

jeugd

SCRABBLE®

Jeugdschabbe heeft twee speelvelen, een blauw en een geel. Zowel op het ene als op het andere kan men gezellig met 2, 3 of 4 spelers schabben. Mocht je die handige Schabbe draaitafel hebben om het speelbord op te leggen, maak hier dan gebruik van.

Zowel bij het blauwe als bij het gele spel worden de 100 lettertjes blind (de letters niet zichtbaar) zo bij het speelbord gelegd, dat elke speler gemakkelijk de lettertjes kan pakken.

Bij het begin van de beide spelen neemt elke speler 7 van de blinde lettertjes en legt deze open (met de letters zichtbaar) voor zich. Alle spelers kunnen dus elkaars letters zien.

Wie er met het neerleggen van de letters op het bord begint, doet er niet toe. De eerste speler heeft geen grotere winstkans dan de andere. Spreek van tevoren af, wie er mag beginnen.

Daar de spelregels voor de twee speelvelen verschillend zijn, staan ze hieronder apart vermeld.

regels voor het blauwe spel

Behalve de losse lettertjes moet men bij dit spel ook de fiches gebruiken. De losse lettertjes moeten op precies dezelfde letters van het blauwe speelveld komen te liggen. Bij het beëindigen van het spel zijn met de losse lettertjes dezelfde woorden ontstaan als op het blauwe speelveld staan gedrukt.

Het neerleggen van de lettertjes is niet moeilijk, als men er maar steeds aan denkt vóór aan een woord (dus op een plaatje) te beginnen. De volgende letters moeten aansluiten. Men mag dus geen hokjes overslaan.

speelwijze

De eerste speler neemt 2 van de 7 lettertjes en legt deze op het bord. Waar? Naast elkaar of op twee verschillende plaatjes (zie voorbeelden 1a en 1b op de bodem van de doos).

De tweede speler kan doorgaan volgens de voorbeelden 2a of 2b. Hij kan ook nieuwe woorden beginnen. Doet hij als aangegeven op voorb. 2a, dan is dit niet handig, want men krijgt een fiche, als men een woord afmaakt.

Men kan dus de letters E en N beter onder de H plaatsen, want dan maakt men met de reeds neergelegde H het woord HEN (voorbeeld 2b).

De volgende spelers gaan op precies dezelfde wijze te werk. Heeft men 2 lettertjes weggelegd dan pakt men 2 andere lettertjes uit de pot, zolang de voorraad strekt. Men heeft dus steeds 7 lettertjes voor zich liggen, totdat de pot leeg is.

Een enkele keer kan het gebeuren, dat men met 1 lettertje 2 woorden afmaakt (voorbeeld 3). Dan krijgt men 2 fiches. Ook hoeft men niet altijd de laatste letter neer te leggen om een fiche te winnen (voorbeeld 4).

Natuurlijk moet men goed opletten, welke letters de andere spelers hebben. Geef hun zo weinig mogelijk de kans een woord af te maken.

Men moet steeds 2 lettertjes neerleggen, als dit mogelijk is. Kan men echter maar 1 lettertje aansluiten, dan mag men er maar 1 uit de pot nemen. Kan men niet één van de 7 lettertjes, die men voor zich heeft neerleggen, dan mag men 2 lettertjes in de pot terugleggen en er 2 andere uithalen. Maar . . . dan moet men z'n beurt om neer te leggen voorbij laten gaan.

Het spel is uit, als alle lettertjes op het blauwe speelveld liggen en winnaar is dan diegene, die de meeste fiches heeft.

regels voor het gele spel

Bij dit spel gaat het er om, zoveel mogelijk punten te verdienen. Men krijgt 1 punt voor elke letter van het woord of van de woorden, die men vormt (zie voorbeelden op de bodem van de doos). De woorden die rondom het gele speelveld staan zijn slechts bedoeld als voorbeeld. De punten, die men behaalt, worden genoteerd. Is dit gebeurd, dan is de beurt afgelopen. Net zoals bij een kruiswoordpuzzel mag men alleen horizontale woorden (zie eerste beurt) of verticale woorden (zie tweede beurt) maken. Diagonaalsgewijs (schuin onder elkaar) neerleggen van de letters is niet toegestaan.

speelwijze

De eerste speler neemt 2 van de 7 lettertjes en legt deze op het bord. Waar? Naast elkaar of op twee verschillende plaatjes (zie voorbeelden 1a en 1b op de bodem van de doos).

De tweede speler kan doorgaan volgens de voorbeelden 2a of 2b. Hij kan ook nieuwe woorden beginnen. Doet hij als aangegeven op voorb. 2a, dan is dit niet handig, want men krijgt een fiche, als men een woord afmaakt. Men kan dus de letters E en N beter onder de H plaatsen, want dan maakt men met de reeds neergelegde H het woord HEN (voorbeeld 2b).

De volgende spelers gaan op precies dezelfde wijze te werk. Heeft men 2 lettertjes weggelegd dan pakt men 2 andere lettertjes uit de pot, zolang de voorraad strekt. Men heeft dus steeds 7 lettertjes voor zich liggen, totdat de pot leeg is.

Een enkele keer kan het gebeuren, dat men met 1 lettertje 2 woorden afmaakt (voorbeeld 3). Dan krijgt men 2 fiches. Ook hoeft men niet altijd de laatste letter neer te leggen om een fiche te winnen (voorbeeld 4).

Natuurlijk moet men goed opletten, welke letters de andere spelers hebben. Geef hun zo weinig mogelijk de kans een woord af te maken.

Men moet steeds 2 lettertjes neerleggen, als dit mogelijk is. Kan men echter maar 1 lettertje aansluiten, dan mag men er maar 1 uit de pot nemen. Kan men niet één van de 7 lettertjes, die men voor zich heeft neerleggen, dan mag men 2 lettertjes in de pot terugleggen en er 2 andere uithalen. Maar . . . dan moet men z'n beurt om neer te leggen voorbij laten gaan.

Het spel is uit, als alle lettertjes op het blauwe speelveld liggen en winnaar is dan diegene, die de meeste fiches heeft.

regels voor het gele spel

Bij dit spel gaat het er om, zoveel mogelijk punten te verdienen. Men krijgt 1 punt voor elke letter van het woord of van de woorden, die men vormt (zie voorbeelden op de bodem van de doos). De woorden die rondom het gele speelveld staan zijn slechts bedoeld als voorbeeld. De punten, die men behaalt, worden genoteerd. Is dit gebeurd, dan is de beurt afgelopen. Net zoals bij een kruiswoordpuzzel mag men alleen horizontale woorden (zie eerste beurt) of verticale woorden (zie tweede beurt) maken. Diagonaalsgewijs (schuin onder elkaar) neerleggen van de letters is *niet toegestaan*.

speelwijze

De eerste speler maakt van enige (of alle) van de 7 lettertjes, die hij voor zich heeft een woord, dat hij zo op het speelveld neerlegt, dat een of twee ankers niet meer te zien zijn. Het behaalde aantal wordt genoteerd en hij haalt zoveel letters uit de pot, als hij neergelegd heeft, zodat er weer 7 letters voor hem liggen.

De tweede speler sluit zijn woord aan op dat van de eerste speler (voorbeeld 2e beurt) of maakt het woord van de eerste speler langer. De voorbeelden van de 3e, 4e en 5e beurt tonen duidelijk aan, dat men met het neerleggen van weinig letters toch veel punten kan behalen. Na het neerleggen vult elke speler zijn voorraad lettertjes weer tot 7 aan. Men mag zijn speelbeurt ook gebruiken door enige of alle 7 lettertjes uit de pot te ruilen. In dit geval moet men zijn beurt voorbij laten gaan. Is de letterpot leeg, dan gaan de spelers gewoon door met het neerleggen van de lettertjes, die zij nog voor zich hebben liggen. Er mogen alleen gewone, gangbare Nederlandse woorden neergelegd worden. Geen letterwoorden of afkortingen (N.N.P., b.v. S.O.S.) en geen eigennamen (Jan, Piet, Londen).

Vindt het merendeel der spelers een woord onaanvaardbaar, dan neemt de speler van het afgekeurde woord zijn letters terug en hij moet zijn beurt voorbij laten gaan. Het spel is afgelopen als de letterpot leeg is en a. één van de spelers geen lettertje meer heeft of b. niemand meer een woord weet te vormen.

Aan het eind van het spel wordt bij iedere speler voor elk niet weggelegde letter een punt afgetrokken van zijn behaalde totaal.

Winnaar is hij, die het hoogst aantal punten heeft bereikt.

N.B.

Voor het geval, dat er letterblokjes zoekraken, zijn er 4 blanco reserve blokjes bijgevoegd.

Auteursrechtelijk beschermd

Spear-Spelen