

SCRABBLE

Gedeponeerd handelsmerk

SPELREGELS

SCRABBLE is een woordspel voor 2, 3 of 4 spelers. Het doel van het spel is het vormen van op elkaar aansluitende woorden, zoals gebruikelijk is in kruiswoordpuzzles. Hiertoe worden de letterblokjes, welke ieder een eigen puntenwaarde hebben, op het speelbord geplaatst. De winnaar is die speler, die door een zo goed mogelijk gebruik te maken van de waarde der letters en van de premiewaarde-vakjes op het bord, het hoogste aantal punten weet te verzamelen. Het totaal aantal punten kan lopen van 500 tot 700 of meer. Dit hangt af van de bedrevenheid van de spelers.

BEGIN VAN HET SPEL:

Leg alle blokjes, met de blanco zijde boven, op tafel en werk ze door elkaar. Ieder kiest nu een blokje en degene, die een letter heeft het dichtst bij het begin van het alfabet, mag beginnen te spelen.

Meng nu de getrokken letters weer met de andere en laat elke speler 7 blokjes kiezen. De spelers plaatsen deze voor zich op hun rekje. De rest blijft (dicht) op tafel liggen.

HET SPEL:

1. De eerste speler combineert twee of meer letters tot een woord en plaatst dit, horizontaal of verticaal op het bord met één der letters op het middelste * vakje. Diagonale woorden zijn verboden.
2. De speler telt nu zijn punten en noemt het totaal. Dan neemt hij nieuwe letters voor het aantal dat hij op het bord heeft gezet, zodat er weer 7 letters op zijn rekje staan.
3. Het spel wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De tweede speler en verder ieder op zijn beurt, voegt één of meer letters toe aan de woorden op het bord op die manier nieuwe woorden vormend. De letters, waarmee men speelt, moeten steeds op één lijn op het bord geplaatst worden, horizontaal of verticaal. Zij moeten complete woorden vormen met alle woorden of letters, die reeds op het bord staan en waar zij boven, onder of naast komen te staan. (Hetzelfde dus als bij een kruiswoordpuzzel). De speler krijgt punten voor alle gevormde of gewijzigde woorden (Zie voorbeelden 4 en 5).
4. Nieuwe woorden mogen worden gevormd door:
 - a. toevoeging van een of meer letters aan een woord of letters, die reeds op het bord staan.
 - b. een woord rechthoekig te plaatsen aan een dat reeds op het bord is. Het nieuwe woord moet één van de letters van het woord dat al op het bord is bevatten of moet er één letter aan toe voegen. (Zie voorbeelden 2 en 3).
 - c. het plaatsen van een compleet woord, parallel aan een woord dat er reeds staat, zodat de bijgekomen letters ook complete woorden vormen. (Zie voorbeeld 5).
5. Nadat de beurt is beëindigd, door het tellen en noemen der punten, zijn de letters definitief geplaatst en mogen niet meer worden verzet.
6. De twee blanco blokjes mogen voor elke verlangde letter gebruikt worden. Als een speler een blanco blokje gebruikt, moet hij aangeven welke letter dit voorstelt en geen der spelers mag dit gedurende het spel veranderen.
7. Elke speler mag zijn beurt gebruiken om één, meer of alle letters van zijn rekie om te ruilen. Hij

Raadpleeg het woordenboek alleen om de spelling of het gebruik van een woord na te kijken. Is men het met een bepaald woord niet eens, dan bespreekt men dit vóór de volgende speler begint. Indien het betreffende woord onaanvaardbaar is neemt de speler zijn blokjes terug en verliest zijn beurt.

9. Het spel is uit, wanneer de pot leeg is en: a. één der spelers geen letters meer heeft of b. niemand meer een woord weet te vormen.

TELLING:

10. Noteer na elke beurt van de spelers het aantal behaalde punten. De puntenwaarde van elke letter staat onder aan het blokje aangegeven. Van een blanco blokje is de puntenwaarde nihil.

11. Het aantal punten voor elke beurt is het totaal van de letters, waardoor een woord werd gevormd of gewijzigd gedurende het spel, plus de premiewaarde verkregen door het plaatsen van letters op een premiehokje.

12. PREMIELETTERHOKJE. Een lichtblauw hokje verdubbelt de punten van de letter die er op geplaatst wordt: een donkerblauw hokje verdrievoudt dit.

13. PREMIEWOORDENHOKJE. De puntenwaarde van het gehele woord wordt verdubbeld wanneer één van de letters op een lichtrood hokje komt te staan en verdrievoudt wanneer één der letters op een donkerrood hokje komt. Wanneer een der letters van een woord gelijktijdig op een premieletterhokje wordt geplaatst, dan telt men eerst de premie voor deze letters alvorens de puntenwaarde van het woord te verdubbelen of te verdrievoudt. Indien een woord wordt gevormd dat twee premiewoordenhokjes bedekt, dan wordt de totale waarde tweemaal verdubbeld (4x de letterwaarde) of tweemaal verdrievoudt (9x de letterwaarde). Let er op, dat het middelste vierkantje lichtrood is en het verdubbelt daarom het behaalde aantal punten voor het eerst gevormde woord.

14. De bovengenoemde letter- en woordpremies gelden alleen voor de speler, die deze hokjes voor de eerste keer bedekt. In de volgende beurten telt alleen de letterwaarde.

15. Wanneer een blanco blokje op een licht- of donkerrood hokje wordt geplaatst, dan wordt het totaal van de puntenwaarde verdubbeld ondanks het feit, dat het blanco blokje geen puntenwaarde heeft.

16. Wanneer men door één plaatsing twee of meer woorden vormt tellen alle woorden mee. De gemeenschappelijke letter wordt bij ieder woord meegerekend (eventueel met de volle premiewaarde). Zie voorbeelden 3 en 4.

een lijn op het bord geplaatst worden, horizontaal of verticaal. Zij moeten complete woorden vormen met alle woorden of letters, die reeds op het bord staan en waar zij boven, onder of naast komen te staan. (Hetzelfde dus als bij een kruiswoordpuzzel). De speler krijgt punten voor alle gevormde of gewijzigde woorden (Zie voorbeelden 4 en 5).

4. Nieuwe woorden mogen worden gevormd door:
a. toevoeging van een of meer letters aan een woord of letters, die reeds op het bord staan.

b. een woord rechthoekig te plaatsen aan een dat reeds op het bord is. Het nieuwe woord moet één van de letters van het woord dat al op het bord is bevatten of moet er één letter aan toe voegen. (Zie voorbeelden 2 en 3).

c. het plaatsen van een compleet woord, parallel aan een woord dat er reeds staat, zodat de bijgekomen letters ook complete woorden vormen. (Zie voorbeeld 5).

5. Nadat de beurt is beëindigd, door het tellen en noemen der punten, zijn de letters definitief geplaatst en mogen niet meer worden verzet.

6. De twee blanco blokjes mogen voor elke verlangde letter gebruikt worden. Als een speler een blanco blokje gebruikt, moet hij aangeven welke letter dit voorstelt en geen der spelers mag dit gedurende het spel veranderen.

7. Elke speler mag zijn beurt gebruiken om één, meer of alle letters van zijn rekje om te ruilen. Hij doet dit door ze om te draaien en eenzelfde aantal nieuwe letters te nemen. Dan mengt hij zijn oude letters tussen de letters, die nog in de pot zitten. Hij wacht dan weer op zijn volgende beurt.

8. Alle woorden uit een gewoon woordenboek zijn toegestaan, behalve eigenamen etc., die met een hoofdletter beginnen, vreemde woorden, afkortingen en woorden met apostrophe of koppeltekens.

13. PREMIEWOORDENHOKJE. De puntenwaarde van het gehele woord wordt verdubbeld wanneer één van de letters op een lichtrood hokje komt te staan en verdriedubbeld wanneer één der letters op een donkerrood hokje komt. Wanneer een der letters van een woord gelijktijdig op een premieletterhokje wordt geplaatst, dan telt men eerst de premie voor deze letters alvorens de puntenwaarde van het woord te verdubbelen of te verdriedubbelen. Indien een woord wordt gevormd dat twee premiewoordenhokjes bedekt, dan wordt de totale waarde tweemaal verdubbeld (4x de letterwaarde) of tweemaal verdriedubbeld (9x de letterwaarde). Let er op, dat het middelste vierkantje lichtrood is en het verdubbelt daarom het behaalde aantal punten voor het eerst gevormde woord.

14. De bovengenoemde letter- en woordpremies gelden alleen voor de speler, die deze hokjes voor de eerste keer bedekt. In de volgende beurten telt alleen de letterwaarde.

15. Wanneer een blanco blokje op een licht- of donkerrood hokje wordt geplaatst, dan wordt het totaal van de puntenwaarde verdubbeld ondanks het feit, dat het blanco blokje geen puntenwaarde heeft.

16. Wanneer men door één plaatsing twee of meer woorden vormt tellen alle woorden mee. De gemeenschappelijke letter wordt bij ieder woord meegerekend (eventueel met de volle premiewaarde). Zie voorbeelden 3 en 4.

17. Elke speler, die alle 7 letters bij één beurt plaatst krijgt 50 punten extra.

18. Bij het eind van het spel wordt het aantal behaalde punten van elke speler verminderd met het totaal van de nog in zijn bezit zijnde letters en wanneer een der spelers al zijn letters verbruikt heeft worden zijn punten vermeerderd met het totaal van de niet gespeelde letters van alle andere spelers.

VOORBEELDEN VAN WOORDVORMINGEN EN TELLINGEN.

Hieronder vindt u voorbeelden van 5 opeenvolgende beurten in vetgedrukte letters. Het woord TAART is geplaatst met de tweede letter T op het middelste vierkantje *. Bij de eerste beurt telt men: TAART; bij de 2e beurt: TAFEL; 3e beurt TAFELS en POST; 4e beurt: LATER, LA en EL; 5e beurt: GRAM, PA en OM.

1e beurt
Behaald:
12 punten

TAART

2e beurt
Behaald:
20 punten

T
TAART
F
E
L

3e beurt
Behaald:
23 punten

T
TAART
F
E
L
L
POST

4e beurt
Behaald:
22 punten

T
TAART
F
EL
LA
POST
E
R

5e beurt
Behaald:
26 punten

T
TAART
F
EL
LA
POST
GRAM E
R