

BOARDSCRIPT

Een slim woordspel voor 2 tot 4 spelers.

Inhoud van de doos

- 1 speelbord
- 4 letterplankjes
- 102 letterblokjes
- 1 letterzak
- 1 handleiding

Doel van het spel

Zoveel mogelijk punten halen door het slim vormen van woorden. Het gaat er niet alleen om de langste woorden te vormen. Een woord van vier letters kan namelijk veel meer punten opleveren dan een woord van acht letters!

Het speelbord

Het speelbord is verdeeld in 225 vakjes, waarvan er 60 een bijzondere waarde hebben.

- lichtblauw (24 maal)
Een letter die hierop ligt mag tweemaal worden geteld.
- donkerblauw (12 maal)
Een letter die hierop ligt mag driemaal worden geteld.
- roze (16 maal)
Wanneer één van de letters van een woord op dit vakje ligt, mag de waarde van het gehele woord worden verdubbeld.
- rood (8 maal)
Wanneer één van de letters van een woord op dit vakje ligt, mag de waarde van het gehele woord met drie worden vermenigvuldigd.

Ook op het speelbord staat de betekenis van de bijzondere vakjes. De licht- en donkerblauwe vakjes noemen we letterwaardevakjes. De roze en rode vakjes noemen we woordwaardevakjes.

De letterblokjes

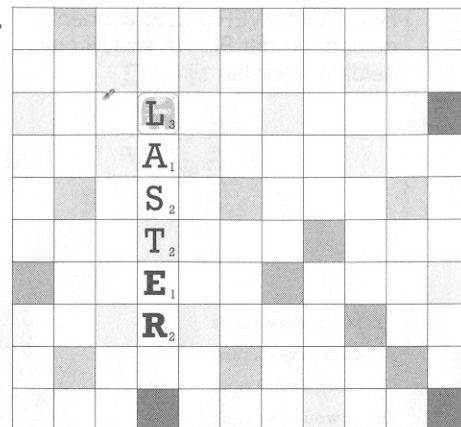
In het spel zitten 102 letterblokjes. Bij elke letter staat een getal dat aangeeft hoeveel punten die letter waard is.

Er zijn twee jokers die je herkent aan het Jumbo-olifantje. Je mag deze Jumbo's voor een letter naar keuze gebruiken. Een Jumbo die al op het speelbord ligt, mag je aan het begin van je beurt omruilen voor de letter die hij vertegenwoordigt. Je mag deze Jumbo nu dezelfde beurt nog voor een andere letter gebruiken. Jumbo's leveren nooit punten op, ook niet het aantal punten dat de gekozen letter normaal gesproken waard is. Komt een Jumbo op een woordwaardevakje, dan wordt het woord wel gewoon met 2 of 3 vermenigvuldigd. Op het speelbord staan twee tabellen waar je per letter kunt zien hoe vaak ze voorkomen en wat de waarde ervan is.

Vorbereiding

Alle letterblokjes worden in de letterzak gedaan. Iedere speler pakt nu eerst één letter. De speler wiens letter het dichtste bij de A zit, mag beginnen. Vervolgens pakt iedereen er nog zeven letters bij. In totaal komen er dus acht letters op je letterplankje te staan. De anderen mogen niet zien welke letters je hebt. Het spel wordt met de klok mee gespeeld.

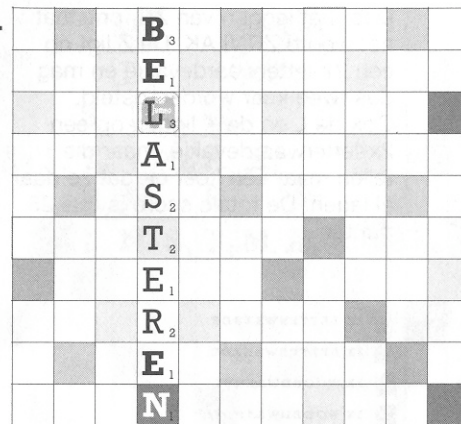
2.



Door het toevoegen van de letters E en R ontstaat het nieuwe woord LASTER.

- 2X LETTERWAARDE
- 3X LETTERWAARDE
- 2X WOORDWAARDE
- 3X WOORDWAARDE

3.



Er mogen in dezelfde beurt zowel aan de voor- als aan de achterkant letters worden aangelegd. Door het toevoegen van BE en EN ontstaat hier het nieuwe woord BELASTEN.

- 2X LETTERWAARDE
- 3X LETTERWAARDE
- 2X WOORDWAARDE
- 3X WOORDWAARDE

4.



- 2X LETTERWAARDE
- 3X LETTERWAARDE
- 2X WOORDWAARDE
- 3X WOORDWAARDE

Eerste beurt

De eerste speler begint door met vier of meer van zijn letters een woord te vormen en op het bord te leggen. Eén van de letters van dat woord moet in het midden op het vakje met het Jumbo olifantje komen (voorbeeld 1). Het woord mag horizontaal of verticaal, maar niet diagonaal worden gelegd. Verderop wordt de puntentelling uitgelegd. Daarna pak je zo veel nieuwe letters als je hebt neergelegd, zodat je in totaal weer acht letters op je plankje hebt.

Volgende beurt

De speler links van degene die begon vormt hierna met één of meer letters een nieuw woord. Hij kan dit op drie manieren doen:

1. Hij verlengt een woord dat reeds op het bord ligt (voorbeelden 2 & 3).
2. Hij legt een woord neer dat kruist met één of meer woorden (voorbeeld 4).
3. Hij legt één geheel nieuw woord neer dat parallel aan een ander woord loopt (voorbeeld 5).

Hierbij gelden nog de volgende regels:

- Alle blokjes die een speler legt moeten deel uitmaken van één en hetzelfde woord (o.a. voorbeeld 3). De blokjes moeten dus altijd in één rechte lijn (horizontaal of verticaal) op het bord worden geplaatst.
- Alleen op de derde manier (zie hierboven) is het toegestaan een woord te leggen waarvan alle letters nieuw zijn.
- Twee letters die naast of boven elkaar op het bord liggen moeten altijd deel uitmaken van hetzelfde, correcte woord (voorbeeld 5).

Passen en omruilen

Een speler die niet kan of wil leggen, mag passen en zijn beurt voorbij laten gaan. Een speler mag ook in plaats van te leggen één of meer van zijn letterblokjes omruilen voor nieuwe.

Einde van het spel

Het spel hoeft niet te eindigen wanneer alle letters op zijn. Het kan namelijk zijn dat de spelers toch nog diverse keren iets kunnen leggen met de letters die ze nog op hun plankje hebben staan.

In twee gevallen is het spel beëindigd:

1. Wanneer er geen letters meer gepakt kunnen worden en het één van de spelers gelukt is ook zijn laatste letter op het speelbord te leggen.
2. Wanneer alle spelers achtereenvolgens gepast hebben.

WELKE WOORDEN?

Algemeen

Alle woorden die in een gewoon Nederlands woordenboek staan mogen worden gelegd. Omdat het bijna altijd wel eens voorkomt dat de één denkt dat zijn woord in het woordenboek staat, en de ander niet, is het handig ook daadwerkelijk een woordenboek bij de hand te hebben. Dat woordenboek is dan de scheidsrechter. Wanneer iemand een woord neerlegt dat vervolgens niet in het woordenboek blijkt te staan, dan moet hij zijn blokjes terugnemen en is zijn beurt voorbij. Het woordenboek mag alleen worden ingekeken om een gelegd woord te controleren.

Woorden die mogen

- Alle woorden die in een gewoon Nederlands woordenboek staan.
- Verkleinwoorden (lijstje).
- Meervouden (lijsten).

Woorden die niet mogen

- Eigennamen (Bob, Kees, Els).
- Woorden uit een andere taal (oui, yes).
- Afkortingen (Mr, Dr, USA, o.a.).
- Namen van instellingen, bedrijven of verenigingen (KLM, VWO, AJAX, NAVO).
- Aardrijkskundige namen (Ede, Zeeland, Rijn, Parijs).
- Werkwoordsvormen (liep, probeerde).
- Woorden met een apostrof of koppelteken (auto's, ex-collega).

Je kunt van deze voorschriften afwijken, door bijvoorbeeld ook werkwoordsvormen of aardrijkskundige namen toe te staan. Je kunt ook afspreken dat alleen maar zelfstandige en bijvoeglijke naamwoorden mogen worden gebruikt. Alles kan, zolang het maar duidelijk van tevoren wordt afgesproken!

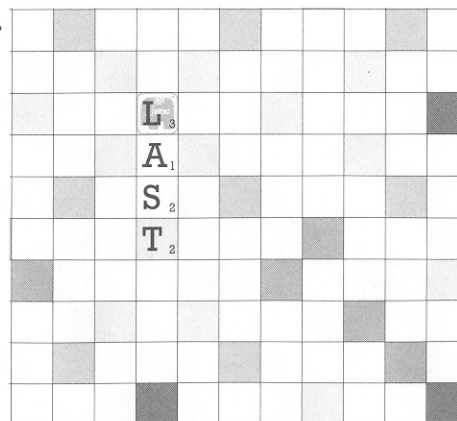
Puntentelling

In het begin lijkt de puntentelling misschien wat ingewikkeld, maar je zult zien dat het in de praktijk snel went.

1. De bijzondere letterwaarde- en woordwaardevakjes (zie hierboven bij 'Het speelbord') hebben alleen de eerste keer dat er een letter op wordt gelegd een bijzondere betekenis (voorbeeld 6).
2. Bedekt een woord zowel een letterwaarde- als een woordwaardevakje, pas dan eerst het letterwaardevakje toe en daarna pas het woordwaardevakje (voorbeeld 7).
3. Door het woord dat je hebt gevormd kunnen er ook andere woorden zijn ontstaan. Ook al deze andere, nieuwe woorden dragen bij tot je score (voorbeelden 8 en 9).
4. Letterwaardevakjes kunnen elkaar versterken. Bedekt hetzelfde woord twee 2x-woordwaardevakjes, vermenigvuldig dan de woordwaarde met 4. Bedekt het woord twee 3x-woordwaardevakjes, vermenigvuldig dan de woordwaarde met 9!
5. Een speler die in één beurt alle acht letterblokjes weet te plaatsen krijgt 40 punten bonus.

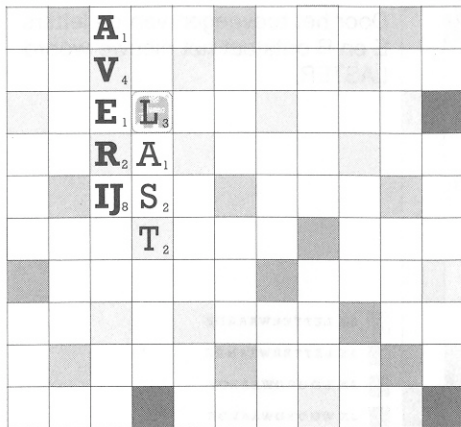
VOORBEELDEN:

1.



- 2X LETTERWAARDE
- 3X LETTERWAARDE
- 2X WOORDWAARDE
- 3X WOORDWAARDE

5. Het woord AVERIJ mag worden gelegd, omdat EL, RA en IJS ook geldige woorden zijn.



2X LETTERWAARDE
3X LETTERWAARDE
2X WOORDWAARDE
3X WOORDWAARDE

6. Door het leggen van ZIT, ontstaat het woord ZITVLAK. De Z ligt op een 2x-letterwaardevakje en mag dus twee keer worden geteld. Ook de L en de K liggen op een 2x-letterwaardevakje, maar die tellen maar één keer omdat ze daar al lagen. De totale score is dus 26 punten.



2X LETTERWAARDE
3X LETTERWAARDE
2X WOORDWAARDE
3X WOORDWAARDE

7. De woordwaarde van het woord STRIP is 14, waarbij de S twee keer is geteld. Omdat de P op een 2x-woordwaardevakje ligt, is de score $2 \times 14 = 28$ punten.



2X LETTERWAARDE
3X LETTERWAARDE
2X WOORDWAARDE
3X WOORDWAARDE

8. Met DIVA scoor je hier 20 punten. Het woord DIVA zelf is 11 punten waard (A telt 3x). Hierbij komen nog 4 punten voor SI en 5 punten voor RA (A telt opnieuw 3x).



2X LETTERWAARDE
3X LETTERWAARDE
2X WOORDWAARDE
3X WOORDWAARDE

9. WINSTMARGE heeft als woordwaarde 23. Omdat zowel de W als de G op een 2x-woordwaardevakje ligt, mag je die 23 met 4 vermenigvuldigen. Hierbij komen ook nog de 10 punten van DIVAN. En omdat je alle acht letters in één keer uitlegt, krijg je ook nog eens 40 punten bonus. Deze beurt levert dus maar liefst $4 \times 23 + 10 + 40 = 142$ punten op!



2X LETTERWAARDE
3X LETTERWAARDE
2X WOORDWAARDE
3X WOORDWAARDE