

Het 3D spel met torenhoge mogelijkheden

STAPEL



INHOUD

Speelbord, 4 rubber voetjes, 100 letterblokkjes, 4 letterplankjes en 1 stickervel.

DOEL VAN HET SPEL

Woorden maken door letters vast te leggen *aan* of door ze te stapelen *op* bestaande letters.

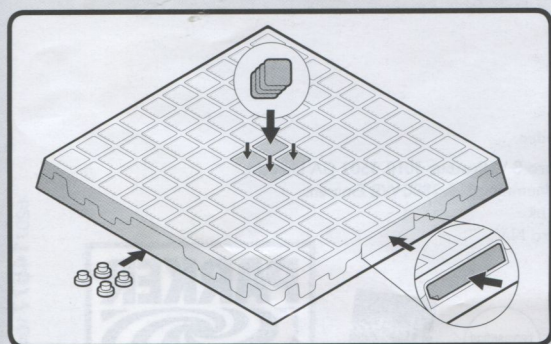
De woorden scoren punten – de speler met de meeste punten wint!

LETTERBLOKKJES

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				

VOORBEREIDING

1. Bevestig de vier rubber voetjes onder de hoeken van het speelbord.
2. Plak de stickers op het speelbord. De twee Stapelwoord-stickers komen tegenover elkaar op de zijkanten en de vier rode startstickers komen op de vier middenvakjes van het speelbord.

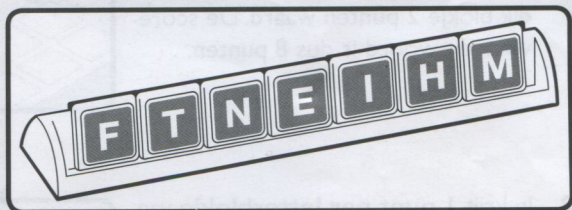


8+ 2-4
SPELERS

WOORD

VOORBEREIDING

1. Leg het speelbord midden op tafel en pak elk een letterplankje.
2. Meng de blokjes met de goede kant omlaag door elkaar en leg ze naast het speelbord. Dit is de "pot".
3. Alle spelers pakken zeven blokjes uit de pot en zetten ze op hun plankje. Zorg dat niemand anders je blokjes kan zien!
4. Kies welke speler de score bijhoudt. Hij of zij heeft pen en papier nodig en eventueel een woordenboek!



HET SPEL

Het begin

1. Alle spelers pakken een letterblokje uit de pot.
2. De speler met de letter die het dichtst bij de 'A' zit, mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.
3. Leg de letters terug in de pot en meng ze weer door elkaar.
4. De speler die begint, 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.

Als je aan de beurt bent

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

OF

2. Stapel één of meer letters op een bestaand woord om het te veranderen. Als er b.v. VIN op het speelbord ligt, en jij hebt de letter A, dan kun je het veranderen in VAN.
3. Tel je score (zie Puntentelling).
4. Vervang het aantal gebruikte letters door nieuwe uit de pot.

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 de pot. Daarna is je beurt voorbij.

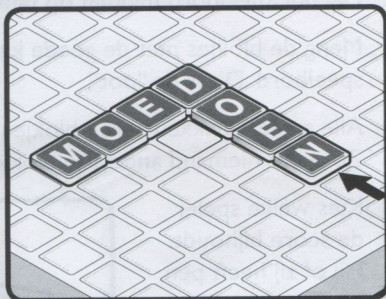
Regels voor woorden

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

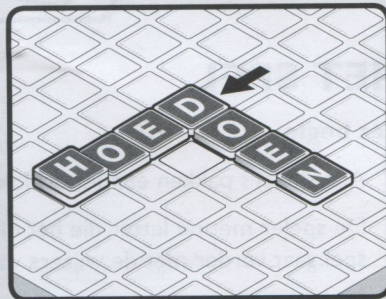
1. Je krijgt **2 punten per letterblokje** van een willekeurig woord **waarvan alle letters één blokje hoog zijn**.

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.

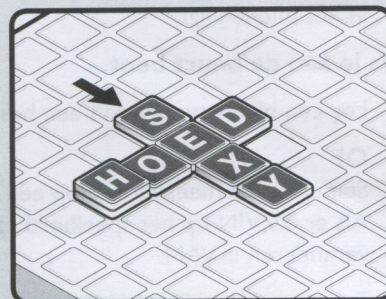


2. Je krijgt **1 punt per letterblokje** van een willekeurig woord **met één of meer gestapelde letters**. In dit voorbeeld bevat **HOED** vier letters.

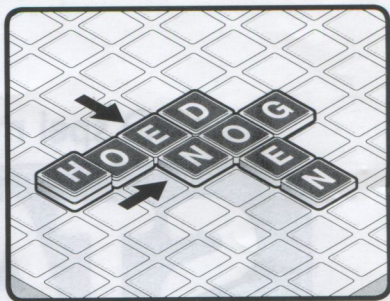
Omdat het woord een gestapelde letter bevat (de H), is elk blokje 1 punt waard. De score voor dit woord is dus 5 punten omdat **HOED** vier letters heeft, plus één letterblokje onder de 'H'.



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 de pot leeg is).
OF
2. Als niemand meer woorden kan maken met de resterende letters die hij/zij heeft (en de pot leeg is).
OF
3. Als iedereen achter elkaar past.

DE WINNAAR

Als het spel is afgelopen:

1. Trek 5 punten af voor elk ongebruikt blokje op het plankje van de betreffende speler.
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



0207 14577 104 00



128145771040