

parole

spelregels

doel van het spel

Parole is een spel voor twee spelers, die tegenover elkaar aan de lange kant van het speelbord zitten.

De bedoeling is dat iedere speler een zo lang mogelijke ketting van woorden vormt, van links naar rechts over het bord.

Wie met de laatste letter van een compleet woord een vakje bedekt aan de uiterste rechterkant van het bord heeft gewonnen.

het begin

Beide spelers kiezen een letterbox met respectievelijk de rode of zwarte letterblokjes. Uit hun eigen letterbox nemen ze (ongezien) elk tien letters.

De letters leggen ze open voor zich op tafel.

Een toss bepaalt wie mag beginnen.

Hij legt van links naar rechts een woord in de vakjes op het bord. De eerste letter van dit woord ligt op een vakje, waarop deze letter staat afgebeeld.

Hij pakt nu uit zijn letterbox (weer ongezien) een zelfde aantal letterblokjes als hij op het bord heeft gelegd. Deze letters legt hij weer open voor zich op tafel.

Daarna is de andere speler aan de beurt. Die doet hetzelfde, maar dan aan zijn kant van het bord. Zijn woord ligt dus omgekeerd ten opzichte van het woord van zijn tegenstander.

het spel

De spelers leggen nu om beurten een woord op het bord; van links naar rechts of van boven naar beneden, waarbij zij steeds gebruik moeten maken van een of meer letters van een of meer woorden die al op het bord liggen. (Precies zoals bij kruiswoordpuzzels).

Het woord wordt bij het plaatsen hardop gezegd.

Na ieder woord dat op het bord gelegd is, pakt de speler uit zijn letterbox (ongezien) hetzelfde aantal letters dat hij neergelegd heeft.

extra letters

Komt de laatste letter van een woord terecht op een vakje vóór (bij horizontale woorden) of boven (bij verticale woorden) een vakje met een stip erop, dan mag de speler die dat woord gelegd heeft, extra letters uit zijn letterbox nemen:

voor een rode stip, twee letters;

voor een gele stip, vier letters en voor een witte stip, zes letters extra.

doorbraak

Als een speler een woord aan zijn woordketting legt en daarbij één of meer letters kan gebruiken uit de (omgekeerde) ketting van zijn tegenstander, dan mag hij een doorbraak plegen.

Hij draait de betreffende letter(s) van de tegenstander om, waardoor de woordketting van de ander onderbroken wordt.

Hij mag nu alle letters van zijn tegenstander van het bord nemen die niet meer aan de ketting vast zitten en ook (eventueel) de letters die geen deel meer uitmaken van een compleet woord.

spel zonder doorbraak

Er zijn spelers die er de voorkeur aan geven Parole te spelen zonder de mogelijkheid van doorbraak. In dat geval dienen de woordkettingen minstens één hokje tussenruimte te houden.

Er kan ook gespeeld worden met de mogelijkheid van doorbraak, maar dan zonder dat er letters van het bord worden genomen.

puntentelling

De winnaar krijgt 260 punten. De andere speler krijgt het aantal punten dat overeenkomt met het getal (aangegeven aan de rand van het bord) bij de laatste letter van het woord waarmee hij het verst naar rechts gekomen is.

Voor iedere letter die door middel van een doorbraak op de tegenstander veroverd is, krijgt een speler een punt extra.

Het aantal eigen letters dat nog op tafel ligt, moet van het behaalde aantal punten worden afgetrokken.

Indien afgesproken wordt de veroverde letters tijdens het spel weer terug in de letterbox te doen, dan tellen deze uiteraard niet als extra punten.

tenslotte

Alle normale nederlandse woorden, ook werkwoordsvormen zijn toegestaan. Als norm geldt een nederlands woordenboek.

Niet toegestaan zijn afkortingen, eigenamen en aardrijkskundige namen.

Jokers zijn blokjes waarop een klavertje staat afgebeeld. Deze mogen voor elke letter gebruikt worden. Ligt de joker eenmaal op het bord, dan mag de letter niet meer veranderd worden.

In de vakjes waarop letters staan afgebeeld (voor iedere speler aan zijn linkerkant van het bord) mogen behalve de eerste letter van het eerste woord, geen letters geplaatst worden.

