



XL



SPELREGELS

Inleiding



XL

Elk woord telt!

SCRABBLE is een woordspel voor 2, 3 of 4 spelers. Doel van het spel is het vormen van op elkaar aansluitende woorden, zoals gebruikelijk is bij kruiswoordpuzzels. Hiertoe worden de letterblokjes, die elk een eigen puntenwaarde hebben, op het spelbord geplaatst. De winnaar is de speler die, door zo goed mogelijk gebruik te maken van de letterwaarde en de bonusvakjes op het bord, het hoogste aantal punten weet te behalen. Het totaal aantal punten gaat van 400 tot 800 of meer, afhankelijk van de bedrevenheid van de spelers.

Inhoud van het spel

102 letterblokjes

6x	A ₁	2x	H ₄	6x	O ₁	2x	V ₄
2x	B ₃	4x	I ₁	2x	P ₃	2x	W ₅
2x	C ₅	2x	J ₄	1x	Q ₁₀	1x	X ₈
5x	D ₂	3x	K ₃	5x	R ₂	1x	Y ₈
18x	E ₁	3x	L ₃	5x	S ₂	2x	Z ₄
2x	F ₄	3x	M ₃	5x	T ₂	2x	
3x	G ₃	10x	N ₁	3x	U ₄		

Er zijn 100 blokjes met letters van het alfabet, en twee blanco 'Joker'-blokjes.

Elk letterblokje heeft een waarde (het cijfer rechts onder de letter). Het blanco blokje heeft geen waarde, maar kan voor elke letter worden gebruikt. Wanneer het blanco blokje wordt gebruikt, moet de speler zeggen voor welke letter het staat. Het blanco blokje zal dan deze letter voorstellen voor de rest van het spel.

4 plankjes

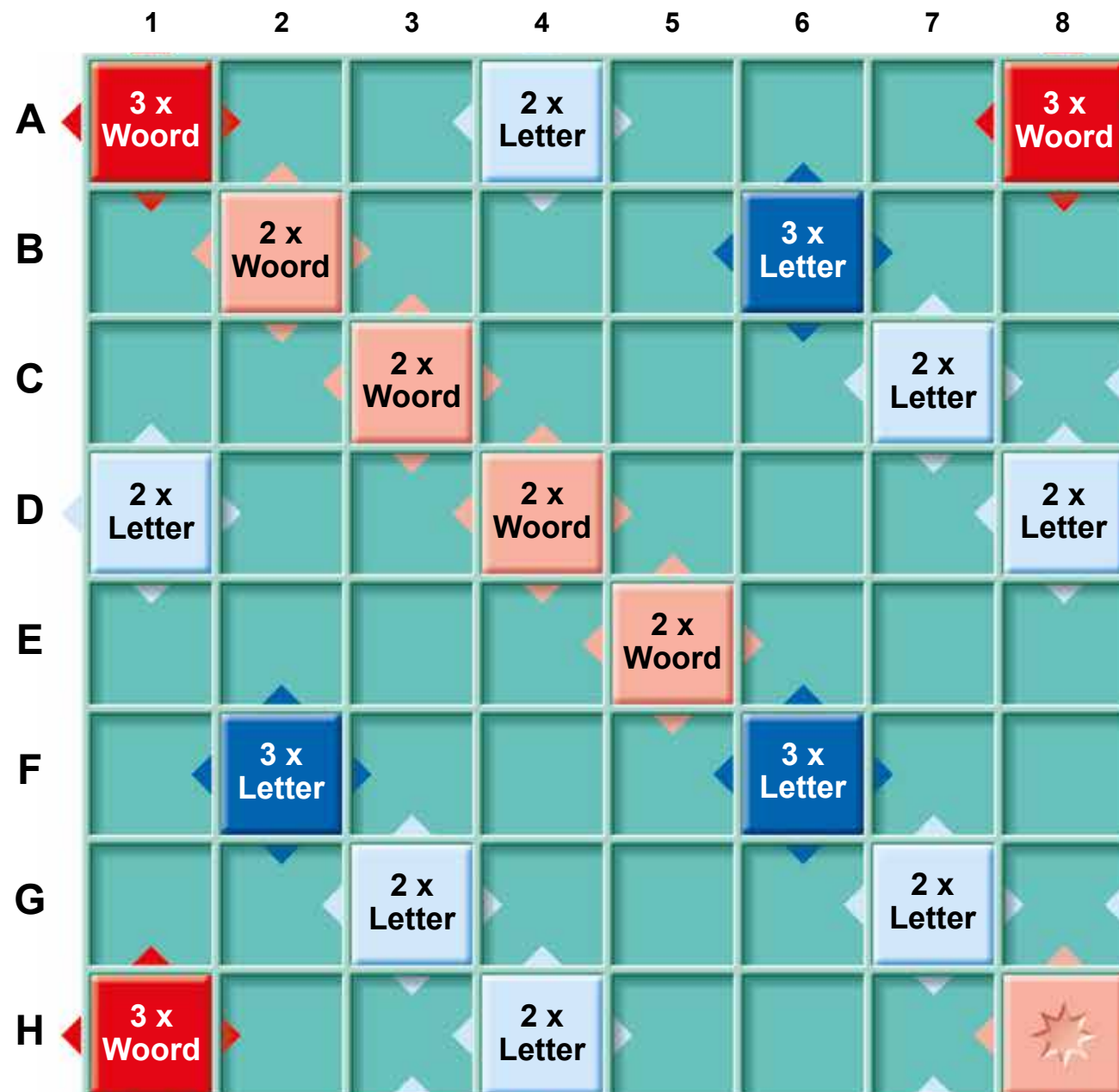
Elke speler pakt bij het begin van het spel een plankje waarop hij zijn blokjes kan neerzetten.

1 letterzakje

Alle blokjes worden bij het begin van het spel in het zakje gedaan en gemengd.

1 XL spelbord

Het spelbord is een raster van 15x15. De bonusvakjes op het spelbord kunnen de score verhogen.



Linkerbovenhoek van het spelbord

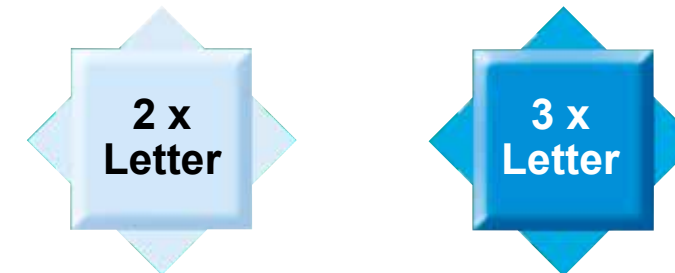
Coördinaten

Langs de zijkant van het bord bevinden zich coördinaten. Deze worden alleen gebruikt om naar een positie op het bord te verwijzen. Bijvoorbeeld: het vakje bovenaan links, wordt A1 genoemd als de eerste letter van een horizontaal woord op dit vakje wordt geplaatst. Het wordt 1A genoemd, als hier de eerste letter van een verticaal woord wordt geplaatst.

Bonusvakjes

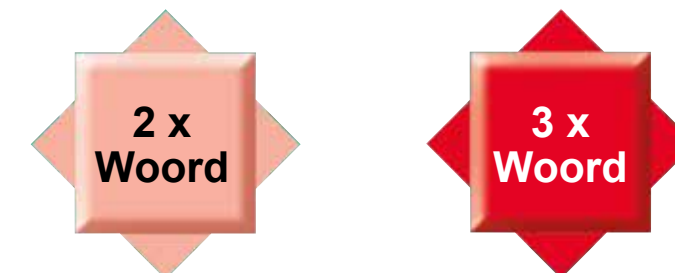
Bonuslettervakjes

Een lichtblauw vakje verdubbelt de waarde van een letter; op een donkerblauw vakje krijgt een speler drie maal de letterwaarde.



Bonuswoordvakjes

Het puntentotaal voor het hele woord wordt verdubbeld wanneer één van de blokjes op een lichtrood vakje wordt geplaatst; drie maal het puntentotaal voor het woord wanneer een blokje op een donkerrood vakje wordt geplaatst.



Als een woord zowel op een bonusletter- als op een bonuswoordvakje komt te liggen, worden eerst alle (bonus)letterwaarden bij elkaar opgeteld en wordt daarna de hele woordwaarde verdubbeld of verdriedubbeld.

De bonusvakjes gelden alleen bij de eerste keer dat er blokjes op worden geplaatst.

Wanneer een blanco blokje op een vakje met twee of drie maal de woordwaarde wordt gelegd, wordt het puntentotaal van de blokjes in het woord verdubbeld of verdriedubbeld, ook al heeft het blanco blokje zelf geen puntenwaarde. Wanneer een blanco blokje op een vakje met twee of drie maal letterwaarde wordt gelegd, blijft de waarde van het blokje nul.

SPELREGELS

Score bijhouden

Er wordt één speler gekozen die de score zal bijhouden. Deze speler kan ook gewoon aan het spel meedoen. Hij noteert na elke beurt de punten.

Het begin van het spel

Alle blokjes worden in het zakje gedaan. Elke speler neemt één blokje om te kijken wie er mag beginnen. De speler met de letter die het dichtst bij het begin van het alfabet ligt (de blanco gaat nog voor de "A"), begint. De blokjes worden weer in het zakje gestopt en het zakje wordt geschud.

Elke speler pakt zeven nieuwe blokjes en zet ze op zijn plankje. De eerste speler begint. Het spel gaat met de klok mee.

Blokjes omwisselen

Elke speler mag zijn beurt gebruiken om één blokje, enkele blokjes of al zijn blokjes om te wisselen. De blokjes worden eerst met de letter naar beneden op tafel gelegd, daarna wordt hetzelfde aantal nieuwe blokjes uit het zakje gepakt en ten slotte worden de oude blokjes gemengd met de blokjes in het zakje. Hierna is de beurt van deze speler voorbij.

Opgelet: blokjes omwisselen is enkel toegestaan wanneer er nog minstens 7 letters in het zakje zitten.

Een beurt overslaan

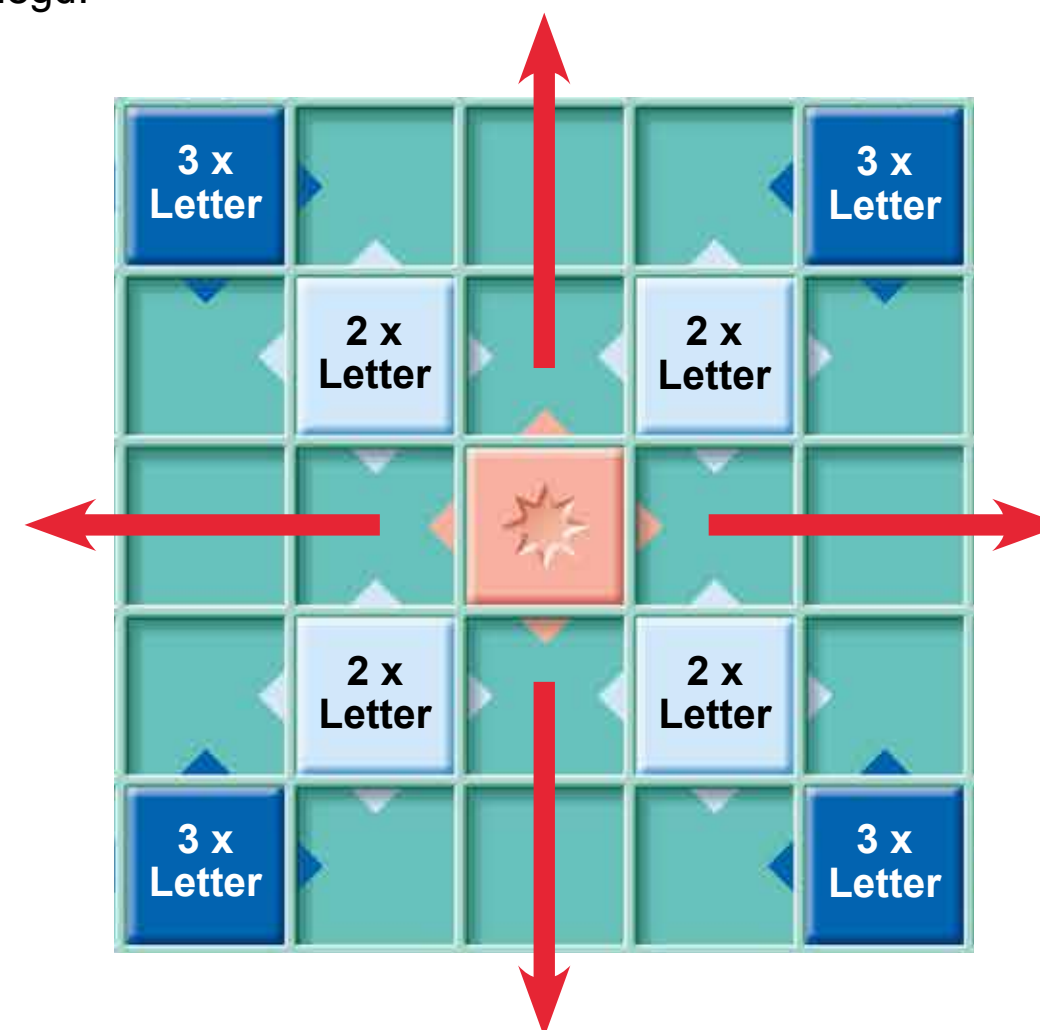
In plaats van blokjes op het bord te leggen of ze om te wisselen, kan een speler ook besluiten om een beurt over te slaan, zelfs als hij eigenlijk een woord kon vormen.

Opgelet: Als alle spelers dit twee opeenvolgende beurten doen, is het spel afgelopen.

Het eerste woord

De eerste speler maakt met twee of meer blokjes een woord en legt ze horizontaal of verticaal op het bord met één blokje op het middelste vakje (ster). Diagonale woorden zijn niet toegestaan.

Alle blokjes die in deze en de daaropvolgende beurten worden gespeeld, moeten in één lijn, horizontaal of verticaal, worden neergelegd.



Toegestane woorden

Alle woorden uit een Nederlands woordenboek (behalve eigennamen, afkortingen, voor- en achtervoegsels en woorden met een apostrof of koppelteken) evenals alle woorden uit de Officiële Scrabblewoordenlijst van Van Dale zijn toegestaan.

Vreemde woorden die in het woordenboek zijn opgenomen, zijn eveneens toegestaan.

Betwiste woorden

Wanneer een speler een woord legt, kan dit enkel betwist worden voordat de punten worden geteld en dus voor de volgende speler begint. Alleen wanneer een woord betwist wordt, mag een woordenboek worden geraadpleegd om de spelling of het bestaan van een woord te checken.

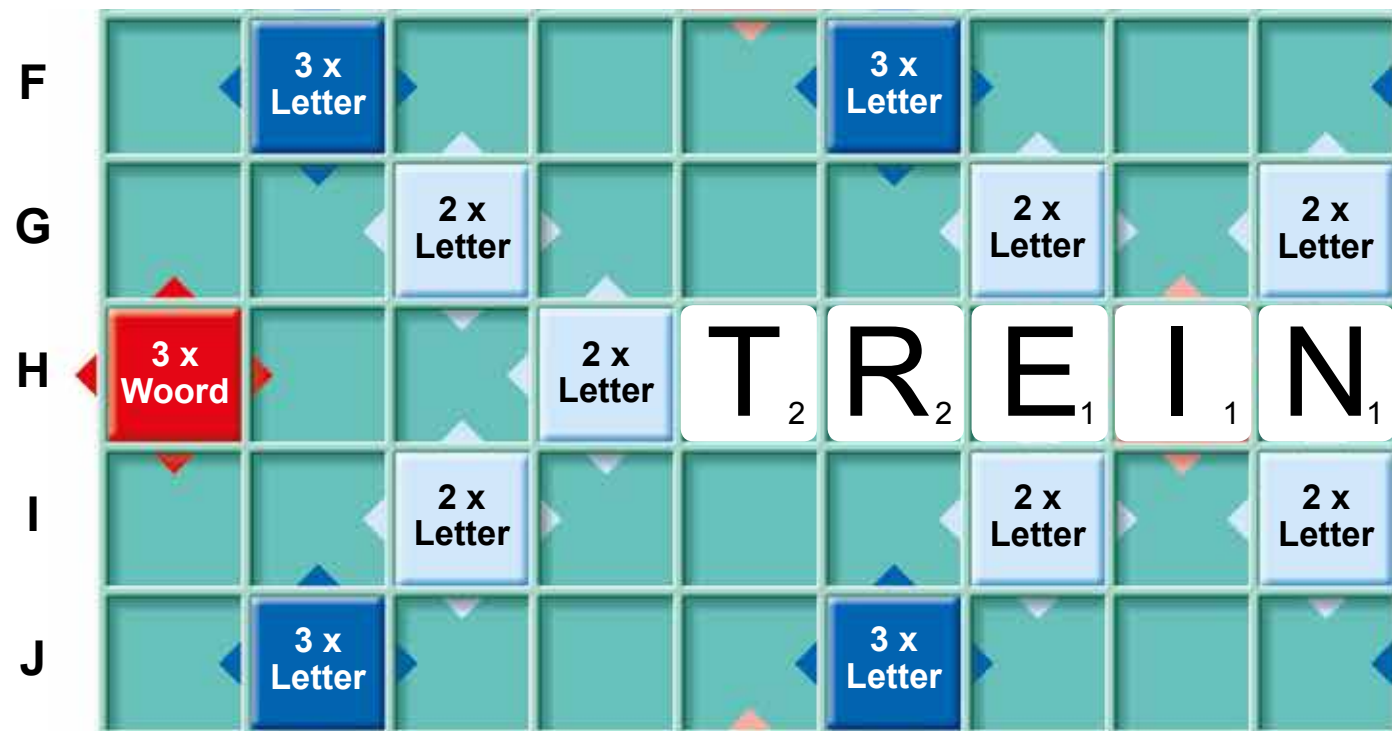
Indien het desbetreffende woord onaanvaardbaar is, neemt de speler zijn blokjes terug en verliest hij zijn beurt.

Het eerste woord vormen

Een speler heeft bijvoorbeeld de volgende letters op zijn plankje: **EEITRNN**



En speelt:



De eerste punten tellen

Een speler telt aan het eind van zijn beurt de punten bij elkaar op en geeft ze door aan degene die de score bijhoudt.

De totaalscore van een beurt bestaat uit de som van alle letterwaardes van ieder gevormd woord, plus de bonuswaardes.

In dit geval levert de **T** 2 punten op, **R** is 2; **E** is 1; **I** is 1; **N** is 1 = 7.

Het middelste vakje is lichtrood - het is een vakje met twee maal woordwaarde, zodat de totale score wordt verdubbeld tot **14** punten.

Einde van een beurt

Aan het eind van elke beurt pakt de speler hetzelfde aantal blokjes als hij op het bord heeft gelegd. Hij houdt dus altijd zeven blokjes op zijn plankje.

Na zijn beurt heeft hij deze letters nog op zijn plankje...



... en moet hij dus 5 nieuwe letterblokjes nemen.

Extra 50 punten bonus

Een speler die in één beurt alle zeven blokjes tegelijk kan neerleggen, verdient een bonus van 50 punten naast de normale punten voor zijn beurt. De 50 punten worden erbij geteld nadat eventueel twee of drie maal de woordwaarde is geteld.

Als speler 1 dus **TREINEN** legt in plaats van TREIN, scoort hij daarmee 18 punten op het spelbord + **50 extra punten**. Dus een totaal van **68 punten**. Hij moet dan 7 nieuwe blokjes nemen.



De volgende speler

De tweede en elke daaropvolgende speler hebben tijdens hun beurt de keuze om blokjes te ruilen, om te passen of om één of meer blokjes toe te voegen aan de blokjes die al zijn gespeeld, waarbij ze dan nieuwe woorden maken van twee of meer letters.

Alle blokjes die een speler tijdens zijn beurt plaatst, moeten in één horizontale of verticale rij worden neergelegd.

Als ze raken aan reeds gelegde woorden, moeten zij daarmee complete woorden vormen, als bij een kruiswoordpuzzel.

De spelers krijgen punten voor alle woorden die zij hebben gemaakt of hebben veranderd. Ze tellen ook de punten van de bonusvakjes waarop zij blokjes hebben geplaatst.

Speler 2 heeft **ZISELNO** op zijn plankje:



Er zijn vijf verschillende manieren waarop nieuwe woorden kunnen worden gevormd:

1) Door één of meer blokjes toe te voegen aan het begin of het eind van een woord dat al op het bord ligt; aan zowel het begin EN aan het eind van dat woord kan ook.

TREINEN wordt bijvoorbeeld **SNELTREINEN**.



Enkel de score voor de letters die door deze speler op het bord werden gelegd mag geteld worden: **S** is 2; **N** is 1; **E** is 1; **L** is $2 \times 3 = 10$ punten. De eerste **S** ligt op drie maal de woordwaarde. De score wordt dan $10 \times 3 = 30$. De dubbele woordwaarde van het middelste vakje telt niet meer mee.

2) Door een woord te maken dat een rechte hoek vormt met het woord dat al op het bord ligt. Het nieuwe woord moet één van de letters gebruiken van het woord dat al op het bord ligt.

SNOE wordt bijvoorbeeld toegevoegd aan de T die al op het bord ligt: **SNOET**.

De score is $7 \times 2 = 14$. (**S2, N1, O1, E1, T2**)



3) Door het plaatsen van een compleet woord parallel met een woord dat al op het bord ligt, zodat de op elkaar aansluitende blokjes ook complete woorden vormen.

Er wordt bijvoorbeeld **ZIE** neergelegd. Hiermee worden ook de woorden **ZE** en **IN** gevormd.

In dit voorbeeld worden verschillende woorden gevormd in dezelfde beurt en wordt de totale score gevormd door de som van de score van ieder afzonderlijk woord.



De gemeenschappelijke letters en hun bonuswaarde (als ze op een bonusvakje liggen) worden voor ieder afzonderlijk woord opnieuw geteld.

ZIE scoort $4 + 1 + 1 = 6$, **ZE** scoort **5**, **IN** scoort **2**.

Totaal $6+5+2 = 13$

4) Met het nieuwe woord mag ook een letter aan een bestaand woord worden toegevoegd.

Als de volgende speler bijvoorbeeld **DEUR** zo neerlegt dat de **R** vast komt te liggen aan **ZIE**, zodat ook nog **ZIER** wordt gevormd, mag de **R** als apart woord geteld worden.

De **R** in **ZIER** ligt op twee maal letterwaarde: $2 \times 2 = 4$. De **R** ligt ook op twee maal letterwaarde voor **DEUR**: $2+1+4+(2 \times 2)=11$. Totaal **15** punten.



5) De laatste variatie is het “overbruggen” van twee of meer letters. (Dit kan pas bij 4e beurt of later in het spel.)

Bijvoorbeeld: **DEL** en **AR** worden tussen een **A**, **A** en **S** gelegd, zodat het woord **ADELAARS** ontstaat.



Soms kan een woord zich uitstrekken over twee bonuswoordvakjes. De punten worden dan verdubbeld en dan nog eens verdubbeld - 4 keer de complete woordscore; of verdriedubbeld en dan nog eens verdriedubbeld - 9 keer de complete woordscore!

ADELAARS scoort **13** punten. De **L** op dubbele letterwaarde levert 3 extra punten op, dus **16**. Dit wordt verdrievoudigd tot **48**, en nog eens verdrievoudigd tot **144** punten!

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer alle blokjes zijn gepakt en één van de spelers alle blokjes op zijn plankje op het bord heeft gelegd. Het spel is ook voorbij wanneer er geen combinaties meer mogelijk zijn of wanneer alle spelers twee opeenvolgende beurten hebben gepast.

Nadat alle scores zijn opgeteld, wordt de score van elke speler verminderd met de opgetelde punten van de niet-gespeelde blokjes, en als één speler al zijn blokjes heeft gebruikt, wordt zijn puntentotaal vermeerderd met het puntentotaal van de niet-gespeelde blokjes van alle andere spelers.

Als bijvoorbeeld Speler 1 aan het eind van het spel een **X** en een **A** over heeft op zijn plankje, wordt zijn puntentotaal met **9** punten verminderd. De speler die al zijn blokjes heeft gebruikt, krijgt er **9** punten bij. Denk eraan: het spel kan verloren of gewonnen worden met de laatste letter uit het zakje

SPELREGELS DIE VAAK VERKEERD WORDEN BEGREPEN

- Als een letter in contact komt met een ander blokje in een aangrenzende rij, moeten beide blokjes tezamen een compleet woord vormen (zoals bij kruiswoordpuzzels).
- Een woord kan aan beide kanten in dezelfde beurt verlengd worden: bijvoorbeeld TREIN en SNELTREINEN.
- Alle blokjes die tijdens één en dezelfde beurt op het bord gelegd worden, moeten in één horizontale of één verticale lijn liggen.
- Het is niet toegestaan om in één beurt letters bij verschillende woorden aan te leggen, of om nieuwe woorden op verschillende delen van het bord te vormen.
- De punten van de bonusvakjes tellen alleen voor de beurt waarin de blokjes op die vakjes zijn geplaatst.
- Wanneer er meer dan één woord wordt gevormd in één enkele beurt, worden alle gevormde woorden geteld. De gezamenlijke letters worden (inclusief de volle bonuswaarde als zij op een bonusvakje liggen) in de score voor elk woord meegenomen.
- Als een woord op twee bonuswoordvakjes komt te liggen wordt de woordwaarde verdubbeld en dan nog eens verdubbeld: 4 maal de volledige woordwaarde; of verdriedubbeld en nog eens verdriedubbeld: 9 maal de volledige woordwaarde.

- Wanneer een blanco blokje op een vakje met twee maal of drie maal de woordwaarde wordt gelegd, wordt het puntentotaal van de letters van dat woord verdubbeld of verdriedubbeld ook al heeft het blanco blokje zelf geen waarde. Wanneer het op een vakje met twee maal of drie maal de letterwaarde wordt gelegd, blijft de waarde van het blanco blokje uiteraard nul.
- Wanneer één speler al zijn letters heeft gebruikt en het zakje leeg is, is het spel afgelopen. Er mogen geen woorden meer worden gevormd. Soms lukt het geen enkele speler om alle blokjes te gebruiken. In dit geval blijft het spel doorgaan totdat niemand meer kan aanleggen. Als een speler niet meer kan aanleggen, moet hij zijn beurt overslaan. Als alle spelers twee opeenvolgende beurten overslaan, is het spel afgelopen.
- Een woordenboek of woordenlijst mag niet gebruikt worden om van tevoren woorden op te zoeken; ze mogen alleen geraadpleegd worden nadat een woord is gelegd en er twijfels over zijn.
- Tijdens één spel kan hetzelfde woord meermaals gelegd worden.
- Meervoudsvormen van woorden zijn toegestaan.

WAARSCHUWING : Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden.

ATTENTION: Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés.

SCRABBLE is een geregistreerd handelsmerk van J.W. Spear and Sons PLC beheerd door MATTEL. Alle rechten voorbehouden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking. Tinderbox Games is een gedeponeerd merk van Bucher and Harrison Ltd. Made in China for Bucher and Harrison Ltd, Palistris, Brancaster Staithe, Kings Lynn, Norfolk PE31 8BU, UK.

La marque et le plateau de jeu SCRABBLE sont des éléments protégés par J.W. SPEAR and Sons PLC et concédés à MATTEL. Tous droits réservés.

Les couleurs et les formes de ce produit peuvent varier de celles représentées sur la boîte. Veuillez conserver ce emballage pour référence ultérieure. Tinderbox Games est une marque déposée par Bucher and Harrison Limited, Palistris, Brancaster Staithe, Norfolk PE31 8BU, UK.

Geproduceerd in China. Verdeeld in België door **MGBI**, Rue des Colonies 11, 1000 Brussel.

Bezoek onze website: www.mattelscrabble.com