

INLEIDING

Junior

SCRABBLE®
WETTIG GEDEPONEERD kruiswoordpuzzel™

Junior SCRABBLE is speciaal ontworpen om kinderen op hun eigen niveau een spel te laten spelen dat op Scrabble lijkt.

Junior Scrabble bevat twee spellen: één voor jongere kinderen (ongeveer van 5 tot 8 jaar) en één voor oudere kinderen (7 jaar of ouder).

Deze spellen maken kinderen vertrouwd met het alfabet, nieuwe woorden en de spellingswijze van deze woorden. Ook leren zij een woordspel spelen dat op een kruiswoordpuzzel lijkt.

Niveau 1

Het eerste spel 'Woorden en Plaatjes' is bedoeld voor jongere kinderen en wordt gespeeld op de blauwe kant van het spelbord met de plaatjes.

Op deze kant van het spelbord staan woorden die op elkaar aansluiten.

Door de combinatie van woorden en plaatjes worden kinderen aangemoedigd te leren lezen en spellen, zonder dat zij bang hoeven te zijn dat zij fouten maken.

Niveau 2

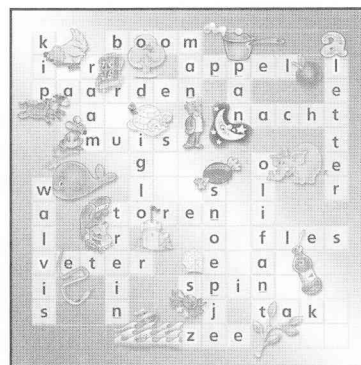
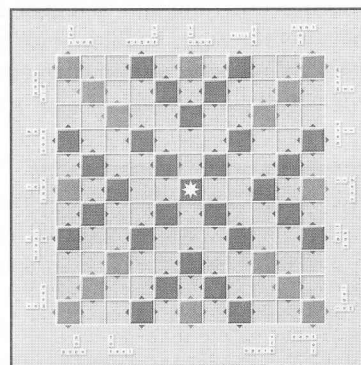
Op de groene/oranje kant van het spelbord staat het spel 'Kleuren en Woorden'. Dit is een iets moeilijker spel voor oudere kinderen.

Kinderen die al een beetje kunnen spellen, zullen veel plezier beleven aan dit leuke spel met zijn unieke puntentelling.

INHOUD

84 LETTERBLOKJES MET DE VOLGENDE LETTERS:

a 9	h 1	o 5	v 1
b 1	i 6	p 4	w 1
c 1	j 2	q 1	x 1
d 2	k 2	r 6	y 1
e 11	l 6	s 5	z 1
f 1	m 2	t 5	 1
g 1	n 5	u 2	

**Niveau 2 'Kleuren en Woorden'****30 BLAUWE FICHES**

Er zijn 30 blauwe fiches. De fiches worden alleen gebruikt in het spel "Woorden en Plaatjes."

1 LETTERZAKJE

Bij het spel 'Kleuren en Woorden' worden alle letterblokjes voor aanvang van het spel in het letterzakje gedaan. Bij het spel 'Woorden en Plaatjes' doen de twee blanco letterblokjes niet mee.

'WOORDEN EN PLAATJES'

Voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 8 jaar.

Doel van het spel

Bij dit spel moeten de spelers met letterblokjes woorden op het spelbord vormen. Ze moeten de woorden vormen die bij de plaatjes op het spelbord horen. Een speler die een woord voltooit, mag een blauw fiche uit de pot pakken.

Nadat alle woorden op het spelbord zijn bedekt, heeft de speler met de meeste fiches gewonnen.

Spelvoorbereiding

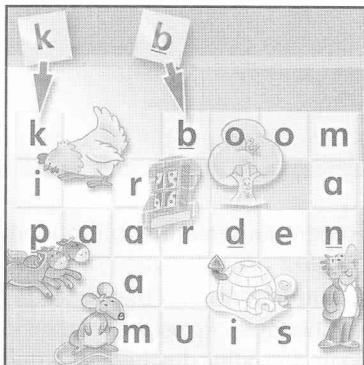
Bij dit spel wordt de blauwe kant van het spelbord gebruikt. Het stapeltje blauwe fiches wordt naast het spelbord geplaatst (met de puntwaarden naar beneden). Dit stapeltje wordt de 'pot' genoemd. Alle letterblokjes (behalve de blanco letterblokjes) worden in het letterzakje gedaan. Dit is de 'letterpot'.

De spelers pakken ieder vijf letterblokjes en leggen deze met de letters naar boven voor zich neer, zodat iedereen ze kan zien. Dit zijn hun speellitters.

Het spel

De jongste speler mag beginnen.

De eerste speler pakt twee van zijn letterblokjes en legt deze op dezelfde letters op het bord. De speler mag beginnen met het bedekken van een nieuw woord naar keuze, en de letterblokjes hoeven niet in een bepaalde volgorde te worden neergelegd.



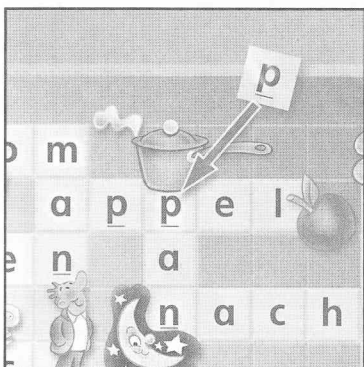
De speler pakt vervolgens twee nieuwe letterblokjes uit de letterpot om zijn speellletters aan te vullen.

Als ze klaar zijn met hun beurt, pakken de spelers letterblokjes uit de letterpot, zodat ze altijd vijf letterblokjes hebben.

Het spel wordt gespeeld met de klok mee.

De volgende speler legt twee letterblokjes op het spelbord. Telkens wanneer een speler met een letterblokje een woord voltooit, mag hij een blauw fiche uit de pot pakken. Zodra een woord is voltooid, moet de speler dat woord hardop voorlezen. De spelers kunnen aan de plaatjes op het spelbord zien welke woorden zij moeten vormen. (Als de spelers het moeilijk vinden om te zien welk woord wordt bedoeld, kunnen zij de afbeelding van het voltooide spelbord in deze spelregels bekijken.)

Iedere keer dat een speler de laatste letter van een woord bedekt, mag hij een blauw fiche uit de pot pakken. Telkens als er een heel woord is bedekt, leest de speler het bedekte woord hardop voor. De speler kan aan het bijbehorende plaatje zien wat het woord betekent.



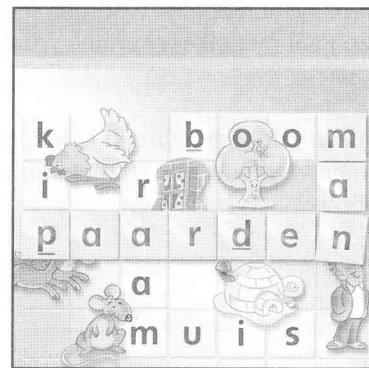
Zolang de spelers letterblokjes hebben die op het bord kunnen worden gelegd, moeten zij deze op het bord leggen - ook al is het er maar één.

Als een speler geen enkel letterblokje op het bord kan leggen, mag hij twee letterblokjes terugdoen in de letterpot en twee nieuwe letterblokjes pakken. Zijn beurt is dan voorbij.

Soms kan het gebeuren dat een speler door het leggen van

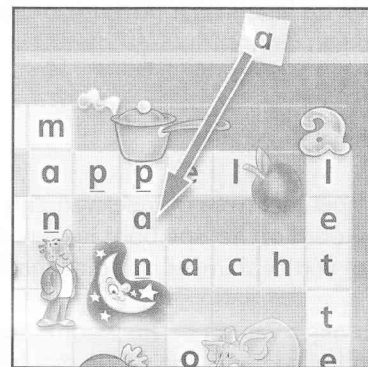
één letterblokje twee woorden compleet maakt. In dat geval mag je twee fiches pakken.

Voorbeeld: Als je de letter 'n' neerlegt om het woord 'paarden' compleet te maken, maak je op het zelfde moment het woord 'man' af.



De laatst overgebleven onbedekte letter is niet altijd de laatste letter van een woord.

De spelers zullen al snel ontdekken dat ze goed op de letterblokjes van de andere spelers moeten letten, om zo andere spelers te beletten woorden af te maken!



De winnaar van het spel

Nadat het laatste letterblokje uit de letterpot is gepakt, gaat het spel door totdat alle woorden zijn bedekt. Er zal een klein aantal letterblokjes overblijven.

De speler met de meeste fiches is de winnaar.

Spel voor gevorderden

Het spel kan iets moeilijker gemaakt worden door spelers te verplichten de letterblokjes in de volgorde van de woordspelling neer te leggen. Bij deze speelwijze mag het tweede letterblokje van een woord pas worden neergelegd als de eerste letter van het woord al is bedekt. De eerste letters van alle woorden zijn wit omrand, ze zijn dus makkelijk te herkennen.

Voor 2 tot 4 spelers van 7 jaar of ouder.

Doel van het spel

Het doel van dit spel is zoveel mogelijk punten scoren door het neerleggen van zoveel mogelijk woorden, die zowel verticaal als horizontaal met elkaar kunnen worden verbonden.

Spelers verdienen één punt per gebruikt letterblokje en kunnen bonuspunten verdienen als zij met hun woorden rode of blauwe bonusvakjes bedekken.

Aan het eind van het spel is de speler met het hoogste puntenaantal de winnaar.

Spelvoorbereiding

Dit spel wordt gespeeld op de groene/oranje kant van het spelbord.

De letterblokjes worden in het letterzakje gedaan. Het letterzakje wordt naast het spelbord gelegd - dit is de 'letterpot'.

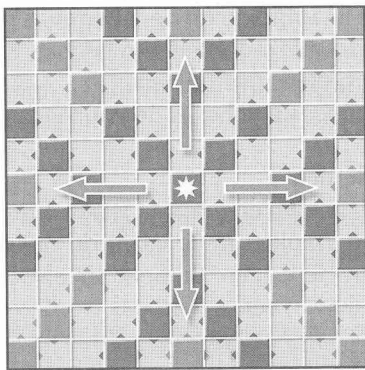
Ook bij dit spel pakken de spelers ieder vijf letterblokjes en leggen ze deze met de letters naar boven voor zich neer, zodat iedereen ze kan zien.

Het spel

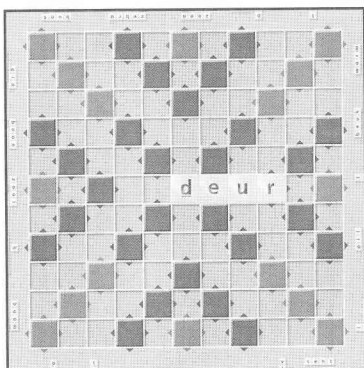
De jongste speler mag beginnen.

De eerste speler moet met twee of meer van zijn vijf letterblokjes een woord op het spelbord leggen. Het woord mag horizontaal of verticaal (maar niet diagonaal) worden neergelegd.

Eén van de letterblokjes van dit eerste woord moet het vakje in het midden van het spelbord (het vakje met het sterretje) bedekken.



Voorbeeld: De eerste speler heeft de letters EURDP en vormt het woord 'deur'.



Spelers kunnen op twee manieren punten verdienen:

Spelers krijgen één punt voor ieder letterblokje dat zij neerleggen.

PLUS

Twee bonuspunten per woord voor ieder blauw vakje dat wordt bedekt en drie bonuspunten per woord voor ieder rood vakje dat wordt bedekt.

Voorbeeld: Met het woord "deur" in bovenstaand voorbeeld verdient de speler 6 punten. Ieder letterblokje is één punt waard, en de letter "r" van het woord "deur" bedekt een blauw vakje en hiermee verdient de speler twee bonuspunten.

De spelers moeten een puntentelling bijhouden.

In dit geval ligt de letter 'd' op een blauw vakje (in het midden van het spelbord) en ligt ook de letter 'r' op een blauw vakje, en mag de speler dus twee blauwe fiches pakken.

Nadat zijn beurt voorbij is, pakt de speler uit de letterpot hetzelfde aantal letterblokjes als hij heeft gespeeld. Zo hebben alle spelers altijd vijf letterblokjes.

Het spel wordt gespeeld met de klok mee.

De volgende speler legt horizontaal of verticaal letterblokjes op het bord om een nieuw woord te vormen.

Deze letterblokjes moeten aansluiten op de letterblokjes die al op het spelbord liggen of moeten deze kruisen.

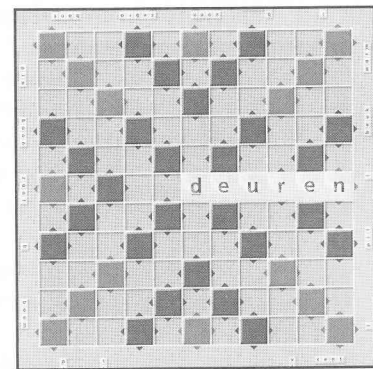
De neergelegde letterblokjes moeten altijd een volledig woord vormen.

De letterblokjes moeten bovendien volledige woorden vormen met de letterblokjes die evenwijdig aan de neergelegde letterblokjes liggen.

Er kunnen nieuwe woorden worden gevormd door:

1. Één of meer letterblokjes aan te leggen aan een woord dat al op het spelbord ligt.

Voorbeeld: 'deur' wordt 'deuren'.

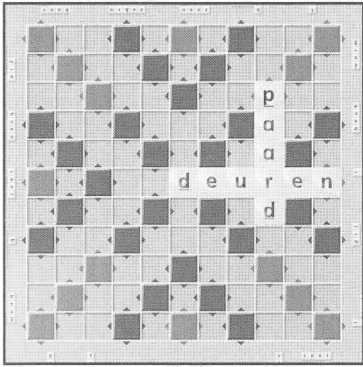


2. Een woord rechthoekig aan te leggen aan een woord dat al op het spelbord ligt.

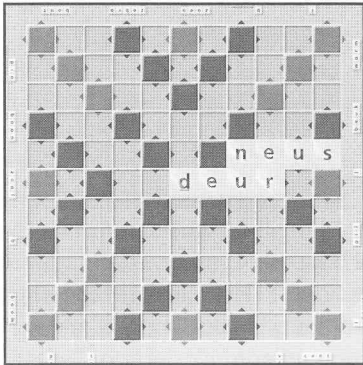
Het nieuwe woord moet dus worden gevormd door gebruik te maken van één van de letters van het woord dat al op het spelbord ligt.

Voorbeeld: De tweede speler vormt het woord 'paard' door de letters 'paa' en 'd' aan te leggen aan de 'r' van het woord 'deuren'.

In dit voorbeeld bedekt de tweede speler met de letter "p" een rood bonusvakje en daarom mag hij drie bonuspunten bij zijn woordscore optellen.



3. Een volledig woord evenwijdig aan te leggen aan een woord dat al op het spelbord ligt, zodat ook de aangrenzende letters volledige woorden vormen. Voorbeeld: 'nu', 'er', 'neus'.



Let op:

Nadat een letterblokje is neergelegd, mag het niet meer worden verplaatst.

De blanco letterblokjes mogen als elke letter van het alfabet worden gebruikt.

Wanneer een speler een blanco letterblokje op het spelbord legt, moet hij de andere spelers vertellen welke letter dat blokje voorstelt.

Het blanco letterblokje doet vervolgens tot het eind van het spel mee als de letter die de speler heeft genoemd.

Ruilen van letterblokjes

In plaats van letterblokjes op het spelbord te leggen, kan een speler zijn letterblokjes omwisselen voor letterblokjes uit de pot. De speler mag zelf bepalen hoeveel van zijn letterblokjes hij omwisselt. Na het omwisselen is zijn beurt voorbij. De speler legt eerst de letterblokjes die hij wil omwisselen apart en pakt dan hetzelfde aantal letterblokjes uit de pot. Vervolgens doet hij zijn apart gelegde letterblokjes in de pot - deze doen dan weer mee in het verdere spel.

De winnaar van het spel

Het spel gaat door totdat de letterpot leeg is en één speler al zijn letterblokjes heeft gebruikt, of totdat geen van de spelers nog een letterblokje kan aanleggen. De speler met de meeste punten is de winnaar.

Beginwoorden

Voor jongere spelers kan het soms moeilijk zijn om het spel te beginnen. Daarom staan hieronder een aantal voorbeelden van beginwoorden. De spelers of ouders moeten eerst de juiste letterblokjes voor het woord zoeken en op het spelbord leggen, waarbij minstens één letterblokje het middelste vakje moet bedekken. Het woord mag horizontaal of verticaal op het spelbord worden gelegd.

Voorbeelden van beginwoorden:

Vogel
Brood
Bord
Spel
Geit
Groen
Hand
Hart
Huis
Paard
Steen
Lood
Vork
Hark
Lezen
Zon
Rok
Start
Trein
Traan

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.

© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel, Inc.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.

Mattel Europa, B.V., Condel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel Belgium, Trade

Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België:

0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland:

0800 - 262 88 35.