

Wat is "Board Script"[®] en hoe wordt het gespeeld?

"Board Script" is een woordspel voor 2-4 spelers, dat bestaat uit het vormen van horizontaal of verticaal sluitende woorden als bij kruiswoordraadsels.

U kent natuurlijk het prachtige kaartspel "Script", dat Jumbo sinds vele jaren op de markt brengt. Wel, dit interessante spel "Script", dat in zijn eenvoud reeds zo boeiend is, vindt in "Board Script" zijn grote opvolger. Wie eenmaal met het Jumbospel "Board Script" heeft kennis gemaakt, zal ontdekken hoe enorm groot de spel-mogelijkheden zijn.

Het principe van "Board Script" is eigenlijk zeer eenvoudig: met de 105 letterblokjes, die het spel bevat, moeten horizontaal en verticaal woorden worden gevormd op het speelveld. Niet ingewikkeld, zult U zeggen. Maar zó simpel is het niet. Het spannende van "Board Script" is juist, dat elke letter een bepaalde waarde heeft. En die letterwaarde betekent voor U winstpunten. Het gaat er dus om, woorden te vormen, die zijn samengesteld uit letters met een hoge letterwaarde.

Bovendien zijn er op het speelveld bepaalde vakjes, die de waarde van de daarop gelegde letter verdubbelen of verdrievoudigen. Dat betekent dus, dat U **naast** een goede woordkeus met hoge letterwaarde, bovendien moet puzzelen, hóé U 't woord op het speelveld uitzet, om daaruit een hogere letterwinst te peuren.

Daarnaast kunt U nog de **totale** letterwaarde van het gevormde woord verdubbelen of zelfs verdrievoudigen, indien U het woord zodanig weet uit te zetten, dat een of meer letters een woordpremievakje bedekken.

Wij wensen (en garanderen) U vele genoeglijke en spannende uurtjes met JUMBO'S „Board Script", dat wacht op Uw behendigheid in woordkeus en speltechniek.

Onderdelen van "Board Script"[®]

Speelveld

Het speelveld is verdeeld in 225 vakjes, waarvan er 60 bijzondere waarde hebben. Eén vakje op het midden van het veld bevat het JUMBO-merk. Vanuit dit centrale punt wordt gespeeld, met dien verstande dat één der letters van het eerste op het speelveld uitgezette woord bij de opening van het spel, dit vakje moet bedekken. De gekleurde premievakjes leveren de nagenoemde letter- of woordpremie op:

Letterpremie

lichtgroen 24 premievakjes. De letterwaarde van een letter op een lichtgroen premievakje geplaatst, mag worden verdubbeld.

donkergroen 12 premievakjes. De letterwaarde van een letter op een donkergroen premievakje geplaatst, mag met drie worden vermenigvuldigd.

Woordpremie

lichtrood 16 premievakjes. De **gezamenlijke** letterwaarde van een woord mag worden verdubbeld, indien één der letters van het uitgezette woord op een lichtrood premievakje wordt geplaatst.

donkerrood 8 premievakjes. De **gezamenlijke** letterwaarde van een woord mag met drie worden vermenigvuldigd, indien één der letters van het uitgezette woord op een donkerrood premievakje wordt geplaatst.

Letterrekje

Elke medespeler ontvangt bij de aanvang van het spel een letterrekje, waarop de uitgedeelde letterblokjes overzichtelijk en gemakkelijk kunnen worden geplaatst.

Letterblokjes

In de doos bevinden zich 105 letterblokjes, waarop de letters van het alfabet zijn afgedrukt met het getal, dat de waarde van de betreffende letter aangeeft. Het aantal blokjes is als volgt over de letters van het alfabet verdeeld:

7	X	A	1
4	X	B	3
3	X	C	5
6	X	D	2
14	X	E	1
2	X	F	5
4	X	G	3
4	X	H	3
5	X	I	2

2	X	J	6
3	X	K	4
3	X	L	4
3	X	M	4
8	X	N	1
5	X	O	2
2	X	P	5
1	X	Q	7
6	X	R	2

4	X	S	3
5	X	T	2
3	X	U	3
3	X	V	4
2	X	W	5
1	X	X	7
1	X	Y	7
2	X	Z	5
2	X		

JUMBO-
merk.



Voor de letter IJ mogen zowel de Y als de I en J worden gebruikt.

Spelregels

Opening van het spel

Alle letters worden met de blanco zijde naar boven in het deksel van de doos gelegd en flink door elkaar geschoven. Elk der spelers neemt nu **acht** letterblokjes en plaatst deze op zijn letterrekje. Iedereen telt nu de gezamenlijke letterwaarde van de op zijn rekje staande letters (een Jumbo-merk, JUMBLOK genoemd, heeft géén letterwaarde) en de speler met de laagste letterwaarde mag het spel beginnen.

Eerste beurt

De eerste speler combineert nu **tenminste vier** van de acht op zijn letterrekje staande letters tot een goed Nederlands woord (zie pag. 9: Woordvorming) en zet deze uit op het speelveld. Eén der letters van dit woord dient daarbij het JUMBO-vakje in het midden van het speelveld te bedekken. De woorden mogen uitsluitend **horizontaal** of **verticaal** worden uitgezet. Diagonaal is niet toegestaan.

Voorbeeld



De eerste speler zet dus bijv. het woord LYST op het speelveld uit. De L werd hierbij op het uitgangspunt (het JUMBO-vakje) geplaatst. De speler mag uiteraard ook één van de andere letters op dit vakje plaatsen. In dit voorbeeld willen wij slechts demonstreren, hoe de eerste zet – naast de letterwaarde – ook al premie oplevert door de letter T, die in het lichtgroene letterpremievakje valt.

De speler telt nu zijn punten op en noemt de aan het begin van het spel aangewezen spelleider de totale letterwaarde. Deze spelleider houdt nauwkeurig aantekening voor elk der spelers.

Voorbeeld telling:

L	=	4
Y	=	7
S	=	3
T	=	$2 \times 2 = 4$
18 punten		

Aangezien de T een lichtgroen letterpremievakje bedekt, mag deze speler de waarde van de T verdubbelen, dus $T = 2 \times 2 = 4$. Zijn beurt levert hem dus 18 punten op.

De spelleider noteert dus voor de eerste speler woord en totale letterwaarde. Vervolgens neemt de speler zoveel nieuwe letters uit het deksel als hij op het speelveld heeft uitgezet (in dit geval dus vier), zodat er weer 8 letterblokjes op zijn rekje staan.

Volgende beurt(en)

De tweede speler (de linkerbuurman van numero één) en elke volgende speler, vormt nu een eigen woord, waarin tenminste één letter van het vorige woord valt (zie voorbeeld A).

Ook kan elke volgende speler door toevoeging van een of meer letters het oorspronkelijke woord zodanig uitbreiden, dat het één geheel vormt met het bestaande woord (zie voorbeeld B). Een derde mogelijkheid is het uitzetten van een geheel nieuw woord, evenwijdig aan het oorspronkelijke woord, waarbij de letters van het nieuwe woord weer aparte woorden vormen met het oorspronkelijke (zie voorbeeld C: LA, YL).

Voorbeelden

A

L	Y	S	T ₂
			O ₂
			L ₄

Behaalde punten:

$$\begin{aligned} T &= 2 \\ O &= 2 \\ L &= 4 \end{aligned}$$

8 punten

B

L ₄	Y ₇	S ₃	T ₂	E ₁	R ₂
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Behaalde punten:

$$\begin{aligned} L &= 4 \\ Y &= 7 \\ S &= 3 \\ T &= 2 \\ E &= 1 \\ R &= 2 \end{aligned}$$

19 punten

C

	L ₄	Y ₇	S ₃	T ₂
G ₃	A ₁	L ₄		

Behaalde punten:

$$\begin{array}{rcl} G &= 3 \times 2 &= 6 \\ A &= &1 \\ L &= 4 \times 2 &= 8 \\ \hline &&15 \end{array} \quad \begin{array}{rcl} L &= 4 & \\ Y &= &7 \\ A &= 1 & \\ \hline &&5 \end{array} \quad \begin{array}{rcl} Y &= &7 \\ L &= 4 \times 2 &= 8 \\ \hline &&15 \end{array}$$

Gezamenlijke waarde $15 + 5 + 15 = 35$ punten

D

Gegeven: LYSTER

Toegevoegd: BEST

Behaalde punten:

$$\begin{array}{rcl} L &= 4 \\ Y &= 7 \\ S &= 3 \\ T &= 2 \\ E &= 1 \\ R &= 2 \\ S &= 3 \end{array} \quad \begin{array}{rcl} B &= 3 \times 3 &= 9 \\ E &= &1 \\ S &= &3 \\ T &= &2 \end{array}$$

22 punten

+

15 = 37 punten

						B ₃
						E ₁
L ₄	Y ₇	S ₃	T ₂	E ₁	R ₂	S ₃
						T ₂

In voorbeeld C heeft dus de speler met het parallelwoord de meeste winst. De letterpremie die de eerste speler met de T behaalde, mag de volgende speler niet in rekening brengen. Wel natuurlijk de letterwaarde van die T. (Zie pag. 8: Eenmalige premie).

Ook de tweede en elke volgende speler neemt weer evenveel letterblokjes uit het deksel als hij op het speelveld heeft geplaatst, om zijn letterrekje weer tot acht aan te vullen. De spelleider noteert weer woorden en totale waarden.

Wat onder beurt wordt verstaan

Een beurt bestaat daarin, dat door toevoeging van een of meer letterblokjes een nieuw woord wordt gevormd, of in betekenis gewijzigd.

Het is dus niet toegestaan in één beurt op uiteenliggende vakken van het speelveld letters te plaatsen. Wel mogen aan een oorspronkelijk woord, zowel voor en achter, in één beurt letters worden toegevoegd. Voorbeeld:

T	A	L
---	---	---

S	T	A	L	L	A	M	P
---	---	---	---	---	---	---	---

Een eenmaal op het speelveld geplaatst en losgelaten letterblokje mag niet meer worden teruggenomen en/of vervangen.

Passen

Wanneer een speler nergens kan aanleggen, moet hij zijn beurt voorbij laten gaan.

Samenvatting

Nieuwe woorden mogen dus worden gevormd door:

- Toevoeging van een of meer letters aan een woord of letters, die reeds op het speelveld zijn uitgezet. (Zie pag. 5 voorbeeld B.)
- Het rechthoekig plaatsen van een woord op een woord dat al op het speelveld staat, waarbij deze twee woorden een letter gemeen dienen te hebben. (Zie pag. 5 voorbeeld A.)
- Het plaatsen van een nieuw woord, evenwijdig en aanliggend aan een reeds uitgezet woord, waarbij de tegenover elkaar liggende letters weer aparte woorden moeten vormen. (Zie pag. 5 voorbeeld C.)
- Het plaatsen van een nieuw woord, doch zodanig dat ook het oorspronkelijke woord door een der letters van het nieuwe woord wordt uitgebreid. (Zie pag. 5 voorbeeld D.)

De letterblokjes moeten dus steeds aanpassen of aansluiten bij datgene wat reeds op het speelveld is uitgezet. Men mag dus niet ergens op een willekeurige plaats een nieuw woord vormen, dat nergens aansluiting vindt bij een reeds geplaatst woord of een letter daarvan.

Puntentelling

Jumblok

De twee letterblokjes met het JUMBO-merk, "JUMBLOK" geheten, mogen voor elke gewenste letter worden gebruikt. De spelleider noteert goed voor welke letters deze blokjes worden gebezigd. Gedurende het spel mogen de eenmaal voor de "JUMBLOK" gekozen letters NIET meer worden gewijzigd.

De letterwaarde van een "JUMBLOK" is nihil; die van de 26 letters van het alfabet zijn op de letterblokjes aangegeven.

Op een lichtgroen of donkergroen letterpremievakje krijgt een JUMBLOK géén premie.

Een op een lichtrood of donkerrood woordpremievakje geplaatste JUMBLOK geeft de speler echter recht op een verdubbeling resp. verdrievoudiging van de totale letterwaarde. Hierbij geldt tevens weer, dat een JUMBLOK zelf geen letterwaarde heeft, ook niet die van de daarvoor gekozen letter.

Samenvallen van letter- en woordpremie

Wanneer bij woordvorming of -wijziging met de toegevoegde letters, zowel een letterpremie- als woordpremievakje wordt bedekt, berekent men éérst de letterwaarde van het woord om daarna de totale letterwaarde te verdubbelen bij bedekking van een lichtrood vakje, of met 3 te vermenigvuldigen bij bedekking van een donkerrood vakje.

Meer dan één woordpremie

Is een speler zo handig, dat hij bij woordvorming twee lichtrode woordpremievakjes weet te bedekken, dan wordt de totale letterwaarde tweemaal verdubbeld ($2 \times 2 = 4 \times$ de totale letterwaarde). Bedekt hij bij woordvorming twee donkerrode woordpremievakjes, dan wordt de totale letterwaarde zelfs tweemaal verdrievoudigd ($3 \times 3 = 9 \times$ de totale letterwaarde).

Eenmalige premie

Zowel de letter- als woordpremies mogen uitsluitend en alleen aan die speler worden berekend, die de premievakjes zelf bedekte. Bij volgende beurten waarin dit woord wordt gewijzigd of uitgebreid, mag de aan de beurt zijnde speler slechts de normale, op het letterblokjes aangegeven letterwaarde opnieuw berekenen. Heeft deze speler het geluk met de toegevoegde letters opnieuw een letterpremienvakje te bedekken, dan telt dit vanzelfsprekend voor de betreffende letter weer dubbel of mogelijk $3 \times$ de letterwaarde.

Ook wanneer hij met een der toegevoegde letters een woordpremienvakje bedekt, mag hij de woordpremie voor het gehele woord berekenen.

1e zet:

M ₄	A ₁	L ₄
----------------	----------------	----------------

Punten:

$$M = 4$$

$$A = 1$$

$$L = 4$$

$$9 \times 2 \text{ woordpremie} = 18$$

2e zet:

M ₄	A ₁	L ₄	S ₃
----------------	----------------	----------------	----------------

Punten:

$$M = 4$$

$$A = 1$$

$$L = 4$$

$$S = 3$$

$$12 \text{ punten}$$

3e zet:

M ₄	A ₁	L ₄	S ₃
	V ₄		
	O ₂		
	N ₁		
	T ₂		
	U ₃		
	U ₃		
	R ₂		

Punten:

$$A = 1$$

$$V = 4$$

$$O = 2$$

$$N = 1$$

$$T = 2$$

$$U = 3$$

$$U = 3$$

$$R = 2$$

$$18 \times 2 \text{ woordpremie} = 36$$

Extra premie

Elke speler die in één beurt alle acht letterblokjes plaatst, mag als extra premie de totale letterwaarde van het uitgelegde woord verdubbelen.

Toegestane woorden

Toegestaan zijn alle in het woordenboek voorkomende woorden. In het heetst van de strijd kan een discussie omtrent de wel of niet toelaatbaarheid van een bepaald woord hoog lopen; houd daarom steeds een woordenboek bij de hand, dat als scheidsrechter fungeert. Is het woord niet aanvaardbaar, dan neemt de speler zijn letters terug en moet zijn beurt voorbij laten gaan.

Elk woord mag meerdere malen in het spel voorkomen. Verkleinwoorden en meervoudsvormen (lijstje, lijsten) mogen worden gebezigd. Het toevoegen van deze meervouds- of verkleinvorm telt uiteraard weer voor een geheel nieuw woord.

Niet toegestane woorden

- Eigennamen (Bob, Kees, Els).
- Vreemde woorden (oui, sorry, yes).
- Afkortingen (Mr, Dr, ca., j.l.).
- Namen van instellingen, bedrijven of verenigingen (KLM, HBS, AJAX, NATO).
- Namen van producten (Rojo, Vina, Atom).

Overigens kan de spelleider bij de opening van het spel bepalen of bijvoorbeeld aardrijkskundige namen (Ede, Holland, Rijn), werkwoordsvormen (ging, tartte, gedaan) en andere woorden of woordvormen zullen worden verboden. Juist de enorme veelzijdigheid van "Board Script" en de onbeperkte mogelijkheden maken dit spel zo uitermate boeiend.

Enkele suggesties

Om het spel nóg interessanter te maken kan de spelleider vooraf bepaalde bindende afspraken maken omtrent de toegestane woorden. Zo kunnen bijv. bepaalde woordsoorten worden gekozen, alléén bijvoegelijke naamwoorden, alléén bijwoorden, of alleen aardrijkskundige namen.

"Board Script" is onuitputtelijk in mogelijkheden en geeft U volop gelegenheid om naar eigen voorschrift de eisen aan woordenkennis en speltechniek steeds hoger te stellen.

"Board Script", het spel zonder weerga!

Einde van het spel

Wanneer alle letterblokjes uit de pot zijn genomen, behoeft dit nog niet de directe beëindiging van het spel te betekenen. Het is mogelijk, dat nog diverse beurten worden gedaan voordat een der spelers ook zijn laatste letterblokje op het speelveld heeft geplaatst.

Er zijn dus twee mogelijkheden waarop "Board Script" kan worden beëindigd:

- Wanneer er geen reserve-letterblokjes meer in de pot zijn en het een der spelers gelukt zijn laatste letterblokje(s) op het speelveld te plaatsen.
- Wanneer geen der spelers in staat is één of meer letterblokjes op het speelveld te plaatsen.

In beide gevallen wordt de eindtelling opgemaakt.

De behaalde punten der spelers, aangetekend door de spelleider, worden verminderd met de gezamenlijke letterwaarde van de nog op hun rekje aanwezige letterblokjes.

In geval a. mag de speler die het spel beëindigt, zijn totaalstelling vermeerderen met een extra premie van 25 punten.

In geval b. worden geen extra premies gegeven.

De speler met de hoogste puntenwaarde heeft gewonnen.

Voorbeeld van spelontwikkeling en puntenwaardering

L ₄	Y ₇	S ₃	T ₂
----------------	----------------	----------------	----------------

1e beurt: LYST

punten: 18

L ₄	Y ₇	S ₃	T ₂	E ₁	R ₂
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

2e beurt: LYSTER

punten: 19

(Letterpremie van T mag nu niet meer worden berekend)

							B ₃
							E ₁
L ₄	Y ₇	S ₃	T ₂	E ₁	R ₂	S ₃	
							T ₂

3e beurt: BEST

punten: 22
15
37

							B
							E
L	Y	S	T ₂	E	R	S	
			O ₂				T
			L ₄				

4e beurt: TOL

punten: 8
(Letterpremie van T mag nu niet meer worden berekend)

5e beurt: GAL, LA, YL

punten: 15
5
15
35
Let op: Hier blijkt dus dat de letterpremie van de L van het woord GAL zowel voor GAL als voor YL mag worden berekend, omdat het in één beurt is!

							B
							E
	L ₄	Y ₇	S	T	E	R	S
G ₃	A ₁	L ₄		O			T
				L			

							B
							E
	L	Y	S	T	E	R	S
G ₃	A	L		O			T
R ₂				L			
A ₁							
A ₁							
G ₃							

6e beurt: GRAAG

punten: 13
De dubbele letterwaarde van de eerste G van GRAAG, mag dus niet worden berekend. Die werd in beurt 5 al gehonoreerd.

							B
							E
	L	Y	S	T	E	R	S
G	A	L		O			T
R				L			
A							
A							
G ₃	O ₂	E ₁	D ₂				

7e beurt: GOED

punten: 9

De G van GOED mag niet voor de tweede maal een letterpremie ontvangen.

8e beurt: GOEDEREN

punten: 26

G = 3

O = 2

E = 1

D = 2

E = 1

R = 2

E = 1

N = 1

De letterpremie voor G en E wordt dus niet opnieuw gegeven.

13×2 woordpremie op E = 26 punten.

							B
							E
	L	Y	S	T	E	R	S
G	A	L		O			T
R				L			
A							
A							
G ₃	O ₂	E ₁	D ₂	E ₁	R ₂	E ₁	N ₁

									B
									E
		L	Y	S	T	E	R	S	
G	A	L		O					T
R				L					
A									
A									
G	O ₂	E	D	E	R	E	N		
	D ₂								
	E ₁								

9e beurt: ODE

Punten: 5 x 3 woordpremie = 15

								B	
								E	
		L	Y	S	T	E	R	S	
	G	A	L		O			T	
	R				L				
	A								
	A								
	G	O	E	D	E	R	E	N	
		D							
		E	D	E	H	E	R	T	
		₁	₂	₁	₃	₁	₂	₂	

10e beurt: EDELHERT

punten: 15×3 woordpremie = 45.

De woordpremie van de eerste E
telt dus niet meer mee.