

# SCRABBLE®

HET BESTE WOORDSPEL  
TER WERELD.



## SPELREGELS

Scrabble is een woordspel voor 1, 2, 3 of 4 spelers.

Doel van het spel is het vormen van op elkaar aansluitende woorden, zoals gebruikelijk is in kruiswoordpuzzels. Hiertoe worden de letterblokjes,

die elk een eigen puntenwaarde hebben, op het speelbord geplaatst. De winnaar is de speler die, door een zo goed mogelijk gebruik van de letterwaarde en de bonusvelden op het bord, het hoogste aantal punten weet te verzamelen.

Het totaal aantal punten kan 700 of meer bedragen.

Dit hangt af van de bedrevenheid van de spelers.

of gewijzigd plus de bonus verkregen door het plaatsen van letters op een bonusveld.

12. Bonusletterveld. Een lichtblauw veld verdubbelt het aantal punten van de letter die er op geplaatst wordt; een donkerblauw veld verdrievoudigt.

13. Bonuswoordenveld. De waarde van het gehele woord wordt verdubbeld wanneer een van de letters op een lichtrood veld komt te liggen en verdrievoudigt wanneer een van de letters op een donkerrood veld komt. Wanneer een van de letters van een woord gelijktijdig op een bonusletterveld wordt geplaatst, dan telt men eerst de premie voor deze letter alvorens de puntenwaarde van het woord te verdubbelen of te verdriedubbelen. Als een woord wordt gevormd dat twee bonuswoordenvelden bedekt, dan wordt de totale waarde tweemaal verdubbeld (4 x de woordwaarde) of twee maal verdriedubbeld (9 x de woordwaarde). Let er op dat het middelste vierkantje (ster) lichtrood is en het daarom het aantal behaalde punten verdubbelt voor het eerst gevormde woord.

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

15. Wanneer een blanco blokje op een licht- of donkerrood veld wordt geplaatst, dan wordt het totaal van de puntenwaarde met twee of drie vermenigvuldigd, 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 bonus). Zie voorbeelden 3 en 4 op bladzijde 5.

17. Een speler die alle zeven letters in één beurt plaatst, krijgt 50 punten extra.

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

## VERDELING EN WAARDE VAN DE LETTERS

A 1 - 6	H 4 - 2	O 1 - 6	V 4 - 2
B 3 - 2	I 1 - 4	P 3 - 2	W 5 - 2
C 5 - 2	J 4 - 2	Q 10 - 1	X 8 - 1
D 2 - 5	K 3 - 3	R 2 - 5	IJ 4 - 2
E 1 - 18	L 3 - 3	S 2 - 4	Y 8 - 1
F 4 - 1	M 3 - 3	T 2 - 5	Z 4 - 2
G 3 - 3	N 1 - 10	U 4 - 3	Blanco - 2

## VOORBEELDEN VAN WOORDVORMINGEN EN TELLINGEN

Hieronder vindt u voorbeelden van 4 opeenvolgende beurten in vetgedrukte letters. Het woord DORP is geplaatst met de derde letter R op het middelste vierkantje.

<b>D</b>	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>P</b>	

1e beurt - Score: 16 pnt.

		<b>A</b>		
		<b>A</b>		
<b>D</b>	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>P</b>	
		<b>D</b>		

2e beurt - Score: 6 pnt.

		<b>A</b>		
		<b>A</b>		
<b>D</b>	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>P</b>	
		<b>D</b>		
<b>A</b>	<b>V</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	<b>IJ</b>

3e beurt - Score: 29 pnt.

Aarde	7
Averij	<u>22</u>
Totaal	29

		<b>A</b>		
		<b>A</b>		
<b>D</b>	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>P</b>	
		<b>D</b>	<b>O</b>	<b>P</b>
<b>A</b>	<b>V</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	<b>IJ</b>

4e beurt - Score: 20 pnt.

Dop	7
Por	6
Pij	<u>7</u>
Totaal	20

## Speelvoorbeeld

Het is de bedoeling dat u het spelvoorbeeld op uw Scrabblebord beurt voor beurt naspeelt, overeenkomstig de gang van zaken in het uitgewerkte spel hierbij afgedrukt. Wanneer u bij een bepaalde beurt een aantal punten telt dat afwijkt van het bij die beurt vermelde aantal, dan kunt u door raadpleging van de regels van de puntentelling zien wat u verkeerd hebt gedaan. Het spelvoorbeeld toont ook twee belangrijke richtlijnen voor productief scrabbelen:

Verdeel de woorden over alle delen van het bord.  
Gebruik de bonusvelden zo goed mogelijk.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	S <sub>2</sub>	N <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	B <sub>3</sub>				L <sub>3</sub>	I <sub>1</sub>		O <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>
2	T <sub>2</sub>			L <sub>3</sub>		R <sub>2</sub>		Y <sub>8</sub>							E <sub>1</sub>
3	A <sub>1</sub>		K <sub>3</sub>	A <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>		Q <sub>10</sub>	U <sub>4</sub>	O <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>	U <sub>4</sub>	M <sub>3</sub>
4	N <sub>1</sub>			U <sub>4</sub>		O <sub>1</sub>		X <sub>8</sub>				S <sub>2</sub>		K <sub>3</sub>	
5	G <sub>3</sub>	E <sub>1</sub>		W <sub>5</sub>		M <sub>3</sub>		E <sub>1</sub>		T <sub>2</sub>					
6			G <sub>3</sub>				V <sub>4</sub>	I <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>	R <sub>2</sub>			
7			D <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>			L <sub>3</sub>								
8	V <sub>4</sub>	E <sub>1</sub>	R <sub>2</sub>	Z <sub>4</sub>	W <sub>5</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	R <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>				S <sub>2</sub>
9		N <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>						C <sub>5</sub>					C <sub>5</sub>
10			N <sub>1</sub>							H <sub>4</sub>					H <sub>4</sub>
11										P <sub>3</sub>	O <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	Z <sub>4</sub>	I <sub>1</sub>	G <sub>3</sub>
12									M <sub>3</sub>	J <sub>4</sub>			J <sub>4</sub>		R <sub>2</sub>
13								A <sub>1</sub>		B <sub>3</sub>	E <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>		F <sub>4</sub>
14							K <sub>3</sub>	I <sub>1</sub>				E <sub>1</sub>			J <sub>4</sub>
15							S <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	E <sub>1</sub>		N <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>	J <sub>4</sub>	E <sub>1</sub>	

## HOE HET EINDRESULTAAT OP HET BORD TOT STAND KWAM

### SPELER A

### SPELER B

Beurt	Punten- aantal	Beurt	Punten- aantal
1. Zwaar	34	1. Zwaard	15
2. vla	16	2. verzwaard	66
3. roomvla	19	3. toen	6
4. lynxen	90	4. limonade (33+50)	83
5. katoen	18	5. lauw	26
6. snob, blauw	49	6. verzwaarden	24
7. vinder	13	7. eren	7
8. deuk	20	8. quotum	48
9. nee, ze, en	10	9. geren	8
10. echo	19	10. poezig	26
11. zijden	26	11. scherf	74
12. scherfje	69	12. speentje	42
13. stang	10	13. bede	14
14. mij	17	14. os	6
15. mans	7	15. kin	11
16. den/de	7	16. te	3
17. ge	4		
	428		459

Dikwijls wordt de vraag gesteld: „Wat is bij het scrabble spel een goede prestatie?”

Een totaal puntenaantal – voor alle deelnemers tezamen – van 600–700 is een goede prestatie, van 700 tot 800 een zeer goede en van meer dan 800 een uitstekende. Wanneer vier spelers het spel spelen is een individuele score van 150–175 punten goed, van 175–200 zeer goed en van meer dan 200 uitstekend. Het speelvoorbeeld illustreert de spelregels en de puntentelling.

## **Wat u wel en wat u niet moet doen**

1. Woorden mogen alleen van links naar rechts en/of van boven naar beneden worden gevormd. Dus niet diagonaal, van rechts naar links of van beneden naar boven.
2. De vorming van onvolledige of niet bestaande woorden is niet toegestaan.
3. De woorden moeten steeds van elkaar gescheiden zijn door een of meer lege vakjes, tenzij ze aan elkaar gevoegd te zamen één woord vormen. Zo mag men bijvoorbeeld aan de linkerzijde van het bord DEN leggen, daar dan de woorden DE en NEE gevormd worden.  
Aan de bovenzijde van het bord lijkt het erop alsof men met de O van SNOB verticaal het woord OOK zou kunnen vormen. Dit is echter niet toegestaan, omdat er dan horizontaal OL zou ontstaan, dat geen woord is.
4. Het spel is afgelopen wanneer een van de spelers al zijn letters op het bord heeft geplaatst en de pot leeg is. Dit lukt niet altijd. Soms heeft iedereen nog letters over, maar kan niemand meer een woord vormen. Ook dan is het spel uit.
5. Gebruik geen woordenboek tijdens het spel om woorden op te zoeken die gevormd kunnen worden met de letters op uw rekje. Dit is voor uw medespelers bijzonder hinderlijk. Het is daarentegen wel toegestaan het woordenboek te raadplegen om de spelling of het bestaan van gevormde woorden te controleren. Vanwege het verschil in opvatting tussen verschillende woordenboeken is het niet mogelijk een vaste regel te geven voor het al dan niet toestaan van woorden. Wanneer u uw eigen regels wilt maken voor de toelaatbaarheid van een bepaald soort woorden, overtuig u er dan eerst van dat alle spelers die regels begrijpen en onderschrijven.

## **Variaties in de spelregels**

Nadat men meer bedrevenheid in het Scrabbelen heeft verworven, wil men misschien ter afwisseling andere spelregels toepassen, b.v. door sommige beperkende bepalingen in te trekken, nieuwe toe te voegen en andere veranderingen aan te brengen.

Dergelijke wijzigingen in de spelregels moeten van te voren goed worden afgesproken.

### **Suggesties voor variaties op de standaardspelregels**

#### Variatie op regel 1

Stel een minimum aantal van 4 of 5 letters vast voor het eerste woord. Als de speler die aan de beurt is niet kan, dan gaat zijn beurt voorbij. Hoe langer het eerste woord, hoe sneller het spel op gang komt.

#### Variatie op regel 5

Het spel kan voor ervaren spelers nog boeiender worden gemaakt door vast te stellen dat reeds eerder op het bord geplaatste letters wel mogen worden vervangen door andere, mits daardoor een nieuw woord ontstaat en ten minste één nieuwe letter wordt toegevoegd. Vanzelfsprekend mag de samenhang met andere woorden niet worden verstoord.

#### Variatie op regel 6

Om de blanco blokjes in de circulatie te houden, kan men toelaten dat een speler die een letter heeft waarvoor een blanco op het bord ligt, de blanco mag omruilen voor de „echte” letter. Dit mag eventueel voor alle twee blanco's tegelijk. Dit omwisselen geldt niet als beurt en het op het bord gelegde aantal punten van de letter telt niet in de score van de betreffende speler mee.

#### Variatie op regel 7

Volgens deze regel mag men zijn letters geheel of gedeeltelijk terugstoppen in de zak en er nieuwe voor nemen. Als variatie hierop kan worden afgesproken dat men zijn beurt voorbij mag laten gaan zonder letters te verwisselen. Dit mag men dan echter niet twee maal in opeenvolgende beurten doen.

#### Variatie op regel 8

Men kan het gebruik van een woordenboek, het vormen van eigennamen, geografische namen en dergelijke groepen van woorden toestaan, ja zelfs het Scrabblespel in vreemde talen spelen.

## Duplikaat Scrabble

De regels van Duplikaat Scrabble komen in grote lijnen overeen met die van het traditionele Scrabble.

Er is echter een belangrijk verschil. En dit verschil maakt Duplikaat Scrabble vooral voor gevorderde spelers heel aantrekkelijk. Bij Duplikaat Scrabble is de geluksfactor namelijk tot nul teruggebracht.

Iedere speler speelt met zijn eigen Scrabble spel.

De spelers kiezen een spelleider, die overigens zelf ook mee kan spelen. De spelleider doet de letters van zijn spel in het zakje. De andere spelers leggen hun letters alfabetisch gerangschikt met de letterzijde naar boven in het deksel.

De spelleider trekt zeven letters uit zijn zakje en plaatst deze op zijn rekje. De overige spelers nemen uit hun deksel precies dezelfde letters en plaatsen deze ook op hun rekje. Met deze letters proberen alle spelers een woord te maken, dat zoveel mogelijk punten oplevert. Dit eerste woord moet natuurlijk wel met één letter op het Startveld worden gelegd. De spelers spreken voor het spel begint af hoeveel denktijd per beurt is toegestaan. Drie minuten is de tijd die in officiële wedstrijden wordt gehanteerd. Om deze tijd te registreren kunt u gebruik maken van een zandloper of een keukenwekker.

Als de bedenktijd verstreken is noteren de spelers het door hen gevonden woord op een vel papier met daarbij de coördinaat van de eerste letter, de richting (bijv. hor. B8 of vert. C3) en het behaalde aantal punten. Een eventuele blanco letter moet omcirkeld worden. Dan geeft iedereen zijn vel papier ter controle aan zijn buurman.

Alle scores worden doorgegeven aan de spelleider en deze noteert ze op een scoreformulier. In een aparte kolom noteert hij iedere keer de score van het hoogste



woord. De spelleider vergelijkt de scores. Het woord met de hoogste score plaatst hij op zijn bord, op dezelfde wijze als die speler het had gelegd. De andere spelers leggen dit woord ook op hun speelbord.

De letters, die zij gebruikt hadden voor hun woord zetten zij terug op hun rekje. De spelleider vult de letters weer aan tot zeven letters, waarna de andere spelers dezelfde letters uit hun deksel nemen.

Als alle zeven letters voor het woord met de hoogste score zijn gebruikt, dan krijgen alle spelers zeven nieuwe letters. De 'bedenker' van dat woord krijgt 50 punten bonus. Blanco blokjes worden zolang dit mogelijk is vervangen door gewone letters. Het blanco blokje wordt vervangen en gaat terug in het zakje respectievelijk het deksel.

Winnaar is degene wiens totale score het dichtst bij de totale maximum score ligt.

## **Scrabble voor één persoon**

Hoewel Scrabble een gezelschapsspel is, kan het ook heel goed door één persoon gespeeld worden: Men kan dan steeds hogere scores proberen te bereiken. Er zijn drie methoden te gebruiken:

(A) Men kan bij ieder spel proberen zijn eigen record te breken, waarbij men de gewone spelregels volgt of eigen spelregels toepast. Daarbij kan men het aantal beurten nog beperken, bijvoorbeeld tot 30 of 40.

(B) De speler kan met twee rijtjes letters beginnen te spelen, een voor zichzelf en een voor een denkbeeldige tegen-speler. Ook in dit geval kan men proberen steeds hogere scores te bereiken.

(C) De speler kan de blokjes met de letterzijde naar boven op tafel leggen en dan, eventueel met behulp van het woordenboek, proberen een zeer hoog puntenaantal te verkrijgen. De hoogst haalbare eindscore in het Scrabblespel is nog steeds een open vraag.

## „Afbreek-Scrabble“

Aan het eind van een spelletje SCRABBLE kan met het volgelegde bord nog een interessant spel gespeeld worden (voor een onbepaald aantal spelers) en wel het volgende: Te beginnen met de winnaar neemt iedere speler op zijn beurt minimaal één en maximaal zes letterblokjes van het bord weg. De volgende regels worden hierbij in acht genomen:

(1) De blokjes, die per beurt worden weggenomen, moeten uit één woord komen, maar ze behoeven niet naast elkaar gelegen te hebben.

(2) Na iedere beurt moeten de nog op het bord liggende blokjes volledige woorden vormen en de verbinding met het middelpunt van het bord moet tot het laatst toe blijven bestaan.

Het spel is uit, als alle blokjes weggenomen zijn of wanneer het onmogelijk is nog meer blokjes van het bord weg te nemen met inachtneming van bovenstaande spelregels.

De behaalde punten kan men op twee manieren berekenen:

(A) Men neemt voor ieder blokje de waarde die er op aangegeven staat, zonder rekening te houden met de bonusvelden. Men kan per beurt de stand bijhouden, maar men kan ook aan het eind van het spel pas het resultaat voor elke speler berekenen door dan de punten van het totaal aantal blokjes van iedereen op te tellen. Winnaar is degene met het hoogste aantal punten.

(B) Men kan ook wel rekening houden met de bonusvelden: 2- en 3 x de letterwaarde geldt voor de letters op de blauwe velden; 2- en 3 x de woordwaarde geldt voor alle letters die in één beurt worden weggenomen waarbij een roze of rood veld vrijkomt. De stand moet per beurt worden bijgehouden. De spelmogelijkheden kunnen uitgebreid worden door het aantal weg te nemen blokjes te variëren of door dobbelstenen te gebruiken bij het vaststellen van het maximum aantal weg te nemen blokjes per beurt.

A Mattel Company. All Rights Reserved.

PRINTED IN ITALY.

51303 - 0724