

OPTION[®]

ONMIDDELIJK TE SPELEN

EEN WOORDSPEL VOOR 2 TOT 4 PERSONEN

Inhoud :

Controleer of u niets kwijt bent.

Om "Option" te spelen hebt u nodig :

- een bord met 16 vakjes per kant
- 4 rekken
- 96 prisma's met letters op twee vakken

Op een vlak een Bordeaux-rode letter op wit, op het andere vlak een witte letter op een Bordeaux-rode ondergrond. De spelers kiezen één van beide vlakken op het prisma met een letter om hun gevonden woord op het bord te plaatsen.

- een ondoorschijnende zak om de prisma's in te doen alvorens deze er willekeurig uit te nemen.

VOORBEREIDING

Doe alle prisma's in de zak. Elke speler neemt willekeurig een prisma uit de zak. Diegene die het hoogste totaal aantal punten op zijn prisma heeft, begint met spelen. Doe alle prisma's weer in de zak en schudt alles goed door elkaar.

Iedere speler neemt nu om beurt 7 willekeurige prisma's uit de zak en zet deze op zijn rekje. Op deze wijze kan hij de twee letter-vlakken van elke prisma duidelijk zien. Elke speler speelt op zijn beurt en men speelt rechtsom de kring rond (dus met de wijzers van de klok mee).

DOEL

Het vormen van woorden als in een kruiswoordpuzzel met letters die willekeurig uit een zak worden genomen.

Deze letters hebben verschillende puntenwaarden. De letters zijn op 2 zijden van een prisma aangebracht en hebben verschillende kleuren, t.w. donker of licht.

De kleursamenstelling van de gevormde woorden is medebepalend voor de puntentelling en derhalve ook voor de te volgen tactiek tijdens het spel. Vanzelfsprekend moet men bij het vormen der woorden zo veel mogelijk punten zien te verzamelen.

Onder het hoofdstuk "Puntentelling" wordt uitgelegd hoe men de punten telt en hoe men de score zo hoog mogelijk kan opvoeren.

SPEELWIJZE

De woorden mogen zowel vertikaal als horizontaal worden gevormd, doch nooit diagonaal.

De eerste speler moet een woord van minstens 4 letters maken.

Hij zet het eerste woord neer en mag hiermede op een vakje naar eigen keus beginnen. Om een woord te maken kan men één der beide letters van elke prisma kiezen. Om het gekozen vlak duidelijk te laten uitkomen is het voldoende het tegenovergestelde einde in een vakje van het rooster te drukken.

Het geplaatste aantal letter-prisma's wordt weer aangevuld uit de centrale zak.

VERSCHILLENDE SOORTEN KRUISINGEN

Na het eerst gevormde woord moeten alle volgende woorden op één van de hierna genoemde manieren bij het eerste woord aansluiten.

Men kan :

- a) Een woord veranderen door er één of meerdere letters aan toe te voegen.

WAS + WAST

MOTOR + FIETS = MOTORFIETS

LAND + MIJN = LANDMIJN

- b) Een enkelvoudige kruising vormen :

L G R O E N D I G	of	G R O E N E E L	of	M A G R O E N
-------------------------------	----	--------------------------	----	--

- c) Een meervoudige kruising, d.w.z. een woord vormen dat parallel loopt met een reeds gevormd woord.

M A A R
A L L E

Vertikaal zijn de woorden ontstaan :
MA, AL, AL, RE

- d) Letters tussen twee woorden plaatsen (als sport van een ladder) zodat een dubbele of zelfs een drievoudige kruising ontstaat.

K M R I I D B D B E D E E N	K R M I I B D B R E D E E E N
---	---

gemaakt de woorden :
BEDE, BREDE

DE PUNTELLING

Na een woord te hebben samengesteld maakt elke speler zijn behaalde punten bekend. Als iedereen akkoord gaat, wordt die telling genoteerd op een blad papier met een kolom voor elke speler. Als score voor elke speler vermeldt men de punten van alle gebruikte letters of gevormde of omgevormde woorden in éénzelfde beurt. Als een letter tweemaal is gebruikt telt die ook tweemaal mee in de puntentelling.

Woorden van gelijke kleur :

Als men een woord van 5 letters of meer van dezelfde kleur op één lijn kan vormen (alle letters donker of licht) tellen de punten van het gevormde woord dubbel.

VERWISSELING VAN LETTERS *→ slechts 1x*

Laten we aannemen dat het woord POT gevormd is. De andere kant van de P kan zijn : X, O, E, D, S. De andere kant van de O kan zijn : E, V, Y, A, P, Z, Q de andere kant van de T kan b.v. de K zijn.

De letter van de andere zijde van het prisma staat verkleind linksonder aangegeven.

Door de P om te draaien kan men dan soms vormen, DOT.

Door de O om te draaien kan men dan soms vormen : PET.

Door de P en O beide om te draaien kan men soms vormen DAT enz.

Voor elke omkering van letters noteert men 10 punten. Men heeft echter niet het recht een omkering te gebruiken als die letters reeds een kruising vormt.

De bonus van 10 punten wordt dus bij het normale puntentotaal geteld (eventueel verdubbeld voor gelijke kleur). De punten van de omkering tellen echter slechts éénmaal.

Voorbeeld : dubbele omkering

P O T	T O T	TAART dubbel (5 letters dezelfde kleur)
	A	+ 10 punten voor de omkering
	A	+ TOT enkel
	R	
	T	

EXTRA-PUNTEN

7 in één beurt = + 25 punten

Als men de 7 prisma's in één beurt kan plaatsen, telt men bij het totaal van het woord een bonus van 25 punten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is uit als zich geen prisma's meer in de zak of op de rekken van de spelers bevinden of indien het niet meer mogelijk is nog een woord op het bord te maken.

EINDSCORE

Elke speler moet van zijn puntentotaal de punten aftrekken die op beide kanten van zijn resterende prisma's staan.

Spelen blijft liggen

TWIJFELGEVALLEN

Geldige woorden

Alvorens met het spel te beginnen moet men het er over eens zijn welk woordenboek in twijfelgevallen uitkomst moet brengen. Alleen de in dat woordenboek voorkomende woorden zijn geldig. Door dit woordenboek op tafel te leggen, kan men twijfelgevallen op elk gewenst moment opzoeken. Men mag het woordenboek echter niet raadplegen alvorens een woord te vormen.

Eigennamen, vreemde woorden, beginletters, gedeelten van woorden, afkortingen en woorden met een deelstreep mogen niet woorden gebruikt. Meervoudsvormen en vervoegingsvormen van werkwoorden zijn toegestaan.

Geschillen

Elke speler noemt bij elke beurt het woord of de woorden die hij op het bord heeft gevormd. Als niemand bezwaar maakt, noteert hij de punten.

Als een tegenspeler bezwaar maakt en dat blijkt bij controle in het woordenboek gegrond, dan neemt de speler, die de fout gemaakt heeft, zijn prisma's terug en slaat zijn beurt over.

Als het bezwaar echter ongeldig is, dan moet de speler die het bezwaar heeft gemaakt, 10 punten van zijn totaal aftrekken.

LIJST VAN LETTERS

★	J	P	K	V	X	Z	Z	F	W	W	O
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E

O	H	L	L	M	B	B	T	T	A	A	A
E	N	N	N	N	N	N	N	R	B	D	F

A	A	U	U	G	G	A	A	D	D	D	O
I	I	I	I	I	I	S	S	S	S	S	A

U	L	C	C	G	D	J	K	H	H	M	M
R	R	R	R	R	T	T	T	G	J	K	F

O	O	P	V	T	T	T	R	R	R	R	R
P	Z	X	T	D	J	K	M	C	L	U	D

D	S	S	S	S	S	I	I	I	I	I	I
P	D	P	H	A	A	A	A	U	U	G	G

E	N	N	N	N	N	N	N	N	Q	V	Y
Z	T	H	H	L	L	C	M	M	O	O	O

E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
★	F	F	Y	V	Q	B	W	W	O	A	A