

WINNEN VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel worden de scores van het Dobbelspel en het Kruiswoordspel bijeengegeld, plus de bonussen om het totaal score te bekomen.

De speler met de hoogste score wint het spel.

Indien twee of meer speelronden plaats vinden, is de winnaar degene die het hoogste score behaald heeft van de verschillende beurten.

SCRABBLE®



Voor 1 of meer spelers vanaf 9 jaar

Spear's Games No: 18258

Inhoud:

- 7 Letterdobbelstenen
- 1 Beker
- 1 Potlood
- 1 Scoreboekje
- 1 Zandloper (1 Minuut)

DOEL VAN HET SPEL

De spelers werpen om de beurt de 7 dobbelstenen en trachten woorden te vormen om uiteindelijk de hoogste score te bereiken.

VOORBEREIDINGEN

De letterdobbelstenen worden in de beker geplaatst en met de zandloper op tafel gelegd. Ieder speler neemt een scoreblad en een potlood.

DE REGELS VOOR HET SPELEN

Spelers besluiten wie begint en vervolgens neemt ieder zijn beurt - klokwijze. Ieder spel bestaat uit 12 beurten, een voor ieder vakje dat op het scoreblad voorkomt.

Het doel is 6 woorden in te vullen op het Scrabble bord in de kruiswoord afdeling en 6 woorden in te vullen in de dobbelsteen afdeling. Per beurt mag echter maar één woord gevormd worden, zelfs indien er letters overblijven.

De eerste speler werpt de 7 dobbelstenen en mag tweemaal meer werpen om de beste selectie te besluiten. Eens de letterkeuze bepaald, wordt de timer gestart en al de spelers trachten een woord te vormen met deze 7 letters. Men kan een woord vormen op het Scrabble bord in de kruiswoord afdeling of trachten een woord te vormen van 2 tot 7 letters in de dobbelsteen afdeling.

Als de minuut om is, moet ieder speler om de beurt zijn woord aankondigen en bekend maken, in welk vakje hij zijn woord geplaatst heeft en welke score hij behaald heeft, nadat hij het op zijn scoreblad genoteerd heeft.

De volgende speler komt dan aan de beurt om de dobbelstenen te werpen en de letter selectie te bepalen, die gedurende deze beurt door eenieder gebruikt wordt.

Eens dat het spel aan de gang is, kunnen verschillende woorden van de letters gevormd worden, na gelang wat al op het Scrabble bord voorkomt.

De puntenwaarde staat op elke letter. De blancs zijn jokers en mogen voor gelijk welke letter dienen, maar behalen geen punten.

Wanneer een speler geen woord kan vormen, moet hij 0 scoren in het vakje dat hij verkiest.

De 7 dobbelstenen zijn:

ROOD	ZWART
AEIOUY	CJXQWZ
AEIOU	NTPBF
AEIOU	RDMLK
AEIOU	LVGSN

De blanco is een joker en mag voor gelijk welke letter dienen, klinker of medeklinker, maar behaalt geen punten in de Scrabble afdeling.

De rode dobbelstenen zijn de klinkers, de zwarte dobbelstenen, de medeklinkers, zodat men ze gemakkelijk kan herkennen na het werpen.

Alle woorden uit een standaard woordenboek zijn toegestaan, behalve eigennamen enz. die met een hoofdletter beginnen, vreemde woorden, afkortingen en woorden met een apostrof of koppeltekens.

AFDELING : KRUISWOORD

Het eerste woord op het Scrabble bord moet in het midden geplaatst worden, waar de ster is, horizontaal of verticaal.

Om een nieuw woord te vormen mag de speler letters toevoegen:

- een woord kan verlengd worden tegelijkertijd aan de twee uiteinden

(bv.: VOER → UITVOEREN).

- door een woord rechtthoekig te plaatsen aan een woord dat reeds op het bord is; het nieuwe woord moet één van de letters van het woord bevatten of moet er één letter aan toevoegen.

- een woord kan geplaatst worden parallel aan een woord dat reeds op het bord ligt, zodat de bijgelegde letters ook complete woorden vormen, zoals in de kruisende woorden.

Indien een Joker gebruikt wordt moet men de letter aankondigen en deze behouden gedurende het spel. Een blanco heeft geen puntenwaarde.

De score van elke worp is gelijk aan het aantal punten voor elke beurt bereikt door het totaal van de letters waardoor een woord werd gevormd of gewijzigd gedurende het spel, plus de bonus verkregen door het plaatsen van letters op een bonusveld.

Bonus letterveld: een lichtblauw veld verdubbeld het aantal punten van de letter die er op geplaatst wordt; een donkerblauw veld verdriedubbeld dit.

Bonus woordenveld: de puntenwaarde van het gehele woord wordt verdubbeld wanneer een van de letters op een lichtrood veld komt te staan en verdriedubbeld wanneer een van de letters op een donkerrood veld komt. Wanneer een van de letters van een woord gelijktijdig op een bonus letterveld wordt geplaatst, dan telt men eerst de premie voor deze letter alvorens de puntenwaarde van het woord te verdubbelen of te verdriedubbelen. Als een woord wordt gevormd, dat twee bonus velden omvat, dan wordt de totale waarde tweemaal verdubbeld (4 x woordwaarde) of tweemaal verdriedubbeld (9 x woordwaarde).

Het middelste vierkantje is licht rood en verdubbeld daarom het behaalde aantal punten voor het eerst gevormde woord.

De letter - en woordbonussen gelden alleen voor de spelers die de hokjes voor de eerste keer bedekken. In de volgende beurten telt alleen de letterwaarde.

Wanneer een blanco blokje op een licht - of donkerrood hokje wordt geplaatst, dan wordt het totaal van de puntenwaarde verdubbeld, ondanks het feit dat het blanco blokje geen puntenwaarde heeft.

Wanneer men door één plaatsing twee of meer woorden vormt, tellen alle woorden mee. De gemeenschappelijke letter wordt bij ieder woord meegerekend (eventueel met de volle bonus).

Een speler die alle 7 letters in één beurt plaatst, krijgt 50 punten extra.

Een bonus van 50 punten wordt toegestaan aan ieder speler die een score van 200 of meer bereikt in de Scrabble afdeling.

AFDELING : DOBBEL

In dit gedeelte kan ieder speler 6 woorden vormen van beperkte lengte:

- 2 letters
- 3 letters
- 4 letters
- 5 letters
- 6 letters
- 7 letters

De scores van deze 6 woorden zijn als volgt vastgesteld:

- 2 punten voor de 2 letter woord
- 5 punten voor de 3 letter woord
- 10 punten voor de 4 letter woord
- 18 punten voor de 5 letter woord
- 25 punten voor de 6 letter woord
- 50 punten voor de 7 letter woord

Zodoende kan een speler die alle 6 vakken in deze afdeling vult, een score van 110 punten behalen.