

SCRABBLE®

trickster

Maak jij ook zo graag je eigen regels?

Met Trick-kaarten kun je een loopje nemen met de Scrabble-regels. Een woord neerleggen waar je maar wilt, je letterblokjes omwisselen en toch aan de beurt blijven, en zelfs de Trick-kaart van een tegenspeler ongeldig maken. Dit zijn maar een paar voorbeelden van wat je met Trick-kaarten allemaal kunt doen.

Als je de spelregels van Scrabble al kent, hoeft je alleen maar de uitleg over de Trick-kaarten en Trick-vakjes te lezen.

INHOUD

- 1 spelbord
- 102 letterblokjes
- 4 plankjes
- 1 letterzakje
- 22 Trick-kaarten
- 1 kaart met tweeletterwoorden

102 Letterblokjes:

- Er zijn 100 blokjes met letters van het alfabet en twee blanco blokjes.
- Elk letterblokje heeft een waarde (het cijfer rechts onder de letter).
- De twee blanco blokjes hebben geen waarde, maar kunnen voor elke letter worden gebruikt. Wanneer je een blanco blokje neerlegt, moet je zeggen voor welke letter je het gebruikt. Daarna kan deze letter niet meer worden veranderd.

VOORBEREIDINGEN

- Pak pen en papier om de score bij te houden.
- Zet het spelbord neer.
- Elke speler pakt een plankje waarop hij zijn letterblokjes kan neerzetten. De plankjes hebben bovenaan een gleuf om de Trick-kaarten in te zetten.
- De kaart met tweeletterwoorden wordt met de tekst naar beneden naast het bord gelegd. De Trick-kaarten worden geschud en met de tekst naar beneden naast het bord gelegd.
- Alle letterblokjes worden in het letterzakje gedaan. Elke speler pakt één blokje om te bepalen wie er mag beginnen. De speler met de letter die het dichtst bij het begin van het alfabet ligt, mag beginnen. Een blanco blokje komt nog vóór de letter "A". De gepakte blokjes worden weer in het zakje teruggedaan en het zakje wordt geschud.
- De spelers pakken om beurten zeven nieuwe letterblokjes uit het zakje en zetten ze op hun plankje. Het SCRABBLE-spel kan nu beginnen. De speelrichting is met de klok mee.

ZO SPEEL JE

Score bijhouden

Er wordt één speler gekozen om de score bij te houden. Hij noteert na elke beurt de punten die door de spelers zijn behaald.

Ruilen van letterblokjes

Elke speler mag zijn beurt gebruiken om enkele of al zijn blokjes op zijn plankje te ruilen. De blokjes worden eerst met de letters naar beneden op tafel gelegd. Vervolgens wordt hetzelfde aantal nieuwe blokjes gepakt en worden de omgeruilde blokjes in het zakje gedaan. Daarna moet de speler wachten tot hij weer aan de beurt is.

Passen (een beurt overslaan)

In plaats van letterblokjes op het bord te leggen of ze te ruilen, kan een speler ook besluiten om te passen. Het maakt daarbij niet uit of hij wel of niet een woord (of woorden) kan maken.

Maar als alle spelers twee keer achter elkaar hebben gepast, is het spel afgelopen.

Het eerste woord

De eerste speler maakt met twee of meer blokjes een woord en legt het horizontaal of verticaal op het bord, met één van de blokjes op het middelste vakje (de ster). Diagonale woorden zijn niet toegestaan.

Alle blokjes die in deze beurt en volgende beurten worden gespeeld, moeten op één lijn, horizontaal of verticaal, worden neergelegd.

Toegestane woorden

Alle woorden uit een gewoon Nederlands woordenboek zijn toegestaan, behalve eigennamen en andere woorden die met een hoofdletter beginnen, afkortingen, voor- en achtervoegsels en woorden met een apostrof of koppelteken. Buitenlandse woorden die in het Nederlandse woordenboek staan, zijn eveneens toegestaan. Voordat het spel begint, moeten alle spelers het eens worden over het te gebruiken woordenboek.

Nadat een letterblokje op het bord is gelegd, mag het niet meer worden verwijderd tenzij het woord met succes wordt betwist.

Betwiste woorden

Als een van de spelers het met een bepaald woord niet eens is, moet dit worden besproken voordat de punten worden opgeteld en de volgende speler zijn beurt begint. Alleen op dat moment mag een woordenboek worden geraadpleegd om de spelling of het bestaan van een woord te controleren. Als het woord niet in het woordenboek voorkomt of fout is gespeld, neemt de speler zijn blokjes terug en is zijn beurt voorbij.

Bonusvakjes op het spelbord

Het spelbord bestaat uit 15 x 15 vierkantjes met lijntjes ertussen. Er zijn op het bord speciale vakjes met bonuswaarden en speciale vakjes met het woord TRICK.

Bonuslettervakjes

Voor een blokje op een vakje met de tekst 2 X LETTERWAARDE, krijgt een speler twee maal de letterwaarde.
Voor een blokje op een vakje met de tekst 3 X LETTERWAARDE, krijgt een speler drie maal de letterwaarde.



Bonuswoordvakjes

Voor een blokje op een vakje met de tekst 2 X WOORDWAARDE, krijgt een speler twee maal de woordwaarde.
Voor een blokje op een vakje met de tekst 3 X WOORDWAARDE, krijgt een speler drie maal de woordwaarde.



Als een woord zowel een bonuslettervakje als een bonuswoordvakje bedekt, worden alle bonusletterwaarden opgeteld voordat het puntentotaal van het woord wordt verdubbeld of verdrievoudigd.

De waarden van de bonusvakjes gelden alleen de eerste keer dat er een blokje op wordt gelegd.

Wanneer er een blanco blokje op een bonusvakje met twee of drie maal woordwaarde wordt gelegd, wordt het puntentotaal van het woord verdubbeld of verdrievoudigd, ook al heeft het blanco blokje zelf geen puntenwaarde. Als er een blanco blokje op een bonusvakje met twee of drie maal letterwaarde wordt gelegd, blijft de waarde van het blanco blokje nul.

TRICK-vakjes

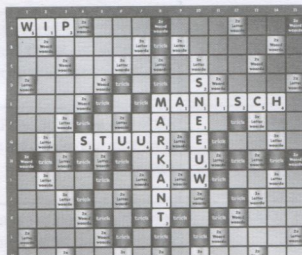
Als een speler met zijn letterblokjes een Trick-vakje bedekt, mag hij een Trick-kaart pakken. Voor ieder bedekt Trick-vakje mag één Trick-kaart worden gepakt.

Met de Trick-kaarten kunnen de spelers afwijken van de Scrabble-spelregels. De kaarten kunnen gaan over het soort woord dat mag worden gespeeld, over waar een woord mag worden neergelegd of over de puntentelling. Ook kan het spel van andere spelers ermee worden beïnvloed.

Trick-kaarten worden gepakt NADAT de punten van het woord van de speler zijn genoteerd, en zijn niet van toepassing op het zojuist neergelegde woord (of de zojuist neergelegde woorden). Maar Trick-kaarten die betrekking hebben op tegenspelers (inclusief het incasseren van hun laatste score), mogen wel meteen worden gespeeld.

Als je tijdens je beurt een Trick-kaart wilt gebruiken, leg je een woord op het bord en lees je vervolgens hardop de tekst op de Trick-kaart. Daarna wordt de kaart weggelegd naast het spelbord. Gebruikte Trick-kaarten doen niet meer mee.

Voorbeeld: Speler 1 legt het woord WIP en profiteert zo van het vakje met drie maal woordwaarde. Vervolgens leest hij de tekst van zijn Trick-kaart voor: "Leg een woord op het bord WAAR JE MAAR WILT." Vervolgens zegt hij dat hij 27 punten heeft gescoord.



Trick-kaarten die niet van invloed zijn op het woord dat zojuist is gespeeld, zoals "Maak de kaart van een tegenspeler ongeldig", mogen op elk gewenst moment worden gespeeld.

Je mag niet meer dan drie Trick-kaarten in je bezit hebben. Als je drie Trick-kaarten hebt en meer Trick-kaarten kunt pakken, moet je kaarten ongebruikt wegleggen om het aantal Trick-kaarten op drie te houden.

Bonus voor Trick-kaarten

Als een speler in één beurt alle drie zijn Trick-kaarten gebruikt, mag hij 10 punten bij zijn woordscore optellen na verdubbeling of verdrievoudiging. Let op: als je de Trick-kaart gebruikt om de kaart met tweeletterwoorden te bekijken, telt dit NIET als het spelen van een kaart voor bonuspunten.

Kaart met tweeletterwoorden

Op de kaart met tweeletterwoorden staan alle tweeletterwoorden die bij Scrabble kunnen worden gebruikt. Tijdens het spel moet de kaart met de tekst naar beneden worden neergelegd. Een speler mag tegen inlevering van één Trick-kaart de kaart met tweeletterwoorden bekijken. De speler mag de kaart alleen tijdens die beurt bekijken en moet 'm daarna weer omdraaien.

Belangrijk: vaak kan het juiste tweeletterwoord je helpen als je vastzit!

Puntentelling eerste woord

Aan het eind van zijn beurt telt de speler hoeveel punten hij heeft behaald, en geeft deze door aan de speler die de score bijhoudt.

Per beurt wordt het aantal behaalde punten berekend door alle waarden van de letters plus de punten van de bonusvakjes of Trick-kaarten bij elkaar op te tellen.

Einde van een beurt

Aan het eind van elke beurt pakt de speler hetzelfde aantal blokjes als hij op het bord heeft gelegd. Hij houdt dus altijd zeven blokjes op zijn plankje.

Extra bonus van 50 punten

Een speler die in één beurt alle zeven letters gebruikt, verdient een bonus van 50 punten naast de normale punten voor zijn beurt. De 50 punten worden bij de normale punten opgeteld nadat de bonuswaarden van de bonusvakjes zijn berekend.

De beurt van de volgende speler

De tweede speler en alle spelers daarna kunnen tijdens hun beurt blokjes ruilen, passen, of één of meer blokjes aanleggen aan de blokjes op het bord om zo nieuwe woorden van twee of meer letters te maken.

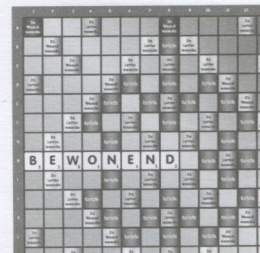
Alle blokjes die een speler tijdens zijn beurt op het bord legt, moeten in één horizontale of verticale rij worden neergelegd. Als rijen elkaar raken, moeten de blokjes in de rijen volledige woorden vormen, net als bij een kruiswoordpuzzel.

De spelers krijgen punten voor alle woorden die zij hebben gevormd of aangepast. Plus de punten van de bonusvakjes waarop zij hun blokjes hebben neergelegd.

Er zijn vijf verschillende manieren om nieuwe woorden te vormen:

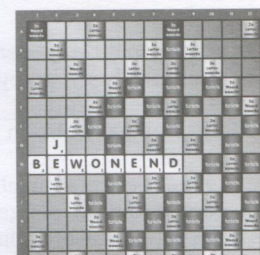
1. Door het aanleggen van één of meer blokjes aan het begin of aan het eind van een woord, of aan het begin én het eind van een woord.

Voorbeeld: **WONEN** wordt **BEWONEND**.



2. Door een woord rechthoekig aan te leggen aan een woord dat al op het spelbord ligt. Bij het vormen van het nieuwe woord moet worden gebruikgemaakt van een van de letters van het woord dat al op het spelbord ligt.

Voorbeeld: De letter **J** worden aangelegd aan de letter **E** van het woord **BEWONEND** om het woord **JE** te maken.



3. Door een volledig woord evenwijdig aan een bestaand woord aan te leggen zodat de letters die op elkaar aansluiten ook complete woorden vormen.
Voorbeeld: **UH** wordt evenwijdig aan **OVERKUIP** aangelegd, waardoor ook de woorden **KU** en **UH** worden gevormd.

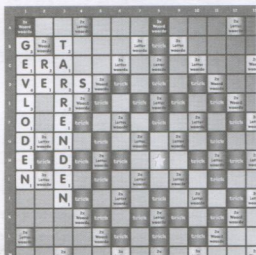


In dit voorbeeld worden in één beurt meerdere woorden gevormd, en verdient de speler met elk woord punten. Voor ieder woord wordt het aantal punten berekend (inclusief de bonuswaarden als een letter een bonusvakje bedekt).

4. Het nieuwe woord mag ook een letter toevoegen aan een woord dat al op het spelbord ligt.
Voorbeeld: Door het neerleggen van de letter **M** wordt het woord **ME** gevormd, en wordt ook het woord **MINT** gevormd.



5. De laatste variant is het "overbruggen" van twee of meer letters. (Dit kan alleen vanaf de vierde beurt in het spel.)
Voorbeeld: de letter **R** wordt neergelegd tussen de **E** en de **A** om de woorden **ERA** en **RE** te vormen.



Soms kan een woord twee bonuswoordvakjes bedekken of gebruikmaken van meer dan één Trick-kaart. De woordwaarde wordt dan verdubbeld en nog eens verdubbeld: 4 maal de volledige woordwaarde; of verdriedubbeld en nog eens verdriedubbeld: 9 maal de volledige woordwaarde!

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer

- alle blokjes zijn gepakt en een van de spelers alle blokjes van zijn plankje op het spelbord heeft gelegd
- er geen combinaties meer mogelijk zijn
- alle spelers twee keer achter elkaar hebben gepast.

Nadat alle scores zijn opgeteld, wordt de score van elke speler verminderd met de opgetelde punten van zijn niet-gespeelde blokjes. Als een speler al zijn blokjes heeft gebruikt, wordt zijn score vermeerderd met het puntentotaal van de niet-gespeelde blokjes van de andere spelers.
Voorbeeld: Als Speler 1 aan het eind van het spel een X en een A over heeft op zijn plankje, worden er 9 punten afgetrokken van zijn score. De speler die al zijn blokjes heeft gebruikt, krijgt er 9 punten bij.

Denk eraan: het spel kan gewonnen of verloren worden met de laatste letter uit het letterzakje!

In onderstaande tabel vind je meer informatie over de Trick-kaarten. Je kunt de tekst in de tabel lezen voordat je begint met spelen, of je kunt meteen beginnen en de tekst lezen als je een Trick-kaart speelt.

KAARTTEKST	UITLEG
Tel 10 punten op bij je score. De punten worden opgeteld vóór verdubbeling of verdrievoudiging van een woordscore.	
Blanco blokje is 5 punten waard.	Een blanco blokje, inclusief een blokje dat tot blanco blokje is benoemd op basis van een Trick-kaart, is 5 punten waard in je eindscore. Mag worden verdubbeld of verdrievoudigd.
Maak de kaart van een tegenspeler ongeldig.	
Dubbele woordscore	Verdubbel de score van een woord dat je hebt neergelegd tijdens je beurt. Als je tijdens je beurt meer dan één woord hebt neergelegd, mag je zelf kiezen van welk woord je de score verdubbelt.
Ruil de blokjes op je plankje tegen de blokjes van een andere speler voordat je aan je beurt begint.	Je mag zelf de speler kiezen waarmee je blokjes ruilt. Als de andere speler meer blokjes op zijn plankje heeft dan jij, mag je niet meer dan 7 blokjes ruilen. Je mag geen Trick-kaarten ruilen.
Ruil een zelf gekozen aantal blokjes tegen blokjes in het letterzakje. Daarna ben je OOK NOG aan de beurt.	
Bekijk de blokjes op het plankje van een tegenspeler.	Je mag zelf de tegenspeler kiezen van wie je de blokjes wilt bekijken.
Laat een van je tegenspelers een beurt overslaan. Deze kaart moet worden gespeeld aan het begin van de beurt van je tegenspeler.	Je mag deze kaart niet gebruiken als je tegenspeler zijn woord al op het bord heeft gelegd.
Laat blokjes die 1 punt waard zijn als 10 punten meetellen. Deze verandering van puntenwaarde geldt alleen deze beurt.	Alle blokjes die normaal 1 punt waard zijn, zijn ALLEEN DEZE BEURT 10 punten waard. Mag worden verdubbeld of verdrievoudigd.
Leg een eigennaam op het bord. Een eigennaam is een woord dat gewoonlijk met een hoofdletter wordt gespeld.	Leg een woord neer dat gewoonlijk met een hoofdletter wordt gespeld. Dit mag ook een merknaam zijn.
Leg tijdens je beurt meer dan één woord op het bord. Als je alle 7 blokjes op je plankje gebruikt, ontvang je echter niet de 50 bonuspunten.	Je mag tijdens je beurt zo veel woorden op het bord leggen als je wilt. Maar je ontvangt niet de 50 bonuspunten als je al je blokjes gebruikt.
Verdien punten met een eerder bedekt bonusvakje.	Als je een eerder bedekt bonusvakje gebruikt voor je nieuwe woord, gelden de bonuspunten van dat vakje.
Leg een woord op het bord WAAR JE MAAR WILT.	Je hoeft geen gebruik te maken van letters van woorden die al op het bord liggen. Je mag een woord neerleggen WAAR JE MAAR WILT.
Leg een achterstevoren gespeld woord op het bord.	De andere spelers mogen dit achterstevoren gespelde woord niet verder uitbreiden. Er mag bijvoorbeeld geen S worden aangelegd om het meervoud te maken.
Leg een van de volgende woorden op het bord en verdien vier maal de letterwaarde op de blokjes: ER, RE, AS, AR, RA, ES, OS, DO	Als je deze kaart goed speelt, kun je 36 punten verdienen. Je mag alleen de puntenwaarde van deze tweeletterwoorden verviervoudigen, niet de puntenwaarde van andere woorden die je vormt met het neerleggen van deze woorden.
Pak één blokje van het plankje van een van je tegenspelers zonder naar de letters te kijken. Je tegenspeler mag pas aan het eind van zijn volgende beurt zijn blokjes weer aanvullen tot 7 blokjes.	
Drie maal woordwaarde.	Verdrievoudig de score van een van de woorden die je tijdens je beurt hebt neergelegd. Als je tijdens je beurt meerdere woorden hebt neergelegd, mag je zelf kiezen van welk woord je de puntenwaarde wilt verdrievoudigen.
Draai een van je blokjes om en gebruik 'm als een blanco blokje. Dit als blanco blokje gebruikte blokje heeft geen puntenwaarde.	Je mag een willekeurig letterblokje gebruiken als blanco blokje. Draai het blokje om op het bord zodat duidelijk is dat het een andere letter is. Dit blokje heeft geen puntenwaarde, tenzij het wordt gecombineerd met de Trick-kaart die 5 punten aan een blanco blokje toekent.
Incasseer de laatst behaalde score van een van je tegenspelers. Daarna ben je gewoon aan de beurt.	Je ontvangt de score die je tegenspeler tijdens zijn laatste beurt heeft behaald (NIET zijn totaalscore) en telt deze op bij je score. Daarnaast kun je ook gewoon punten verdienen door een woord neer te leggen tijdens deze beurt.