



Art: WV760177

Scrabble WWV-XL voor blinden en slechtzienden

Spelreglement

Algemeen:

Scrabble is een woordenspel voor 2, 3 of 4 spelers. Het doel van het spel is het vormen van op elkaar aansluitende woorden, zoals gebruikelijk is in kruiswoordpuzzels. Hiertoe worden de letterblokjes, die ieder een eigen puntenwaarde hebben, op het spelbord geplaatst. De winnaar is die speler, die door een zo goed mogelijk gebruik te maken van de waarde van de letters en van de premiewaarde-vakjes op het bord, het hoogste aantal punten weet te verzamelen.

Het begin van het spel:

1. Voor de aanvang van het spel controleren de spelers of alle letterblokjes aanwezig zijn. Het spel bevat 100 letterblokjes met onderstaande verdeling en letterwaarde. De letter-waarde staat tussen haakjes vermeld.

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

2. Alle letterblokjes worden vervolgens in het letterzakje gedaan en goed door elkaar geschud.
3. De spelers trekken nu een letterblokje. Wie de letter heeft die het dichtst bij het begin van het alfabet ligt mag beginnen te spelen. De blanco blokjes tellen in dit geval niet mee. Indien spelers dezelfde letter hebben, wordt opnieuw getrokken. De getrokken letterblokjes worden daarna terug in het zakje gedaan.
4. De spelers trekken nu elk 7 letterblokjes, die zij voor zich op het rekje plaatsen, de overige letterblokjes blijven in het letterzakje.
5. Een speler die (per ongeluk) een letterblokje te veel heeft getrokken, laat een medespeler (zonder te kijken) een willekeurig letterblokje van zijn rekje nemen en in het letterzakje terugdoen.

Het spel:

1. De eerste speler combineert twee of meer letters tot een woord en plaatst dit woord horizontaal of verticaal, op het spelbord met één van de letters op het middelste vakje van het bord. Diagonaal gelegde woorden zijn niet toegestaan.
2. De speler telt nu zijn punten en noemt het totaal dat vervolgens genoteerd wordt. Dan neemt deze evenveel nieuwe letterblokjes uit het letterzakje als zojuist op het bord zijn geplaatst, zodat er weer zeven letterblokjes op het rekje staan.
3. De tweede speler en vervolgens ieder op zijn beurt, het spel wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee, voegt één of meer letters toe aan de woorden op het bord, op die wijze nieuwe woorden vormend. De letters waarmee men speelt, moeten steeds op één lijn op het bord geplaatst worden, horizontaal of verticaal.
4. Ze moeten complete woorden vormen met alle woorden of letters die al op het bord liggen en waar zij onder, boven of naast komen te liggen. De speler krijgt punten voor alle gevormde en/of gewijzigde woorden.

5. Nieuwe woorden mogen worden gevormd door:
- A toevoeging van één of meer letters aan een woord dat al op het bord ligt.
 - B een woord rechthoekig plaatsen aan een woord dat al op het bord ligt.
 - C het plaatsen van een woord parallel aan een woord dat al op het bord ligt.
6. De beurt is beëindigd door het tellen, noemen en noteren van de punten. Hiermee zijn de letters definitief geplaatst en daarna mogen ze niet meer worden verplaatst of verwijderd.
7. In het spel bevinden zich twee blanco blokjes die voor elke gewenste letter gebruikt mogen worden. Als een speler een blanco blokje gebruikt, moet deze aangeven welke letter dit voorstelt. Geen van de spelers mag dit gedurende het spel veranderen. De blanco blokjes mogen gedurende het spel niet door een letter worden vervangen.
8. Ruilregel:
- Voorafgaande aan het gestelde in punt 1 tot en met punt 6, mogen aan het begin van het spel alle spelers desgewenst hun beurt gebruiken om één of meerdere letterblokjes op het rekje te ruilen. Dit mag ten hoogste drie beurten achter elkaar. Voor wie daarna wil ruilen geldt de regel: steeds eenmaal ruilen (aantal letterblokjes naar keuze) onder de volgende voorwaarden:
- bij de voorafgaande beurt is minimaal één letterblokje op het bord geplaatst;
 - er moeten 16 of meer letterblokjes in het zakje zitten
- Het ruilen gebeurt op de volgende manier:
de te ruilen letterblokjes worden omgedraaid en eenzelfde aantal nieuwe letterblokjes wordt uit het zakje gehaald. Daarna worden de geruilde letters in het zakje teruggedaan.
9. Het is niet toegestaan een beurt over te slaan. Indien de eerste speler (na driemaal te hebben geruild) geen woord kan vormen, kan in gezamenlijk overleg worden besloten, opnieuw te beginnen met het spel.
Bij twijfel of een woord goed is wordt gebruik gemaakt van een recent woordenboek.

10. Voordat een woord definitief geplaatst wordt (zie punt 5) mag een speler overleggen met de medespelers wat betreft de goedkeuring.
11. Bij officiële wedstrijdtoernooien zijn de punten 9 en 10 verder uitgewerkt.

De puntentelling:

1. Eén van de spelers noteert de scores van zichzelf en die van de medespelers.
2. Aan het einde van iedere beurt wordt het behaalde aantal punten genoteerd, ook wanneer dit wegens ruilen nihil is. De puntenwaarde van elke letter staat op het letterblokje aangegeven. Van het blanco blokje is de puntenwaarde nihil.
3. Naast de beurtscore wordt steeds de totaalscore genoteerd en genoemd.
4. Het aantal punten voor elke beurt is het totaal aantal van puntenwaarden van de letters waarmee een woord is gevormd en/of gewijzigd, verhoogd met de premiewaarde verkregen door het plaatsen van letters op een premievakje (zie de punten 5 en 6).
5. Premielettervakjes:
Een premielettervakje 2L geeft aan dat de puntenwaarde van de daarop geplaatste letter verdubbeld mag worden. Een premielettervakje 3L geeft aan dat een daarop geplaatste letter in puntenwaarde verdrievoudigd mag worden.
6. Premiewoordvakjes:
De puntenwaarde van het gehele woord mag verdubbeld worden als één van de letters van het geplaatste woord premiewoordvakje 2W bedekt. Als één van de letters van het geplaatste woord een premiewoordvakje 3W bedekt, mag de puntenwaarde van het gehele woord worden verdrievoudigd. Wanneer één van de letters van een woord gelijktijdig op een premielettervakje wordt geplaatst, telt men eerst de premie voor deze letter alvorens de puntenwaarde van het woord te verdubbelen of te verdrievoudigen. Indien een woord wordt gevormd dat twee premiewoordvakjes bedekt, dan wordt de

totale waarde 2x verdubbeld (= 4x de woordwaarde) of 2x verdrievoudigd (= 9x de woordwaarde)

N.B.: Het middelste vakje van het bord is een premiewoordvakje 2W waardoor het met het eerste woord behaalde puntenaantal wordt verdubbeld.

7. De bovengenoemde letter- en woordpremies gelden alleen voor de speler die deze vakjes voor de eerste keer bedekt. In de volgende beurten telt hiervoor alleen de letterwaarde.
8. Wanneer een blanco blokje op een premiewoordvakje wordt geplaatst, dan wordt het totaal van de puntenwaarde van het woord verdubbeld respectievelijk verdrievoudigd, hoewel het blanco blokje geen puntenwaarde heeft.
9. Wanneer men door een plaatsing twee of meer woorden vormt tellen alle woorden mee. De gemeenschappelijke letter(s) wordt (worden) bij elk nieuw gevormd woord meegerekend, eventueel met de volle premiewaarde.
10. Indien een speler alle zeven letters bij een beurt tegelijk plaatst, dan krijgt deze hiervoor 50 punten extra.

Het einde van het spel:

1. Het spel wordt beëindigd wanneer:

- A de van tevoren afgesproken speeltijd is verstreken,
- B geen van de spelers meer in staat is om één of meer letters op het bord te plaatsen,
- C één van de spelers geen letters meer heeft en de spelers een gelijk aantal speelbeurten hebben gehad.

Indien één van de spelers uitsluitend letters heeft die (op enig moment) niet meer op het bord kunnen worden geplaatst, dan mag hij deze letters niet meer gebruiken, ook al zou dit door een volgend woord van de medespelers mogelijk zijn geworden want het is niet toegestaan een beurt over te slaan.

De medespelers mogen daarna hun letters op het speelbord plaatsen, ongeacht het resterende aantal beurten.

2. Indien na beëindiging van het spel de spelers nog letters op hun rekje hebben staan, dan wordt hun totaalscore verminderd met het totaal van de puntenwaarde van die letters. Eventueel in het letterzakje overgebleven letters blijven hierbij buiten beschouwing.
3. Degene met de hoogste totaalscore is winnaar van het spel.

Worldwide Vision
Koperslagerij 15
4762 AR Zevenbergen
T 013 528 56 66
E info@worldwidevision.nl
I www.worldwidevision.nl