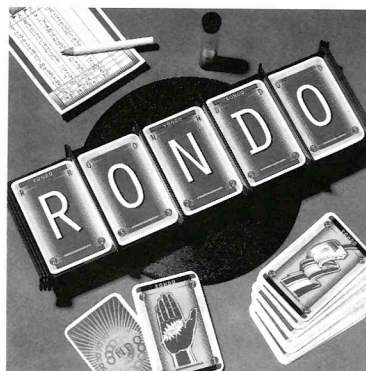


I. A B R A H A M I & E N E T Z



Inhoud

- 1 kaartenhouder
- 110 kaarten
- 1 zandloper
- 1 waarderingsblocnote
- 1 potlood



Doel van het spel

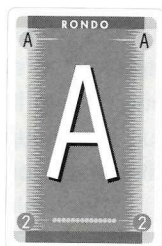
De spelers leggen kaarten in de vakken van de kaartenhouder en vormen op die manier woorden. Voor lange woorden en zeldzame letters krijg je extra veel punten. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, is winnaar.

De kaartenhouder

De uitschuifbare kaartenhouder is de kern van het spel. In de vakken van deze houder worden de kaarten gelegd. Al naar het verloop van het spel kan er tot maximaal 9 vakken worden verlengd. Er kunnen dus woorden van maximaal 9 letters worden gevormd.

De kaartenhouder kan worden gedraaid, zodat het gemaakte woord voor alle spelers goed zichtbaar is.

De kaarten



De woorden worden gevormd met behulp van de kaarten. Er zijn drie verschillende soorten kaarten:

De **letter-kaarten** met daarop de letters in het groot. Bovendien staat in de onderste twee hoeken hoeveel punten deze kaarten waard zijn.



De **joker-kaarten** kunnen goed van pas komen en voor iedere willekeurige letter worden ingezet. Ligt een joker-kaart echter in een vakje van de kaartenhouder dan staat de betekenis vast. Ze staat dan voor de letter die op die plaats in het woord voorkomt. Alle joker-kaarten hebben de waarde "1". Zo worden ze ook gewaardeerd. Een

joker-kaart houdt haar betekenis totdat zij door een andere kaart wordt bedekt.



De **wis-kaarten** kunnen ongeschikte letters aan het begin en einde van een woord uitwissen, door ze er gewoon overheen te leggen. Ze helpen weliswaar een nieuw woord te vormen, maar verkorten het laatst gelegde woord ook. Daarom hebben ze allemaal waarde "-2". In de volgende

ronde mag op een wis-kaart weer een normale letter- of joker-kaart gelegd worden. Een wis-kaart telt voor alle volgende spelers voor "-2", zolang ze niet met een letter- of joker-kaart worden bedekt!

Vorbereiding

De kaartenhouder wordt in elkaar geschoven (= drie vakken) en in het midden van het speeloppervlak gezet, zodat iedere speler er goed bij kan.

De kaarten worden goed geschud. Iedere speler krijgt 7 kaarten die hij oppakt zonder dat de andere spelers ze zien. De overige kaarten worden als blinde stapel naast de kaartenhouder gelegd.

Om vast te stellen wie er mag beginnen proberen alle spelers met behulp van hun kaarten een woord van **drie letters** te vormen en leggen dit woord open voor zich op tafel. De speler van wie het woord de hoogste waarde heeft, mag beginnen. Bij woorden met dezelfde waarde mag de jongste speler beginnen. De speler die begint krijgt de zandloper.

Jokers vervangen willekeurige letters

Wis-kaarten alleen aan het begin of einde van een woord leggen

Ieder krijgt 7 kaarten

Vaststellen wie begint

Tenslotte krijgt de beste rekenaar van de ronde de verantwoording voor de boekhouding. Hij krijgt de waarderingsblocnote en het potlood om de punten te noteren.

Het spelverloop

De speler die begint draait de kaartenhouder naar zich toe, draait de zandloper om en legt een woord van drie letters in de drie kaartvakjes van de kaartenhouder. Dit woord hoeft niet persé het woord te zijn waarmee hij het startrecht heeft verkregen!

Voor het bedenken en neerleggen van een woord hebben alle spelers evenveel tijd: de zandloper loopt 60 seconden. Wie in deze tijd geen woord kan vormen met behulp van z'n kaarten, krijgt ook geen punten.

Wanneer de punten zijn genoteerd, gaat de zandloper naar de volgende speler volgens de wijzers van de klok.

Als er een woord gevormd is, gelden altijd **dezelfde regels**:

- Binnen de ter beschikking staande tijd moet de volgende speler een nieuw woord proberen te maken, door liggende letters te bedekken of het woord naar voren of achteren te verlengen. Hiervoor wordt telkens het benodigde vak uit de kaartenhouder getrokken.
- Ieder nieuw woord moet ook uit minstens drie letters bestaan.
- Er moet minstens één letter van het voorgaande woord blijven staan.
- Ieder nieuw woord mag één letter langer zijn dan het voorgaande. Er mag dus in een beurt niet meer dan één vak uit de kaartenhouder worden getrokken.

**Woord leggen in
60 seconden**

**Regels voor
woordvorming in
de loop van
het spel**

Natuurlijk kan ook door het bedekken van een begin- en/of eind-letter van een woord met een wis-kaart een nieuw woord worden gevormd. De spelregels in achtung nemend kunnen ook meerdere wis-kaarten in de vakjes worden gelegd, om bijvoorbeeld het voorvoegsel van een woord uit te wissen. Overigens is dit in de regel niet de moeite waard, omdat te veel punten voor de wis-kaarten moeten worden afgetrokken.

Na het vormen van een nieuw woord vult de speler z'n kaarten weer aan tot zeven door kaarten van de stapel te pakken. Na de puntentelling is dan de volgende speler aan de beurt.

Kaarten aanvullen tot 7

Een beurt overslaan

Kan een speler binnen de tijdslimiet met z'n kaarten geen nieuw woord vormen, dan krijgt hij in deze ronde een streep op z'n waarderingslijst en pakt een kaart van de stapel. Zo kan het gebeuren dat spelers soms meer dan 7 kaarten in hun hand hebben.

Beurt overslaan = kaart pakken

Ruilactie

Een speler mag voordat hij aan de beurt is een kaart ruilen, door een willekeurige kaart onder de stapel te schuiven en een nieuwe kaart van bovenaf te pakken. Daarna mag hij gewoon een woord vormen, maar krijgt voor deze ruilactie wel twee minpunten. Deze optie mag ook meerdere keren achter elkaar worden gebruikt, maar kost wel steeds twee punten.

Kaartenruil = 2 minpunten

Belangrijk is dat het ruilen van kaarten en het vormen van een woord ook binnen de tijdslimiet moet gebeuren! Wanneer een speler dus één of meerdere ruilacties toepast zonder vervolgens een nieuw woord te kunnen vormen, krijgt hij de overeenkomstige minpunten en pakt - zoals bij de regel voor het beurt overslaan - een kaart van de stapel.

De winnaar

De speler die aan het einde het hoogste aantal punten heeft, is de winnaar.

**Hoogste
aantal punten
= winnaar**

Nog vragen?

Welke woorden zijn in het spel toegestaan?

Dit moet voordat het spel begint worden afgesproken, om latere meningsverschillen te voorkomen. We stellen voor te spelen met alle gebruikelijke woorden die in het woordenboek staan en hun vervoegingen. Er kunnen echter ook eigennamen en voor de spelers gebruikelijke uitdrukkingen worden toegestaan.



Zijn vreemde woorden ook toegestaan?

Wanneer de spelers het goedvinden, waarom niet?

Wat doen wij als meer dan zes personen willen meespelen?

Geen probleem! Vanaf vier personen kan RONDO gespeeld worden met teams van twee.

Kun je RONDO ook eenvoudiger spelen?

Ja! Beginners mogen, wanneer dat is afgesproken, één keer per beurt een willekeurige kaart als wis-kaart inzetten. In dit geval wordt deze kaart met de rugzijde naar boven in een vak van de kaartenhouder gelegd. Natuurlijk worden ook daarvoor twee punten afgetrokken. Maar zo kun je moeilijke letters kwijtraken.