

Het spel

Topscore kan met 2, 3, of 4 spelers worden gespeeld. In het spel gaat het erom steeds langere woorden te vormen met behulp van letterstenen. Degene die uiteindelijk de meeste punten haalt, is winnaar. Een speler begint altijd met een 3-letterwoord. Daarna vormt hij een woord uit de letters van het vorige woord plus een zelfgekozen letter van de letterhouder. Dit herhaalt zich tot het woord 7 letters telt. De speler kiest een letter uit dit langste woord en plaatst dit op een van de zeven kleine piramidevakjes aan de onderzijde van het speelbord. Het is de bedoeling dat de speler in deze kleine piramidevakjes van links naar rechts een zo lang mogelijk woord vormt.

Voorbeeld:

```
ROE
OREN
SNOER
ROTSEN
SENATOR
```

Benodigheden:

1 speelbord, 83 letterstenen, 4 blanco letterstenen, 4 letterhouders, 1 scoreblok, 1 zakje met afsluitkoordje, 1 zandloper, 1 spelregelboekje, 1 pen of potlood voor elke deelnemer (niet bijgesloten).

Vorbereidingen

Leg het speelbord in het midden van de tafel, zodat elke speler een speelveld voor zich heeft. Doe alle letterstenen in de zak en schud ze goed door elkaar. Elke speler pakt een steen uit de zak. Wie het dichtst bij de A is, mag als eerste beginnen. De stenen worden weer in de zak gedaan. Iedere speler krijgt een letterhouder en pakt ongezien zes stenen uit de zak en plaatst deze op zijn letterhouder. Ook krijgt iedere speler een scoreformulier waarop hij zijn behaalde punten invult. Met behulp van de zandloper kan de tijd bijgehouden worden. Elke speler heeft een minuut om een goed woord te vormen.

Speelwijze

Het spel wordt gespeeld met de klok mee. De eerste speler moet uit zijn zes stenen een woord vormen van 3 letters. Hij plaatst dit in zijn eigen grote piramide op het speelbord, helemaal bovenin van links naar rechts. In elk vakje komt één steen.

Lukt het een goed 3-letterwoord te vormen, dan krijgt de speler 5 punten. Die noteert hij op zijn scoreformulier (zie onder 'Gebruik scoreblok'). Lukt dat niet, dan is zijn beurt voorbij en verdient hij ook geen punten. Als de speler het woord heeft gevormd, vult hij zijn letters op de letterhouder weer aan tot zes letters.

De volgende spelers gaan nu om de beurt een 3-letterwoord vormen, ieder op zijn eigen speelveld. Als een speler weer aan de beurt is, mag hij proberen met behulp van één van zijn zes stenen het 3-letterwoord op zijn speelveld te verlengen tot een 4-letterwoord. De letters mogen hierbij in een andere volgorde geplaatst worden. Voor een goed 4-letterwoord krijgt een speler 10 punten. Hij noteert dit op zijn scoreformulier en vult zijn stenen weer aan tot zes stuks. Legt de speler geen 4-letterwoord neer, dan mag de volgende speler dit alsnog proberen met behulp van één van zijn eigen stenen. Lukt hem dat, dan verdient hij hiermee de bijbehorende punten. Met de resterende 5 stenen mag hij in de overgebleven speeltijd vervolgens zijn eigen woord verlengen. Op deze wijze vormen de spelers om de beurt de 5-, 6- en 7-letterwoorden.

Na het vormen van het 7-letterwoord moet de speler daaruit één letter kiezen en die in één van de 7 piramidevakjes plaatsen. Een éénmaal geplaatste steen mag niet meer verplaatst worden. De speler vult daarna eerst zijn eigen letters op de letterhouder aan tot zes en doet vervolgens de overgebleven stenen van het 7-letterwoord op zijn speelveld in de zak. Het spel gaat voor deze speler dan door naar de volgende ronde.

Elke speler moet proberen om gedurende het spel een zo lang mogelijk woord in de piramidevakjes te vormen.

Tweede ronde. Als de speler weer aan de beurt is, begint hij opnieuw met een 3-letterwoord en verloopt het spel zoals hierboven beschreven.

In het totaal heeft het spel 7 rondes.

Score in de grote piramide

Voor een woord van 3 letters krijgt een speler 5 punten.
Voor een woord van 4 letters krijgt een speler 10 punten.
Voor een woord van 5 letters krijgt een speler 15 punten.
Voor een woord van 6 letters krijgt een speler 20 punten.
Voor een woord van 7 letters krijgt een speler 25 punten.

Piramide-score

Als een speler 7 stenen in zijn piramidevakjes heeft geplaatst, noemt hij het langste woord dat eruit gevormd kan worden. Dit woord moet achter elkaar van links naar rechts te lezen zijn. Het woord moet minimaal drie letters lang zijn; hoe meer letters hoe meer punten. Er mag maar één woord gekozen worden. Per letter verdient de speler 25 punten.

Voorbeeld:

In de piramidevakjes liggen achter elkaar de letters:
A L E K W A L

De speler geeft als zijn langste woord KWAL, en verdient daarmee 100 punten.

Score in de piramidevakjes

Voor een woord van 3 letters krijgt een speler 75 punten.

Voor een woord van 4 letters krijgt een speler 100 punten.

Voor een woord van 5 letters krijgt een speler 125 punten.

Voor een woord van 6 letters krijgt een speler 150 punten.

Voor een woord van 7 letters krijgt een speler 175 punten.

Bonus

De speler die als eerste 7 letters op zijn piramidevakjes heeft gelegd, krijgt een bonus van 100 punten. De volgende speler krijgt 75 punten en de derde verdient 25 bonuspunten.

Einde van het spel

Wanneer een speler de 7 letters op zijn piramidevakjes heeft gelegd en zijn langste woord heeft gekozen, is voor hem het spel afgelopen. De overgebleven spelers spelen het spel verder. Is er nog maar één speler over, dan krijgt deze speler nog één beurt waarin hij de mogelijkheid heeft om zijn piramidevakjes vol te maken. Wanneer niet alle 7 piramidevakjes gevuld zijn, mag de speler geen langste woord kiezen en verdient hij niet de bijbehorende score. De speler met de hoogste totaalstand heeft gewonnen.

Enkele belangrijke aanwijzingen

1. De blanco steen

Het spel bevat 4 blanco stenen die gebruikt mogen worden voor elke letter. Een speler die een blanco steen neerlegt moet aangeven welke letter bedoeld wordt. Zolang de steen op het speelbord ligt mag deze niet van letter veranderen. Een speler mag tijdens zijn beurt een blanco steen op het speelveld van zichzelf of van andere spelers verwisselen voor de juiste letter. De gewisselde blanco steen moet wel direct weer in het spel gebracht worden, maar mag dan een andere letter voorstellen.

De blanco stenen mogen nooit worden gebruikt bij het vormen van een woord in de piramidevakjes op het speelbord.

2. De beurt

Een speler mag zijn beurt gebruiken om één of meerdere stenen te wisselen. De speler doet dan zijn stenen in de zak en pakt daarna stenen uit de zak tot hij weer zes stenen heeft. Zijn beurt is nu voorbij, hij mag dan geen letters op het speelveld leggen.

Als een speler aan de beurt is, mag hij zijn woord, gelegd in zijn vorige beurt, veranderen. Hij mag dan één van de gelegde letters ruilen met een letter van zijn letterhouder, en ze combineren tot een ander

woord. De gewisselde letter gaat in het zakje en de speler mag een nieuwe letter pakken. Bijvoorbeeld: het reeds gelegde woord RIJN kan worden veranderd in NOR of RIJK. Hij verdient hiermee geen punten en zijn beurt is voorbij.

Een speler mag alleen iets ondernemen als hij aan de beurt is. Zijn beurt is voorbij indien:

- hij zijn woord gelegd heeft en zijn stenen heeft aangevuld.
- zijn tijd voorbij is, of indien hij te kennen heeft gegeven niet te kunnen.
- hij de letters heeft gewisseld.
- hij zijn vorige woord heeft veranderd.

3. Het neerleggen van woorden

Een eenmaal neergelegd woord mag tijdens dezelfde beurt niet veranderd worden. Het 3-letterwoord dient te allen tijde te worden gelegd in de eigen speelpiramide en nooit in die van een tegenstander.

Bij 4-, 5-, 6- en 7-letterwoorden mag een speler wel een woord op het speelveld van zijn tegenstander leggen, indien het zijn directe voorganger is. Het is een kwestie van tactiek om wel of niet aan te leggen bij een voorganger. De speler krijgt weliswaar de bijbehorende punten, maar hij helpt wel zijn voorganger verder op weg naar een 7-letterwoord. Als een speler een woord van 7 letters afmaakt bij zijn voorganger, mag die voorganger toch één van de letters in zijn piramidevakjes plaatsen zodra het zijn beurt is.

4. Het einde van de 7^e ronde

Als een speler klaar is, blijven de 7 letters in de piramidevakjes liggen. De resterende letters gaan terug in de zak.

Gebruik scoreblok

Iedere speler neemt een eigen scoreformulier van het blok en vult zijn naam in. Hierop noteert hij tijdens het spel zijn eigen score. De behaalde punten worden telkens opgeteld bij de reeds genoteerde score. De extra punten die verdiend zijn met een goed woord in de kleine piramidevakjes (25 punten per letter) moeten ingevuld worden achter 'PIRAMIDE'. Heeft de speler een bonus (100, 75 of 25 punten), dan moet die genoteerd worden achter 'BONUS'. Als alle punten bij elkaar opgeteld worden, kan het puntentotaal opgeschreven worden achter 'TOTAAL'.

Spelvarianties

* Men kan het spel verkorten door af te spreken telkens 2 letters uit een gevormd 7-letterwoord te verplaatsen naar de piramidevakjes. Het spel bestaat dan uit slechts vier rondes. Er hoeven dan maximaal vier 7-letterwoorden te worden gevormd. Uit het vierde dient dan een laatste, zevende letter, te worden gekozen.

* Ook kan besloten worden om tot slechts 5- of 6-letterwoorden te spelen, als er bijvoorbeeld kinderen meedoen. Combinaties van beide voorgaande regels kunnen in onderling overleg worden afgesproken.

* Als men de speeltijd van een minuut per beurt te kort vindt, dan kan afgesproken worden de zandloper nog een keer om te draaien, of de zandloper helemaal niet te gebruiken en een andere tijdslimiet af te spreken.

* Gebruik eventueel een woordenboek om de spelling of het bestaan van een gevormd woord op te zoeken. Er zijn geen vaste regels voor het al dan niet toestaan van woorden. De spelers onderling kunnen hun eigen regels stellen. Men kan bijvoorbeeld afspreken geen vervoegingen van werkwoorden en geen eigennamen toe te staan. Spreek dit wel van te voren af, zodat er geen misverstanden kunnen ontstaan tijdens het spel.

De tactiek maakt het spannend

Topscore blijft tot het eind toe spannend. Het is mogelijk dat een speler eerder klaar is dan een ander, maar in feite slechter heeft gespeeld en uiteindelijk minder punten heeft verzameld. Als een speler bijvoorbeeld vaak in de piramide van zijn voorganger woorden heeft verlengd, heeft die voorganger minder punten verzameld, maar is wel telkens verder op weg geholpen. Het is aan de spelers om te bekijken in hoeverre ze in moeten grijpen bij hun voorganger als die geen woord kan vormen.

Verdeling stenen

Het spel bevat:

* 83 stenen met de letters als volgt verdeeld:

A - 4	F - 2	K - 2	P - 2	U - 2	IJ - 2
B - 2	G - 2	L - 2	Q - 1	V - 2	Z - 1
C - 2	H - 2	M - 3	R - 5	W - 1	
D - 3	I - 3	N - 8	S - 4	X - 1	
E - 15	J - 1	O - 5	T - 5	Y - 1	

* + 4 blanco stenen

In het totaal zitten er dus $83 + 4 = 87$ stenen in het spel.

