

SCRABBLE®

WETTIG GEDEPONEERD kruiswoordpuzzelspel

ORIGINAL

INHOUD:

- 1 spelbord
- 102 letterblokjes
- 4 plankjes
- 1 letterzakje

ZO SPEEL JE

102 letterblokjes:

- Er zijn 100 blokjes met de letters van het alfabet. Op elk letterblokje staat de waarde naast de letter.
- Er zijn ook twee blanco blokjes (zonder waarde) die voor elke letter kunnen worden gebruikt. De speler moet zeggen voor welke letter het blanco blokje staat. Daarna kan dit niet meer worden veranderd.

DE VOORBEREIDINGEN

Alle blokjes worden in het letterzakje gedaan. Elke speler pakt één blokje om te kijken wie er mag beginnen. De speler met de letter die het dichtst bij het begin van het alfabet ligt (het blanco blokje gaat vóór de "A") begint. De blokjes worden weer in het zakje teruggedaan.

- De spelers pakken om beurten zeven nieuwe blokjes uit het zakje en zetten ze op hun plankje.
- Pak pen en papier om de score bij te houden.

SPELREGELS

Het eerste woord

De eerste speler maakt met twee of meer blokjes een woord en legt het horizontaal of verticaal op het bord, met één van de blokjes op het middelste vakje (de ster). Diagonale woorden zijn niet toegestaan.

De woordwaarde wordt berekend door alle waarden van de cijfers op de blokjes, plus de bonuswaarden, bij elkaar op te tellen.

Voorbeeld: speler 1 heeft E1 K3 N1 A1 L3 A1 R2 op zijn plankje en speelt: K3 R2 A1 A1 N1.



In dit geval wordt de waarde van de K (3) verdubbeld tot 6 omdat het blokje op een vakje met Twee Maal Letterwaarde ligt. R is 2, A is 1, A is 1 en N is 1 waard. De totale woordwaarde is dus 11.

NB: het middelste vakje van het bord telt als een vakje met Twee Maal Wordwaarde en daarom wordt de woordwaarde verdubbeld tot 22 punten.

De speler voltooit zijn beurt door zijn score door te geven aan de speler die de scores bijhoudt.

Aan het eind van elke beurt pakt de speler hetzelfde aantal blokjes als hij op het bord heeft gelegd. Hij houdt dus altijd zeven blokjes op zijn plankje.

De beurt van de volgende speler

De tweede speler en alle spelers daarna kunnen tijdens hun beurt één of meer blokjes aanleggen aan de woorden op het bord om zo nieuwe woorden van twee of meer letters te maken. Een speler mag ook passen of blokjes ruilen.

Alle blokjes die in deze beurt en volgende beurten worden gespeeld, moeten op één lijn, horizontaal of verticaal, worden neergelegd.

Als letterblokjes andere rijen raken, moeten de blokjes in de rijen volledige woorden vormen, net als bij een kruiswoordpuzzel.

Het is niet toegestaan om in één beurt letters bij verschillende woorden aan te leggen, of om nieuwe woorden op andere plaatsen van het bord te vormen.

De speler krijgt punten voor ALLE woorden die hij heeft gevormd of veranderd. Wanneer er meer dan één woord wordt gevormd in één beurt, worden alle gevormde woorden geteld. De gezamenlijke letters worden (inclusief de volledige bonuswaarde als zij op bonusvakjes liggen) in de woordwaarden meegeteld.

Bonusvakjes op het SPELBORD

Het spelbord heeft vakjes met bonuswaarden. De waarden van de bonusvakjes zijn op het spelbord vermeld.

Als een woord zowel een bonuslettervakje als een bonuswoordvakje bedekt, worden alle bonusletterwaarden opgeteld voordat het puntentotaal van het woord wordt verdubbeld of verdrievoudigd.

De waarden van de bonusvakjes gelden alleen de eerste keer dat er een blokje op wordt gelegd.

Wanneer er een blanco blokje op een bonusvakje met twee of drie maal woordwaarde wordt gelegd, wordt het puntentotaal van het woord verdubbeld of verdrievoudigd, ook al heeft het blanco blokje zelf geen puntenwaarde. Als er een blanco blokje op een bonusvakje met twee of drie maal letterwaarde wordt gelegd, blijft de waarde van het blanco blokje nul.

Er zijn vijf verschillende manieren om nieuwe woorden te vormen:

1. Door het aanleggen van één of meer blokjes aan het begin of aan het eind van een woord, of aan het begin én het eind van een woord.

Voorbeeld: KRAAN wordt TOPKRAAN.



De letter T ligt op een vakje met Drie Maal Wordwaarde dus dit woord is $14 \times 3 = 42$ punten waard.

De Twee Maal Letterwaarde van de letter K en de Twee Maal Wordwaarde van het middelste bordvakje tellen hier niet mee.

2. Door een woord rechthoekig aan te leggen aan een woord dat al op het spelbord ligt. Bij het vormen van het nieuwe woord moet worden gebruikgemaakt van een van de letters van het woord dat al op het spelbord ligt.

Voorbeeld: EVER wordt aangelegd aan de O die al op het spelbord ligt en maakt OEVER.



De woordwaarde van OEVER is 17. (O1, E1, V4 x 3, E1, R2)

Totaal $1+1+(4 \times 3)+1+2=17$

3. Door een volledig woord evenwijdig aan een bestaand woord aan te leggen zodat de letters die op elkaar aansluiten ook complete woorden vormen.

Voorbeeld: bij het aanleggen van RE worden ook de woorden RA en EN gevormd.



De woordwaarde van RE is $(2 \times 2) + 1 = 5$, de woordwaarde van RA is $(2 \times 2) + 1 = 5$ en de woordwaarde van EN is $1 + 1 = 2$.
Totaal $5 + 5 + 2 = 12$.

In dit voorbeeld worden in één beurt meerdere woorden gevormd, en verdient de speler met elk woord punten. Voor ieder woord wordt het aantal punten berekend (inclusief de bonuswaarden als een letter een bonusvakje bedekt).

4. Het nieuwe woord mag ook een letter toevoegen aan een woord dat al op het spelbord ligt.

Voorbeeld: WEL wordt aangelegd met de L aan RE zodat ook het woord REL wordt gevormd.



De L van REL ligt op een vakje met Twee Maal Letterwaarde en is $3 \times 2 = 6$ punten waard. De totale woordwaarde van REL is 9 punten. De Twee Maal Letterwaarde van de L geldt ook voor het woord WEL, dat een woordwaarde heeft van $5 + 1 + (3 \times 2) = 12$ punten. In totaal is dus 21 punten gescoord.

5. De laatste variant is het "overbruggen" van twee of meer letters van twee woorden die evenwijdig op het spelbord liggen. (Dit kan alleen vanaf de vierde beurt in het spel.)

Voorbeeld: BE, INN en N worden aangelegd aan een G en een E om het woord BEGINNEN te vormen.



BEGINNEN is 12 punten waard en de I ligt op een vakje met Twee Maal Letterwaarde en is dus nog eens 1 punt extra waarde. Omdat zowel de eerste als de laatste letter op een vakje met Drie Maal Woordwaarde ligt, wordt de totaalwaarde verdrievoudigd tot 39 en vervolgens nog eens verdrievoudigd tot 117 punten!

Het kan voorkomen dat een woord twee bonuswoordvakjes bedekt. De woordwaarde wordt dan verdubbeld en nog eens verdubbeld: 4 maal de volledige woordwaarde; of verdrievoudigd en nog eens verdrievoudigd: 9 maal de volledige woordwaarde!

Ruilen van letterblokjes

Een speler mag zijn beurt gebruiken om enkele of alle letterblokjes op zijn plankje te ruilen. Letterblokjes ruilen telt als een beurt.

Passen (een beurt overslaan)

Een speler mag ook besluiten om te passen. Het maakt daarbij niet uit of hij wel of niet een woord kan vormen. (Als echter alle spelers twee keer achter elkaar hebben

gepast, is het spel afgelopen.)

Toegestane woorden

Alle woorden uit een gewoon Nederlands woordenboek zijn toegestaan, behalve eigennamen en andere woorden die met een hoofdletter beginnen, afkortingen, voor- en achtervoegsels en woorden met een apostrof of koppelteken.

Nadat een letterblokje op het bord is gelegd, mag het niet meer worden verwijderd tenzij het woord met succes wordt betwist.

Betwiste woorden

Als een andere speler het niet eens is met een woord, mag dit woord worden nagekeken in het woordenboek dat de spelers vooraf hebben gekozen. Als het woord niet in het woordenboek voorkomt of fout is gespeld, neemt de speler zijn blokjes terug en is zijn beurt voorbij.

NB: Tijdens het spel mag geen woordenboek of woordenlijst worden gebruikt om naar woorden te zoeken voor de blokjes op je plankje.

Extra bonus van 50 punten

Een speler die in één beurt alle zeven letters gebruikt, verdient een bonus van 50 punten naast de normale punten voor zijn beurt. De 50 punten worden bij de normale punten opgeteld NADAT de bonuswaarden van de bonusvakjes zijn berekend.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer

- alle blokjes zijn gepakt en een van de spelers alle blokjes van zijn plankje op het spelbord heeft gelegd
- er geen combinaties meer mogelijk zijn
- alle spelers twee keer achter elkaar hebben gepast.

Nadat alle scores zijn opgeteld, wordt de score van elke speler verminderd met de opgetelde punten van zijn niet-gespeelde blokjes. Als een speler al zijn blokjes heeft gebruikt, wordt zijn score vermeerderd met het puntentotaal van de niet-gespeelde blokjes van de andere spelers.

Voorbeeld: Als Speler 1 aan het eind van het spel een X en een A over heeft op zijn plankje, worden er 9 punten afgetrokken van zijn score. De speler die al zijn blokjes heeft gebruikt, krijgt er 9 punten bij.

De speler met de hoogste eindscore is de winnaar!

VERDERE UITLEG

- Tijdens het spel mag hetzelfde woord meerdere malen worden gebruikt.
- Woorden in het meervoud zijn toegestaan.
- De waarden van de bonusvakjes gelden alleen de eerste keer dat er een blokje op wordt gelegd.
- Wanneer een speler al zijn letterblokjes op het spelbord heeft gelegd en het letterzakje leeg is, is het spel afgelopen. Het kan gebeuren dat het geen enkele speler lukt al zijn letterblokjes te gebruiken. In dat geval gaat het spel door totdat alle mogelijke woordcombinaties zijn gemaakt. Wanneer een speler geen letterblokjes kan neerleggen, is zijn beurt voorbij.

Op Facebook zijn andere spelvarianten, zoals huisregels en toernooiregels, te vinden via www.facebook.com/scrabble.

[? service.mattel.com](http://service.mattel.com)

©2012 Mattel. All Rights Reserved Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35.
SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel.