

Het 3D spel met torenhoge mogelijkheden



STAPE L WOORD

INHOUD

Opvouwbaar speelbord, 108 letterblokjes (inclusief 8 blanco blokjes), 4 letterplankjes, 16 scoorpinnetjes (4 reserve) en 1 hersluitbaar zakje.

DOEL VAN HET SPEL

Woorden maken door letters vast te leggen aan of door ze te stapelen op bestaande letters. De woorden scoren punten – de speler met de meeste punten wint!

LETTERBLOKJES

A x 7	G x 3	L x 4	Qu x 1	V x 3
B x 2	H x 4	M x 3	R x 5	W x 2
C x 2	I x 5	N x 6	S x 6	X x 1
D x 5	J x 2	O x 7	T x 6	Y x 1
E x 9	K x 3	P x 4	U x 5	Z x 2
F x 2				

VOORDAT JE KUNT SPELEN

1. Draai de letterblokjes los van de frames en gooi de lege frames weg.
2. Doe alle letterblokjes in het hersluitbare zakje, behalve de acht blanco blokjes.
3. Bewaar de blanco blokjes goed, voor als je eventueel kwijtgeraakte letterblokjes wilt vervangen.

VOORBEREIDING

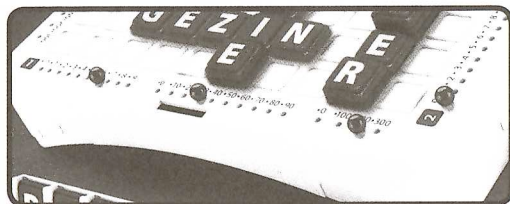
1. Leg het speelbord midden op tafel en pak elk een letterplankje.
2. Pak allemaal één letterblokje uit het zakje. Draai het bord, zodat de speler met de letter die het dichtst bij de 'A' zit speler 1 is. Het spel gaat vanaf die speler met de klok mee verder.
3. Doe je letter terug in het zakje en schud het flink door elkaar!
4. Pak allemaal drie scoorpinnetjes en zet er eentje in elk nulgatje van je puntenlijst.
5. Beginnend met speler 1 en dan met klok mee verder, pakt elke speler zeven blokjes uit het zakje en zet ze op zijn of haar plankje.
Zorg dat niemand anders jouw letters kan zien.
6. Leg een woordenboek klaar... je weet maar nooit of je het nodig hebt!



HET GEBRUIK VAN DE SCOORPINNETJES

Tel na elke beurt je punten bij wat je al had en verplaats je scoorpinnetjes naar je nieuwe totaalstand.

1. Als je tussen 0 en 9 punten scoort, gaat je eerste pinnetje naar het betreffende gaatje in je puntenlijst.
2. Als je 10 of meer scoort, gaat je eerste pinnetje naar het betreffende gaatje tussen 0 en 9 om de losse getallen te markeren en je tweede pinnetje gaat naar het betreffende gaatje van 10 tot 90 om de 10-tallen aan te geven.
3. Als je 100 of meer punten hebt, gaat je derde pinnetje naar het betreffende gaatje van 100 tot 300 om de 100-tallen te markeren; je eerste pinnetje gaat naar het betreffende gaatje tussen 0 en 9 om de losse getallen te markeren; en je tweede pinnetje gaat naar het betreffende gaatje van 10 tot 90 om de 10-tallen aan te geven.
4. Het maximaal aantal punten dat je zo kunt aangeven is 399.



Deze puntenlijst laat zien dat deze speler een puntentotaal van 236 heeft, want het eerste pinnetje zit in gaatje nummer '6', het tweede pinnetje zit in de '30' en het derde pinnetje zit in de '200'.

HET SPEL

Speler 1 moet horizontaal of verticaal een woord op het bord leggen waarvan ten minste één letter op een van de vier rode startvakjes in het midden ligt. Het spel gaat met de klok mee verder.

Als je aan de beurt bent

1a. Leg een nieuw woord aan een bestaande letter op het speelbord.

OF

- 1b. Stapel één of meer letters op een bestaand woord om het te veranderen. Als er b.v. VIN op het bord ligt en jij hebt de letter A, dan kun je het veranderen in VAN.
2. Tel je score (zie 'Puntentelling') en verplaats je scoorpinnetjes naar je nieuwe totaal (zie 'Het gebruik van de scoorpinnetjes').
3. Vervang je gebruikte letters door nieuwe uit het zakje.

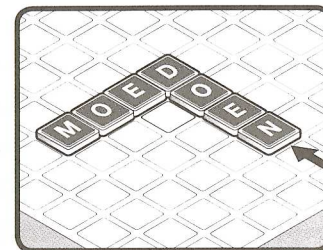
LET OP: als je écht geen woord kunt maken of om tactische redenen wilt wachten, mag je een beurt overslaan of een blokje van je plankje ruilen voor eentje uit het zakje. Daarna is je beurt voorbij.

Regels voor woorden

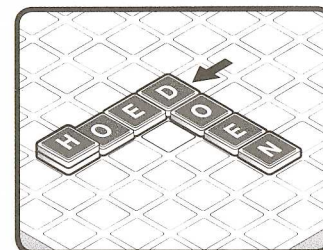
1. Woorden mogen NIET diagonaal gelegd worden.
2. Letters mogen NIET hoger dan vijf blokjes gestapeld worden.
3. Een letter mag NIET op dezelfde letter gestapeld worden.
4. De volgende woorden zijn NIET toegestaan:
 - Eigennamen (van plaatsen of mensen)
 - Afkortingen
 - Woorden met een apostrof
 - Woorden met een streepje
 - Voor- en achtervoegsels die niet los gebruikt worden

PUNTENTELLING

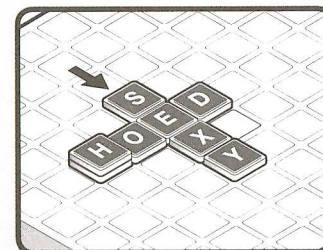
1. Je krijgt **2 punten per letterblokje** van een willekeurig woord **waarvan alle letters één blokje hoog zijn**. In dit voorbeeld, bevat het woord DOEN vier letters. Omdat alle letters in het woord één blokje hoog zijn, is elk blokje 2 punten waard. De score voor dit woord is dus 8 punten.



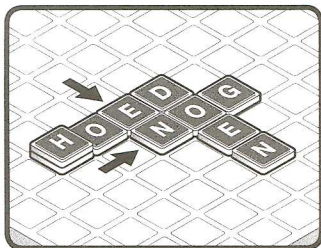
2. Je krijgt **1 punt per letterblokje** van een willekeurig woord **met één of meer gestapelde letters**. In dit voorbeeld bevat HOED vier letters. Omdat het woord een gestapelde letter bevat (de H), is elk blokje 1 punt waard. De score voor dit woord is dus 5 punten omdat HOED vier letters heeft, plus één letterblokje onder de 'H'.



3. Je krijgt 2 extra punten als je een van de letters Qu, X of Y tijdens je beurt gebruikt. In dit voorbeeld heeft het woord SEXY vier letters. Omdat het woord overal één blokje hoog is, is elk blokje 2 punten waard. De letters X én Y zijn bovendien elk 2 extra punten waard. De score voor dit woord is dus $8 + 4 = 12$ punten!



4. Als je tijdens je beurt twee nieuwe woorden maakt, krijg je voor elk woord afzonderlijk punten. In dit voorbeeld is het woord **NOG** gelegd. De **N** maakt ook nog een ander nieuw woord (**EN**). Omdat beide woorden overal maar één blokje hoog zijn, is elk blokje 2 punten waard. **EN** scoort 4 punten en **NOG** scoort 6 punten. De totaalscore is dus 10 punten.



5. Je krijgt **10 extra punten** wanneer je alle zeven letters van je plankje tijdens je beurt gebruikt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen:

1. Als een speler geen letterblokjes meer heeft (en het zakje leeg is).

OF

2. Als niemand meer woorden kan maken met de resterende letters die hij/zij heeft (en het zakje leeg is).

OF

3. Als iedereen achter elkaar past.

DE WINNAAR

Als het spel is afgelopen:

1. Elke speler trekt 5 punten af voor elk ongebruikt blokje op zijn/haar plankje.
2. De speler met de meeste punten wint!

© 2007 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,
Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.

E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be

