

Woordenspel

Spelregels

Doel van het spel:

Met de 96 letterkaartjes horizontaal en verticaal woorden vormen op het speelbord. Begonnen wordt op één van de 4 geel gekleurde centrale vakken.

Begin van het spel:

De letterkaartjes worden, met de blanco zijde naar boven, in het deksel van de doos gelegd en goed door elkaar geschoven. Elke speler krijgt een letterrichel en vult die met 10 letterkaartjes, de letters zichtbaar. Niet gebruikte letterkaartjes blijven, met de rug boven, in het deksel liggen.

Letterkaartjes:

Op elk letterkaartje is, behalve een letter van het alfabet, een getal gedrukt, dat de waarde van de betreffende letter, de zgn.

'letterwaarde' aangeeft. De diverse letterwaarden bedragen:

c, f, j, p, q, w, x, y, z (2x)	7 punten
b, k (3x)	5 punten
g, h, i, m, o, r, s, t, u, v (4x)	4 punten
d, l (5x)	3 punten
a, n (6x)	2 punten
e (10x)	1 punt

Eerste beurt:

De speler die beginnen mag probeert, beginnende op één van de 4 centrale vakken, een woord uit te leggen, dat ten minste uit 4 letters moet bestaan. Hij doet dit horizontaal of verticaal; diagonaal is niet toegestaan.

De speler die links van de eerste speler zit, moet vervolgens proberen, met zijn letters een woord te vormen, dat ten minste één letter gemeen heeft met het liggende woord. Ook kan worden geprobeerd een woord uit te leggen, waarvan ten minste één van de letters, die tegenover een letter van het liggende woord komt te liggen, hiermede een nieuw woord vormt.

Dit kan op verschillende manieren gebeuren:

1 Het liggende woord wordt verlengd. Van VRACHT kan VRACHTSCHIP worden gemaakt, van HOND komt men via HONDEN tot HONDENEUS, KAT kan worden verlengd tot HUISKAT, enz.

2 Het nieuwe woord kruist het liggende woord, zoals bij een kruiswoordraadsel. Voorbeeld:

	b ₅		
h ₄	o ₄	n ₂	d ₃
	r ₄		
	d ₃		

3 Tegenover elkaar liggende letters vormen een nieuw woord. Voorbeeld:

	r ₄	y ₇	s ₄	t ₄
b ₅	a ₂	l ₃		

Evenwijdig met het liggende woord RYST (de IJ wordt door Y weergegeven) werd het nieuwe woord BAL gelegd. Hierbij ontstaan tevens de nieuwe woorden RA en YL.

4 Men kan tussen 2 woorden een vakje openlaten; het blijven dan afzonderlijke woorden, die niet tot een nieuw woord behoeven te worden verlengd. Voorbeeld:

				s ₄	
	r ₄	y ₇	s ₄	t ₄	
b ₅	a ₂	l ₃		o ₄	p ₇
				m ₄	

Hier liggen dus, in volgorde van uitleggen, de volgende woorden: RYST, BAL (tevens RA en YL), STOM en OP. Van BAL en OP behoeft geen nieuw woord te worden gevormd, omdat er één vak onbezet is gebleven. Dit mag uiteraard ook meer dan één vak zijn.

Overigens had, wanneer men niet het woord OP maar ONS had uitgelegd, van beide afzonderlijke woorden BAL en ONS het woord BALLONS gevormd kunnen worden, dus:

				s ₄		
	r ₄	y ₇	s ₄	t ₄		
b ₅	a ₂	l ₃	l ₃	o ₄	n ₂	s ₄
				o ₄	m ₄	
				f ₇		

Deze woordvorming gaf een der spelers tevens gelegenheid, het woord SLOF af te leggen, waarbij 'vanzelf' het woord OM ontstond.

Spelverloop:

Om beurten proberen de spelers een woord te vormen met de letters van hun letterrichel, waarbij ze zoveel mogelijk letters op het bord kunnen uitleggen. Als iemand met zijn letters geen woord kan vormen, mag hij ten hoogste 3 letters uit de in het deksel achtergebleven letterkaartjes kopen. Kan hij dan nog geen woord vormen, dan dient hij zijn beurt over te slaan. Bij een volgende beurt mag hij wederom ten hoogste 3 letters kopen, totdat hij weer in staat is, een woord te vormen en letters op het bord uit te leggen.

Toegestane woorden:

Van te voren dient goed te worden afgesproken, welke woorden wél en welke niet zijn toegestaan. Het is raadzaam, eigennamen, vreemde woorden, afkortingen, namen van bedrijven, instellingen, produkten of verenigingen te vermijden. Het verdient voorts aanbeveling, een woordenboek bij de hand te houden om dit in geval van twijfel aan een woord, te laten beslissen. Een woord mag meer dan één keer worden gebruikt. Verkleinwoorden en meervoudsvormen (hondje, honden, hondjes) kunnen naar eigen inzicht worden toegestaan of niet. Hetzelfde geldt voor aardrijkskundige namen (Lek, Epe, Utrecht).

Puntentelling en gekleurde vakken:

De waarden van de letters van het alfabet zijn op de letterkaartjes aangegeven. Voor elke afgelegde letter krijgt de speler het aantal punten van de letterwaarde, b.v. g = 4 punten.

Van een letter die op een **rood** gekleurd vak wordt neergelegd, wordt de letterwaarde verdubbeld, b.v. g = 2 x 4 = 8 punten.

Een letter die op een **groen** gekleurd vak wordt neergelegd, geeft de speler recht op verdubbeling van de letterwaarden van alle in die beurt neergelegde letters.

Kijken we nog even naar ons tweede voorbeeld:

Wanneer de O van HOND op een rood gekleurd vak komt, dan krijgt de speler voor dit woord **17** punten i.p.v. 13 punten.

Was die O op een groen gekleurd vak gekomen, dan had dit woord zelfs 2 x 13 = **26** punten opgeleverd.

De speler die vervolgens BORD neerlegt, krijgt geen extra punten, want de O lag reeds op het bord en wordt maar éénmaal gehonoreerd. Het woord BORD levert **12** punten op voor de nieuwe letters B, R en D.

Winnaar:

Wanneer alle letterkaartjes uit het deksel zijn genomen, is het spel niet automatisch geëindigd. Er kunnen nog diverse beurten worden gedaan, voordat een der spelers zijn laatste letterkaartje op het speelveld heeft geplaatst. Het 'woordspel' kan dus op 2 manieren eindigen:

a Wanneer er geen letterkaartjes meer in het deksel zijn en het een van de spelers is gelukt, zijn laatste letterkaartje(s) op het speelveld te plaatsen.

b Wanneer geen der spelers in staat is één of meer letterkaartjes op het speelveld te plaatsen.

De door elke speler behaalde punten worden nu verminderd met de gezamenlijke letterwaarde van de nog in zijn letterrichel aanwezige letterkaartjes.

In geval **a** ontvangt de speler, die het spel beëindigt, een bonus van **25** punten. In geval **b** worden geen extra punten toegekend. De speler met uiteindelijk het hoogste aantal punten is de winnaar.

Jeu de mots

Règle du jeu

But du jeu :

A l'aide des 96 lettres, former horizontalement et verticalement des mots sur le plateau de jeu. Commencer sur l'une des cases centrales colorées en jaune.

Début du jeu :

Les lettres seront bien mêlées et posées dans le couvercle, côté non marqué au-dessus (donc lettres invisibles). Chaque joueur dispose d'un porte-lettres qu'il remplit de 10 lettres, visibles pour lui-même. Les lettres non utilisées resteront, à l'envers, dans le couvercle.

Lettres :

Chaque fiche représentant les lettres de l'alphabet est aussi marquée d'un chiffre qui correspond à la valeur de la lettre. Voici les différentes valeurs des lettres :

c, f, j, p, q, w, x, y, z (2x)	7 points
b, k (3x)	5 points
g, h, i, m, o, r, s, t, u, v (4x)	4 points
d, l (5x)	3 points
a, n (6x)	2 points
e (10x)	1 point

Premier tour :

Le joueur qui commence peut essayer de former un mot d'au moins 4 lettres, en partant de l'une des 4 cases centrales. Ce mot être formé horizontalement ou verticalement ; les mots en diagonale ne sont pas permis.

Le joueur à gauche de celui qui a commencé devra ensuite essayer de composer un mot ayant au moins une lettre en commun avec le mot existant. Il peut aussi tenter de former un mot dont au moins une des lettres se trouvant en face du mot existant, forme un nouveau mot.

Cela peut se faire de différentes façons :

1 Du mot déjà formé on fait un mot plus long. Par exemple :

MAIN peut devenir MAINTENANT ; de PASSE on arrivera à PASSEMENTERIE en passant par PASSEMENT ou PASSEMENTER ; PULSION peut devenir PROPULSION, etc.

2 Le nouveau mot croise le mot existant comme pour les mots croisés. Par exemple :

	f ₇		
b ₅	o ₄	r ₄	d ₃
	r ₄		
	t ₄		

3 Des lettres se faisant face forment un nouveau mot.

Exemple :

	l ₃	i ₄	m ₄	e ₁₀
v ₄	a ₂	l ₃		

Parallèlement au mot LIME, c'est le mot VAL qui a été formé, ce qui a produit deux nouveaux mots : LA et IL.

4 Entre 2 mots on peut laisser une case libre ; ce sont alors des mots isolés qui n'ont pas besoin d'être 'allongés'. Exemple :