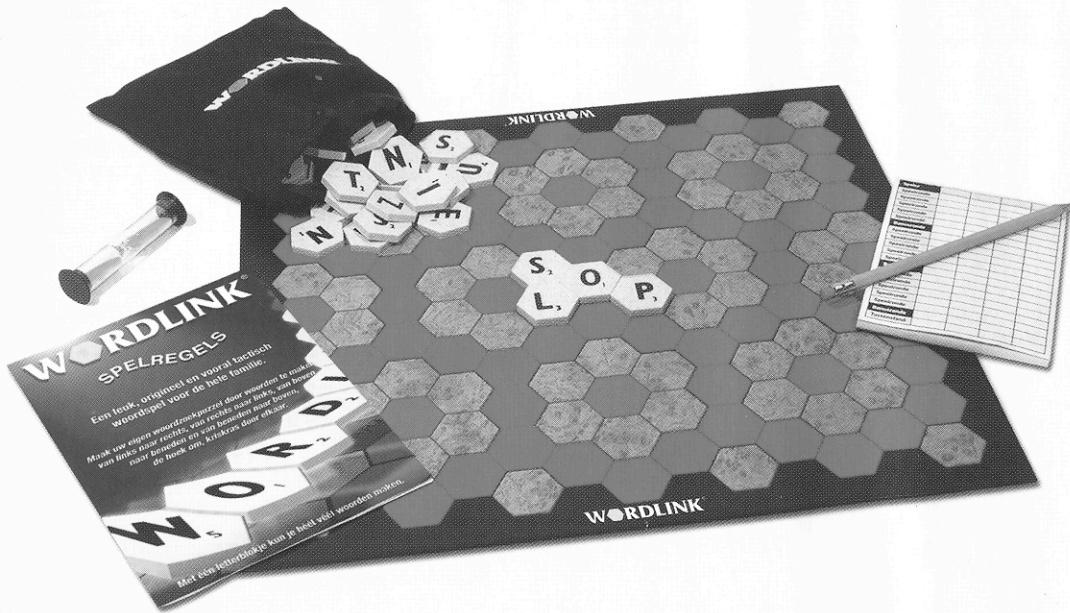
En als laatste: SLOP  
Score: 9 punten

Het totaal van deze gespeelde beurt is: 34 punten.

# WORDLINK

**Aantal spelers:** 2 tot 4  
**Leeftijd:** vanaf ca. 8 jaar  
**Speelduur:** 60 tot 90 minuten

**Spelinhoud:** spelregels  
 zeskantige letterblokjes in zakje  
 1 zandloper van ca. 60 seconden  
 1 spelbord  
 1 scoreblokje  
 1 potlood



# WORDLINK

# WORDLINK

<b>A</b> <sub>1</sub>	<b>H</b> <sub>4</sub>	<b>O</b> <sub>1</sub>	<b>V</b> <sub>4</sub>
1 punt	4 punten	1 punt	4 punten
<b>B</b> <sub>3</sub>	<b>I</b> <sub>1</sub>	<b>P</b> <sub>3</sub>	<b>W</b> <sub>5</sub>
3 punten	1 punt	3 punten	5 punten
<b>C</b> <sub>5</sub>	<b>J</b> <sub>4</sub>	<b>Q</b> <sub>10</sub>	<b>X</b> <sub>8</sub>
5 punten	4 punten	10 punten	8 punten
<b>D</b> <sub>2</sub>	<b>K</b> <sub>3</sub>	<b>R</b> <sub>2</sub>	<b>Y</b> <sub>8</sub>
2 punten	3 punten	2 punten	8 punten
<b>E</b> <sub>1</sub>	<b>L</b> <sub>3</sub>	<b>S</b> <sub>2</sub>	<b>IJ</b> <sub>4</sub>
1 punt	3 punten	2 punten	4 punten
<b>F</b> <sub>4</sub>	<b>M</b> <sub>3</sub>	<b>T</b> <sub>2</sub>	<b>Z</b> <sub>4</sub>
4 punten	3 punten	2 punten	4 punten
<b>G</b> <sub>3</sub>	<b>N</b> <sub>1</sub>	<b>U</b> <sub>4</sub>	
3 punten	1 punt	4 punten	0 punten

# WORDLINK