

Spelregels 1A

Doel van het spel

Op elke kaart staat een lettergreep. Maak woorden van de lettergrepen. Wie het eerst al zijn kaarten heeft gelegd, heeft gewonnen.

Inhoud

totaal 80 kaarten, 3 spelregel- en
77 letter(greep)kaarten

Vorbereiding

- Leg alle kaarten op een stapel en schud ze.
- Elke speler krijgt 6 kaarten.
- Leg de stapel met de achterkant naar boven.
- Pak de bovenste kaart en leg deze met de lettergreep naar boven. Dit is de beginkaart.
- De jongste speler begint (speler 1).
Daarna speel je met de klok mee.
- Bepaal van te voren hoe je aanlegt (zie legvoorbeelden op kaartje 2).

Zo gaat het spel

- Speler 1 probeert met zijn eigen kaarten een woord te maken samen met de lettergreep op de beginkaart. Je mag zoveel kaarten gebruiken als je wilt.
- Kan speler 1 geen woord leggen, dan pakt hij een kaart van de stapel. Nu is de volgende speler aan de beurt.
- De volgende speler probeert nu een woord te leggen. Als speler 1 wel een woord heeft gelegd,

Spelregels 1b

mogen de volgende spelers kiezen of ze aanleggen bij het al gelegde woord of een nieuw woord leggen.

- In een beurt mag je net zoveel kaarten uitleggen als je wilt, alleen in je eerste beurt mag je niet al je kaarten uitleggen. Kun je niet, dan pak je een kaart van de stapel. Die mag je pas in je volgende beurt gebruiken. Een woord heeft minimaal 2 lettergrepen. De woorden moeten van links naar rechts leesbaar zijn.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen.

Aandachtspunten

- Je mag gelegde kaarten weghalen en in dezelfde beurt weer gebruiken, als de kaarten die blijven liggen een compleet woord blijven vormen.
- Je mag alleen meerlettergrepige woorden leggen; bijv. ge + in > gein mag niet, want dat is een eenlettergrepig woord.
- Bij het leggen van een letterkaart mag deze letter alleen worden ingezet om een lettergreep te verlengen. Bijv. ken-te-r-ing; je hebt zo met de -r- de lettergreep -ing verlengd tot -ring. Je mag dus niet alleen het woord ring leggen met -r- en -ing.
- Eigennamen en plaatsnamen mogen niet. Verbuigingen (da-ken) en vervoegingen (ge-ko-men) wel.
- Als je vastloopt mag je één keer een kaart ruilen met de bovenste van de stapel.

Spelregels 2

- Via www.scalaleukerleren.nl is een lijst van mogelijke woorden verkrijgbaar.

Spelvarianten

- Uitspelen met een woord

Er wordt geen beginkaart gelegd. Alle spelers moeten in hun eerste beurt met een woord van minimaal 3 lettergrepen uitspelen.

Als je niet kunt, moet je een kaart pakken.

- Spelen op punten

Elk gelegd woord levert punten op. Bij een nieuw woord wordt het aantal kaarten geteld.

Bij het verlengen van een al gelegd woord krijgt een speler de punten voor de bijgelegde kaarten en 5 punten extra. Deze spelvariant is ook geschikt om individueel te trainen.

- Zoveel mogelijk woorden leggen

Iedere speler krijgt een hoger aantal kaarten, bijv. 20. Je moet binnen een afgesproken tijd zoveel mogelijk woorden maken. Elk woord is 5 punten. Elk woord van 4 of meer lettergrepen levert 10 punten extra op. Degene met de meeste punten wint.

© 2010 Scala leuker leren bv,

Groningen, The Netherlands

www.scalaleukerleren.nl

Illustraties: Teun Berserik

0 1 2 3 4 5 / 14 13 12 11 10