

SPELREGELS

Inhoud

- Scoreblok met 50 dubbelzijdige speelkaarten
- Bresk dobbelsteen
- Alfabet dobbelsteen
- 5 potloden

Doel van het spel

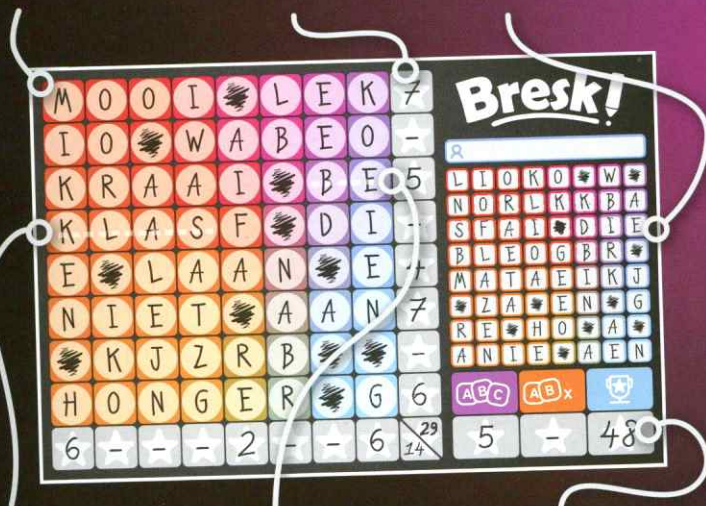
Bresk is een dobbelspel waarbij de spelers met behulp van de gedubbelde letters proberen woorden op hun speelkaart te vormen. De speler die hiermee de meeste punten weet te behalen wint het spel.

De speelkaart

Dit is het speelveld van 8 bij 8 gekleurde vakjes. Hierop moeten de spelers zoveel mogelijk woorden zien te vormen.

De grijsgekleurde vakjes rondom het speelveld zijn voor de puntentelling.

Het rechter deel met de kleine vakjes is voor het bijhouden van de opgenoemde en gegooid letters. Deze worden tijdens het spel door alle spelers genoteerd.



Het woord 'KLAS' scoort geen punten, omdat er nog een letter aan vastzit.

Het woord 'EB' scoort geen punten, omdat het achterstevoren is geschreven.

Tel alle punten en bonuspunten bij elkaar op.

Zo speel je Bresk!

Iedere speler pakt een speelkaart en een potlood. De jongste speler begint en rolt met de 6-zijdige Bresk! dobbelsteen:

Het cijfer 0

Wanneer een 0 wordt gegooid is de beurt direct voorbij. Er worden dan geen letters of spaties bijgeschreven.



Het cijfer 1, 2 of 3

Gooit de speler een 1, 2 of een 3? Dan mag deze speler respectievelijk 1, 2 of 3 letters naar keuze opnoemen. Dit mogen alle letters van het alfabet zijn, of een spatie. De spatie zorgt ervoor dat er kortere woorden gevormd kunnen worden. Alle spelers noteren de opgenoemde letters in het rechter gedeelte van hun speelkaart. Daarna moeten alle spelers de gekozen letters en spaties in één van de gekleurde vakjes van hun speelkaart invullen. Iedere speler bepaalt voor zichzelf waar hij deze letters plaatst en probeert zo veel mogelijk bestaande woorden te vormen. Bij het invullen van een spatie wordt een vakje ingekleurd.

BRESK!

Als er BRESK! wordt gegooid moet er vervolgens 1x met de alfabet dobbelsteen worden gedobbeld. De letter die gegooid is, wordt door alle spelers op de speelkaart bijgeschreven; eerst in het rechter gedeelte van de speelkaart en daarna in een van de gekleurde vakjes. Na het gooien van het blanco vlak wordt er een spatie bijgeschreven.



Dan is de volgende speler aan de beurt. Het spel gaat zo door totdat alle 64 gekleurde vakjes met letters of spaties zijn gevuld.

Punten scoren

Punten worden toegekend aan elke letter die deel uitmaakt van een compleet woord. Elke letter van een woord scoort 1 punt. Woorden mogen horizontaal of verticaal worden gevormd. Daarbij mogen de woorden alleen van boven naar beneden en van links naar rechts gelezen worden. Horizontaal gevormde woorden mogen verticaal gevormde woorden doorkruisen. Spaties leveren geen punten op. Incomplete woorden of woorden die binnen een rij of kolom aan elkaar geschreven zijn leveren geen punten op.

Alle correcte woorden uit de Nederlandse taal zijn toegestaan, inclusief de vervoegingen en verkleinwoorden. Alleen woorden met twee of meer letters worden geteld. Woorden die beginnen met een hoofdletter (zoals eigennamen, geografische namen, talen enz.) zijn niet toegestaan, evenals woorden met een koppelteken en/of apostrof. De Y mag niet als IJ worden geschreven. Woorden met een leesteken zoals de É, Ê enz. zijn toegestaan. Deze leestekens hoeven tijdens het vormen van de woorden niet te worden genoteerd. Zo kan horizontaal het woord CAFE worden gevormd (waarvan de officiële schrijfwijze CAFÉ is) en verticaal bijvoorbeeld EEND door gebruik te maken van de E van CAFÉ.

Het is alleen bij het tellen van de punten toegestaan een woordenboek of het internet te raadplegen.

Bonuspunten:



De speler of spelers met het langste woord krijgen een bonus van 5 punten.



De speler of spelers met de meeste woorden krijgen een bonus van 3 punten.

Wie wint?

Tel per rij de letters van de complete woorden en noteer het aantal in het vakje rechts van de rij. Doe hetzelfde voor alle kolommen en noteer de score onder elke kolom.

Bepaal vervolgens welke spelers de bonuspunten voor het langste woord en/of de meeste woorden verdienen. Deze spelers noteren de bonuspunten in de daarvoor bestemde vakjes.

Tel de punten van de rijen, kolommen en bonusvakjes bij elkaar op. De speler met de meeste punten is de winnaar van het spel.

