

SCRABBLE®

WETTIG GEDEPONEERD kruiswoordpuzzelspel

Strijd

Leeftijd: 10+

Spelers: 2 of meer

SPELEN MAAR!

**Het klassieke woordspel, nu met
letterdobbelen!**

SCRABBLE Strijd is een woordspel voor 2 of meer spelers. Net als bij gewoon SCRABBLE wordt het spel gespeeld door het vormen van op elkaar aansluitende woorden, zoals in kruiswoordpuzzels, op het SCRABBLE-bord. Maar bij SCRABBLE Strijd gebruik je letterdobbelen, waardoor het spel voortdurend verandert en extra snel en spannend wordt.

Het doel van het spel is als eerste 200 punten behalen. Iedere speler gebruikt zijn letterdobbelen in combinaties en op plaatsen op het bord waar hij zoveel mogelijk punten en bonuspunten kan behalen.

INHOUD

- 1 spelbord
- 1 bekertje met deksel
- 12 letterdobbelstenen
- 1 scoreblok
- 1 potlood
- 1 60-seconden zandloper

12 letterdobbelstenen

Er zijn 12 dobbelstenen met de letters van het alfabet en één blanco zijde. Iedere letter heeft een eigen puntwaarde. Deze is rechtsonder de letter vermeld.

De blanco zijde heeft geen puntwaarde, en kan worden gebruikt als een keuzeletter. Wanneer de blanco zijde wordt gebruikt, moet de speler zijn tegenspeler(s) vertellen voor welke letter hij deze zijde gebruikt. De blanco zijde wordt als die letter gebruikt totdat de dobbelsteen van het bord wordt verwijderd.

SPELVOORBEREIDING

Plaats het bord in het midden van de spelers.

Om te bepalen wie mag beginnen, gooien de spelers om de beurt met dezelfde dobbelsteen. De speler die de letter gooit die het dichtst bij het begin van het alfabet ligt, mag beginnen. De blanco zijde komt daarbij vóór de letter "A". Vervolgens worden alle dobbelstenen in de beker gedaan.

SPELREGELS

Het eerste woord vormen

Eerst gaan we eens even goed schudden.

De eerste speler schudt de beker met de dobbelstenen. Het deksel moet daarbij op de beker blijven. Vervolgens draait hij de beker om op een vlakke ondergrond. Het deksel is zo ontworpen dat er zeven dobbelstenen in passen. De speler verwijdert de beker en gebruikt de bovenste letters van de dobbelstenen in het deksel om z'n eerste woord te vormen. De zandloper wordt omgedraaid en de speler heeft 60 seconden de tijd om met twee of meer letters een horizontaal of verticaal woord te vormen. Een van de letters moet het middelste vakje (de ster) bedekken. De speler moet binnen 60 seconden een woord neerleggen, anders is zijn beurt voorbij.

Tip: Als je de beker na het omdraaien eerst nog even extra schudt, vallen de dobbelstenen beter in de daarvoor bestemde vakjes.

Puntentelling eerste woord

Aan het eind van zijn beurt telt de speler hoeveel punten hij heeft behaald, waarna deze punten op het scoreblok worden genoteerd.

Per beurt wordt het aantal behaalde punten berekend door alle waarden van de letters, plus de bonuspunten van de bonusvakjes, bij elkaar op te tellen.

Als rijen dobbelstenen elkaar raken moeten de rijen complete woorden vormen, net als bij een kruiswoordpuzzel.

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.

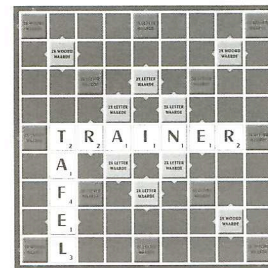
De 50 punten worden bij de normale punten opgeteld nadat de bonuswaarden van de bonusvakjes zijn berekend.

De beurt van de volgende speler

Alle ongebruikte dobbelstenen worden teruggedaan in de beker. Vervolgens mag de tweede speler de beker schudden en omdraaien. De tweede speler moet met een of meer van de zeven dobbelstenen een nieuw woord aanleggen aan het eerste woord op het bord. Als de eerste speler meer dan vijf dobbelstenen heeft gebruikt om zijn woord te vormen, heeft de tweede speler minder dan zeven dobbelstenen voor zijn woord.

En nu gaan we echt STRIJD spelen.

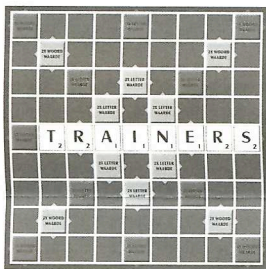
Aan het eind van deze beurt en alle volgende beurten, verwijdert de speler alle letterdobbelstenen die niet zijn gebruikt in het woord dat hij heeft aangelegd, en doet deze terug in de beker.



Voorbeeld: Speler 2 legt de letters AFEL aan de T van TRAINER. Aan het eind van zijn beurt verwijdert speler 2 de letters RAINER van het bord, waardoor alleen nog het woord TAFEL op het spelbord achterblijft.

In de rest van het spel ligt er aan het begin van een beurt altijd maar één woord op het spelbord.

Wanneer een speler het woord op het spelbord alleen maar verlengt zonder een nieuw woord te vormen, worden alle dobbelstenen verwijderd en terug in de beker gedaan. De volgende speler moet dan weer een woord vormen in het midden van het bord. Een van de letters moet het middelste vakje (de ster) bedekken.



Voorbeeld: Speler 2 legt de letter S aan het eind van het bestaande woord TRAINER. Aan het eind van de beurt van speler 2 wordt het woord TRAINERS verwijderd en moet de volgende speler zijn woord in het midden van het bord neerleggen.

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

De letterdobbelsstenen mogen niet diagonaal 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.

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 BORD

Het spelbord bestaat uit 9 x 9 vierkantjes met lijntjes ertussen. Het spelbord heeft vakjes met bonuswaarden:

Bonuslettervakjes

Voor een letter op een lichtblauw vakje krijgt een speler twee maal de letterwaarde.
Voor een letter op een donkerblauw vakje krijgt de speler drie maal de letterwaarde.

Bonuswoordvakjes

Als een van de letters van het woord een roze vakje bedekt, krijgt de speler twee maal de woordwaarde.
~~Als een van de letters van het woord een rood vakje bedekt, krijgt de speler drie maal de woordwaarde.~~

NB: Het middelste vakje van het bord telt als een vakje met dubbele woordwaarde. Als er een letter van een woord op dit vakje wordt gelegd (dus ook bij de eerste beurt) wordt de puntwaarde van dat woord verdubbeld.

Als een woord gelijktijdig een bonuslettervakje en 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 letterdobbelssteen op het vakje wordt geplaatst.

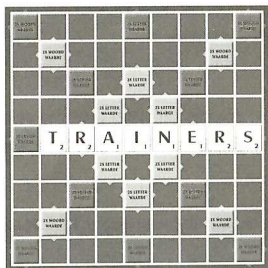
Als er een dobbelsteen met de blanco zijde naar boven op een bonusvakje met twee of drie maal de woordwaarde wordt geplaatst, wordt het puntentotaal van de letters van het woord verdubbeld of verdrievoudigd, ook al heeft het blanco blokje zelf geen puntwaarde. Als er een dobbelsteen met de blanco zijde naar boven op een bonusvakje met twee of drie maal de letterwaarde wordt geplaatst, blijft de waarde van de blanco zijde nul.

De spelers krijgen punten voor alle woorden die zij hebben gevormd of veranderd. Inclusief de punten van de bonusvakjes waarop zij een letterdobbeltsteen hebben geplaatst.

Er zijn vier verschillende manieren om nieuwe woorden te vormen:

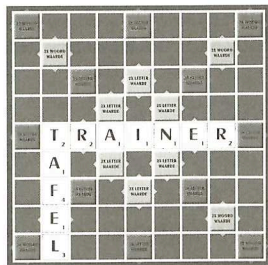
1. Door een of meer letters aan het begin of aan het eind van een woord op het spelbord aan te leggen, of door aan het begin én aan het eind van een woord op het spelbord een of meer letters aan te leggen.

Voorbeeld: TRAINER wordt TRAINERS.



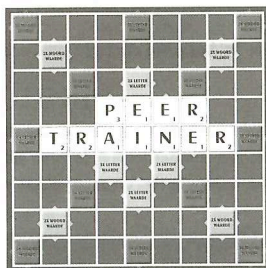
2. Door een woord rechthoekig aan te leggen aan een woord dat al op het spelbord ligt. Bij het vormen van het nieuwe woord moet worden gebruikgemaakt van een van de letters van het woord dat al op het spelbord ligt.

Voorbeeld: De letters AFEL worden aangelegd aan de letter T die al op het bord ligt om het woord TAFEL te vormen.



3. Door een volledig woord evenwijdig aan een reeds bestaand woord aan te leggen zodat de letters die op elkaar aansluiten ook complete woorden vormen.

Voorbeeld: PEER wordt evenwijdig aan TRAINER aangelegd, waardoor tevens de woorden PA, EI, EN en RE 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: De letters BES worden neergelegd, waarbij de letter S aansluit op TRAINER en het woord TRAINERS vormt.



Het kan voorkomen dat een woord twee bonuswoordvakjes bedekt. 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 is afgelopen zodra een van de spelers 200 punten behaalt!

Je kunt Scrabble Strijd makkelijk meenemen en overal spelen!

Het spelbord, de zandloper en de dobbelstenen kunnen in de beker worden opgeborgen. Er zit een speciaal lijpje in de beker waarmee je het opgevouwen spelbord kunt vastzetten, dus altijd eerst het spelbord opbergen.

ONLINE

www.mattelscrabble.com

SCRABBLE heeft z'n eigen website waar spelers terecht kunnen voor:

- nieuwtjes
- het spelen van spelletjes
- tips over strategie en tactiek
- informatie over spelvarianties
- informatie over Scrabble-boeken

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.

© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

SCRABBLE is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel, Inc.

Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland.

Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels.

Mattel.U.K.Ltd.,VanwallBusinessPark,MaidenheadSL64UB.

M8946-0724

