

Spelregels 1A

Doel van het spel

Op elke kaart staat een woord. Maak afleidingen of samenstellingen (lijmwoorden) met je kaarten. Wie het eerst al zijn kaarten heeft gelegd, heeft gewonnen.

Inhoud

Totaal 80 kaarten, 3 spelregel- en 77 spelkaarten: 4 bonuskaarten (met ster) en 73 woord- of letterkaarten. Met de bonuskaart mag een woord verlengd worden door verdubbeling van de laatste medeklinker en/of door toevoeging van -en, bijv. het woord **pop** verlengen tot **poppen**. Dit mag alleen in combinatie met een ander woord, dus bijv. in combinatie met **spel**: **poppenspel**.

Vorbereiding

- Elke speler krijgt een bonuskaart.
- Leg alle woord- en letterkaarten op een stapel en schud ze.
- Elke speler krijgt 6 kaarten.
- Leg de stapel met de achterkant naar boven.
- Pak de bovenste kaart en leg deze met het woord naar boven. Dit is de beginkaart.
- De jongste speler begint (speler 1). Daarna speel je met de klok mee.
- Bepaal van te voren hoe je aanlegt (zie legvoorbeelden op kaartje 2).

Spelregels 1B

Zo gaat het spel

- Speler 1 probeert met zijn eigen kaarten een langer woord te maken van het woord op de beginkaart. Je mag zoveel kaarten gebruiken als je wilt. Je mag ook extra woorden leggen.
- 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.
- In een beurt mag je net zoveel kaarten uitleggen als je wilt, alleen in je eerste beurt mag je niet al je kaarten uitleggen. Kun je niet, pak dan een kaart van de stapel. Die mag je pas in je volgende beurt gebruiken.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen.

Aandachtspunten

- Je mag gelegde kaarten weghalen en in dezelfde beurt weer gebruiken, als de kaarten die blijven liggen een lijmwoord blijven vormen.
- Bij het leggen van een letterkaart mag deze letter alleen worden ingezet in combinatie met minimaal 2 kaarten.
- Je hoeft niet op lettergreepgrenzen te letten; bijv. band-e-loos mag, ook al is de verdeling in lettergrepen ban-de-loos.

Spelregels 2

- Als je vastloopt, mag je één keer een kaart ruilen met de bovenste van de stapel.
- Via www.scalaleukerleren.nl is een lijst met mogelijke lijmwoorden verkrijgbaar.

Spelvarianten

- Uitkomen met een woord
Er wordt geen beginkaart gelegd. Alle spelers moeten in hun eerste beurt met minimaal 3 kaarten uitkomen. Als je niet kunt, moet je een kaart pakken.
- Spelen op punten
Elk gelegd woord levert punten op. Bij een nieuw woord wordt het aantal kaarten geteld. Bij het verlengen van een al gelegd lijmwoord krijgt een speler de punten voor de bijgelegde kaarten en 5 punten extra. Deze spelvariant is ook geschikt om individueel te trainen.
- Zoveel mogelijk woorden leggen
Iedere speler krijgt een hoger aantal kaarten, bijv. 20. Je moet binnen een afgesproken tijd zoveel mogelijk lijmwoorden maken. Elke lijmwoord is 5 punten. Elk woord van 3 of meer kaarten levert 10 punten extra op. Degene met de meeste punten wint.

© 2010 Scala leuker leren bv,
Groningen, The Netherlands
www.scalaleukerleren.nl

Illustraties: Teun Berserik

0 1 2 3 4 5 / 14 13 12 11 10