

# STAPELWOORD

Het spel met de torenhoge mogelijkheden

## DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat jij aan het eind van het spel de meeste punten hebt.

## INHOUD

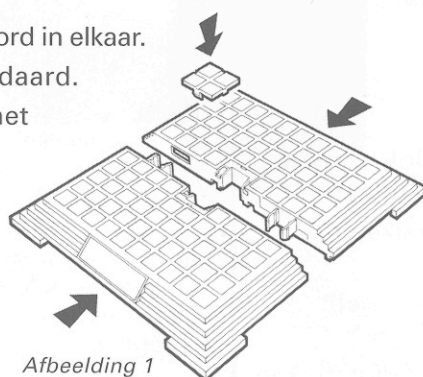
1 Stapelwoord speelbord (in twee delen),  
1 startgedeelte, 1 draaistandaard, 4 rubber voetjes,  
1 stickervel, 4 letterplankjes en 100 letterblokjes:

A x 7	H x 4	O x 7	V x 2
B x 3	I x 6	P x 2	W x 2
C x 2	J x 2	Q x 1	X x 1
D x 6	K x 2	R x 6	Y x 1
E x 11	L x 4	S x 4	Z x 1
F x 1	M x 2	T x 7	
G x 4	N x 10	U x 2	

## IN ELKAAR ZETTEN

Zet het speelbord zoals aangegeven in elkaar (zie afbeelding 1).

1. Bevestig de vier rubber voetjes in de gaatjes onderin de draaistandaard.
2. Duw de twee helften van het speelbord in elkaar.
3. Zet het speelbord op de draaistandaard.
4. Druk het groene startgedeelte in het midden van het speelbord.
5. Maak de stickers los en plak ze op de zijkanten van het speelbord.
6. Controleer of het speelbord kan draaien.



Afbeelding 1



## VOORBEREIDING

1. Leg het speelbord midden op tafel en leg de letterblokjes (goede kant omlaag) midden op tafel. Zorg dat alle spelers erbij kunnen.
2. Pak een letterplankje en zet het voor je neer. Pak zeven letterblokjes en zet ze op je letterplankje. Zorg dat niemand anders jouw letters kan zien!
3. Spreek af welke speler de scores bijhoudt. Deze speler moet een pen en papier hebben en fungeert tevens als scheidsrechter.

## HET SPEL

Om te zien wie er mag beginnen, pak je allemaal één letter van tafel. De letter die het dichtst bij de 'A' in het alfabet zit, mag beginnen en het spel gaat verder met de klok mee.

## Als je aan de beurt bent

Leg een nieuw woord op het speelbord – dat is alles! Om het spel te starten, legt de eerste speler horizontaal of verticaal een woord op het speelbord, met ten minste één letter op een van de vier groene startvakjes in het midden van het speelbord.

In alle hierna volgende beurten kun je op een van de onderstaande manieren een nieuw woord maken:

- Leg een nieuw woord aan een van de letters op het speelbord vast.
- Stapel één of meer letters bovenop een bestaand woord om het te veranderen.

**Let op:** je mag een letter niet op dezelfde letter stapelen. Je mag dus geen 'A' bovenop een bestaande 'A' leggen.

Als je een nieuw woord hebt gemaakt, tel je je score voor het woord (zie Puntentelling) en je pakt het aantal letterblokjes dat je voor het woord gebruikt hebt, zodat je weer zeven letters op je plankje hebt. Dan is de volgende speler aan de beurt.

## Regels voor woorden

1. De basisregel is: elk woord dat in een standaard Nederlands woordenboek staat, mag gebruikt worden. De volgende woorden zijn echter niet toegestaan:

- Eigennamen (namen van plaatsen of mensen)
- Afkortingen
- Woorden met een apostrof
- Woorden met een streepje
- Voor- en achtervoegsels die niet zelfstandig gebruikt kunnen worden.

Houd een woordenboek bij de hand om woorden zondig te controleren. Je mag echter niet in het woordenboek gaan zoeken naar woorden met de letters die je hebt!

2. Alle woorden moeten horizontaal of verticaal gelegd worden, niet diagonaal.
3. Als je vastlegt *aan* of stapelt *op* een letter die deel uitmaakt van meer dan één woord, dan moeten alle nieuwe woorden in overeenstemming zijn met deze *Regels voor woorden*.
4. Je mag niet hoger stapelen dan vijf blokjes.



## PUNTEENTELLING

Als je een nieuw woord gelegd hebt, tel je je score als volgt (zie *Woorden maken* voor voorbeelden):

- Je krijgt 1 punt voor elk letterblokje dat deel uitmaakt van een woord dat jij deze beurt gelegd hebt.
- Als je een woord verandert door letters te stapelen, krijg je 1 punt voor elk letterblokje in de stapel(s).
- Als je een woord hebt gelegd aan of gestapeld op een letter waardoor twee woorden veranderen, krijg je twee keer punten. Tel eerst het ene woord en dan het andere en tel je scores op.

## Bonuspunten

- Een compleet woord dat overal maar één blokje hoog is, krijgt 2 punten voor elke letter. (De eerste speler krijgt dus automatisch dubbele punten.)
- De letters F, Q, X, Y en Z zijn bonusletters. Als je een van deze letters tijdens je beurt gebruikt, mag je 2 punten bij je totaalscore optellen. **Let op:** deze letters krijgen alleen bonuspunten op het moment dat ze neergelegd worden – niet als het woord waarin ze liggen later in het spel verandert.
- Als je alle zeven letters van je plankje in één beurt gebruikt, krijg je 10 punten extra!

## EEN BEURT OVERSLAAN OF PΑΣSEN

Als je echt geen woord kunt maken, kun je passen en je beurt overslaan óf één blokje van je plankje omruilen voor een ander blokje van tafel. Daarmee is je beurt voorbij.

**Let op:** je kunt ervoor kiezen je beurt over te slaan – ook al kun je wel een woord maken met je letters. Dit kan tegen het eind van het spel handig zijn wanneer je liever op een goede gelegenheid wacht om je letters weg te leggen!

## HET EIND VAN HET SPEL

Blijf om de beurt woorden maken:

1. totdat een van de spelers geen letterblokjes meer heeft (en er geen letters meer op tafel liggen), of
2. totdat niemand meer een woord kan maken met de letters die hij/zij heeft, of
3. totdat je allemaal achter elkaar een beurt hebt overgeslagen.

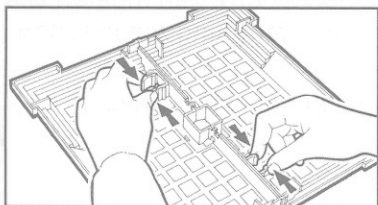
Als het spel op een van deze manieren eindigt, trek je voor elk ongebruikt blokje op je plankje 5 punten van je score af.

## DE WINNAAR

De speler met de hoogste score wint!

## HET SPEL OPBERGEN

Haal de letterblokjes van het bord. Til het speelbord van de draaistandaard en verwijder het groene startvierkant. Knijp dan de lipjes onder het speelbord samen en trek de twee helften uit elkaar (zie *afbeelding 2*).

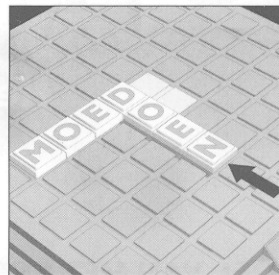


Afbeelding 2

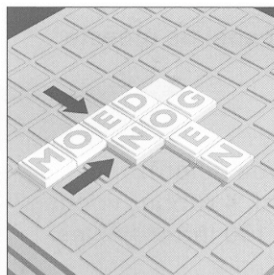
## WOORDEN MAKEN

Deze voorbeelden laten zien hoe je woorden maakt en je score telt.

Het woord 'MOED' ligt al op het bord en jij maakt het woord 'DOEN' verticaal aan de 'D' vast. Je krijgt dubbele punten omdat het hele woord één blokje hoog is.

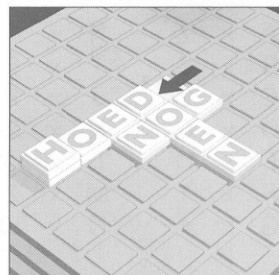


Score: 8 punten

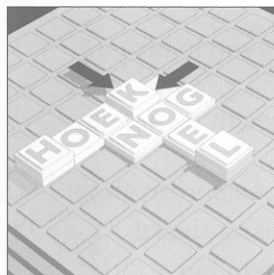


Score: 10 punten

Nu wordt de letter 'H' op de 'M' gestapeld waardoor het woord verandert in 'HOED'. Je krijgt een punt voor elk letterblokje in het woord.

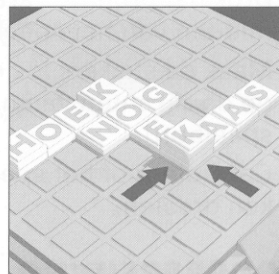


Score: 5 punten

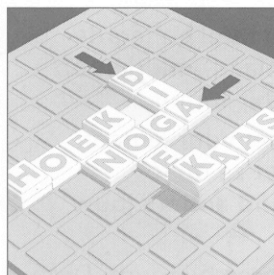


Score: 12 punten

De volgende speler maakt het woord 'KAAS', waarbij hij de 'L' verandert in een 'K' en dus ook 'KOEK' maakt. Tel de scores voor de twee woorden.



Score: 14 punten



Score: 16 punten

Nu wordt het woord 'DIA' gelegd waardoor 'NOG' verandert in 'NOGA'. Je krijgt dubbele punten voor beide woorden omdat ze maar één blokje hoog zijn. Tel de scores voor de twee woorden.