

Spelregels 1A

Doel van het spel

Op elke kaart staan een letter of lettercombinatie en delen van een vis. Maak woorden van de letters, maar let op dat de vis juist gelegd wordt. Wie het eerst alle kaarten heeft gelegd, heeft gewonnen.

Inhoud

- totaal 80 kaarten, 3 spelregel- en 77 letterkaarten:
- klinkers: a, e, i, o, u (van elk 3)
- medeklinkers: **b, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, r, s, t, v, w, z** (van de gekleurde elk 3, van de andere 2)
- combinatieklank: ch
- dubbelklanken: aa, ee, oo, uu
- tweeklanken: au, ou, oe, ei, ie, eu, ij, ui
- blanco: 3

Vorbereiding

- Sorteert de kaarten in medeklinkers en klinkers (plus de meerklanken en de blanco).
- Maak 2 stapels en schud de kaarten.
- Elke speler krijgt van beide stapels 3 kaarten.
- Voeg daarna de stapels samen en schud de kaarten.
- Leg de kaartjes met de achterkant naar boven.
- Pak de bovenste kaart en leg deze met de letter naar boven (de beginkaart).
- De jongste speler begint (speler 1).
Daarna speel je met de klok mee.

Spelregels 1B

Zo gaat het spel

- Speler 1 probeert met zijn eigen letters een woord te maken met behulp van de letter op de beginkaart. Het woord moet minimaal 3 kaartjes lang zijn. Ook moet de vis aan elkaar passen, dus kop – romp – staart. Dus een kop en een staart aan elkaar mag niet. De romp mag meerdere kaartjes lang zijn. De vis hoeft niet compleet te zijn.
- Kan speler 1 geen woord leggen, dan pakt hij een kaart van de stapel. Nu is de volgende speler aan de beurt.
- De volgende speler probeert nu een woord te leggen. Als speler 1 wel een woord heeft gelegd, mogen de volgende spelers kiezen of ze aanleggen bij het al gelegde woord of een nieuw woord leggen. Het aanleggen mag horizontaal of verticaal, zolang de vis maar past. In een beurt mag je net zoveel kaarten uitleggen als je wilt. De eerste beurt mag je niet al je kaarten uitleggen. Kun je niet, pak dan een kaart van de stapel. Deze kaart mag je pas in je volgende beurt gebruiken.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen. Let op: in je laatste beurt mag je alleen een nieuw woord leggen met een hele vis.

Aandachtspunten

- Je mag gelegde letters weghalen en in dezelfde beurt weer gebruiken, als de letters die blijven liggen een woord blijven vormen.

Spelregels 2

- Bij het leggen van een blanco kaart (zonder letter) mag je zelf weten welke letter deze heeft. Net als bij de letterkaartjes moet de vis wel passen.
- Eigennamen mogen niet.

Spelvarianten

- **Uitkomen met een woord**
Er wordt geen beginkaart gelegd. Alle spelers moeten hun eerste beurt met een woord van minimaal 3 letters uitkomen. Als je niet kunt, moet je een kaart pakken.
- **Spelen op punten**
Elk gelegd woord levert punten op. Bij een nieuw woord worden de punten van de letters opgeteld. Bij het verlengen van een bestaand woord krijgt de speler de punten van zijn gelegde kaart + 5 punten extra. Deze spelvariant is ook geschikt om individueel te trainen.
- **Zoveel mogelijk woorden leggen**
Iedereen krijgt een hoger aantal letters, bijv. 20. Je moet binnen een afgesproken tijd zoveel mogelijk woorden maken. Degene met de meeste punten wint. Een woord van 5 of meer letters levert 10 punten extra op.