

COMBIMO SPELREGELS

(Spel voor 2 - 3 of 4 personen)

Vorbereiding van het Spel.

Allereerst worden alle letters met de blanco zijde naar boven gelegd (de pot). Daarna neemt elke speler een letterhouder en 5 letters en plaatst deze in zijn letterhouder. Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Begin van het Spel.

De speler die een letterblokje met **A** in zijn bezit heeft mag met het spel beginnen, zijn er echter 2 spelers met een **A**, dan bepaalt de volgende letter van het alfabet wie beginnen mag. Heeft echter niemand een **A**, dan wordt de beginner door de eerstvolgende letter bepaald. Hij probeert dan van alle of een gedeelte van zijn letters een woord te vormen en legt dit op de vakjes van het bord, waarbij de eerste of laatste letter van het woord op één der vakjes "Start" moet worden gelegd, de puntenwaarden op de letterblokjes worden dan opgeteld en genoteerd, waarna de speler zijn letters uit de pot weer aanvult. Kan of wil hij onverhoopt geen woord vormen, dan gaat zijn beurt voorbij en mag één extra letter uit de pot genomen worden, tot een maximum van zeven letters.

Een voordeel is natuurlijk dat u na uw volgende beurten de letters ook dan naar eigen keuze tot dit aantal mag aanvullen.

De spelers moeten allereerst vanuit alle vier startpunten horizontaal of verticaal een woord neerleggen, alvorens letters of woorden aan reeds gevormde woorden te leggen. Alle woorden moeten echter leesbaar vanuit één zijde van het bord gelegd worden. De gebruikte, reeds op het bord aanwezige letters mogen in de score medegeteld worden.

Het Spel.

De bedoeling is natuurlijk tot een zo hoog mogelijke score te komen en aldus het spel te winnen.

U kunt uw score bovendien als volgt verhogen:

A) Door uw woord zo te plaatsen dat één der letters op een gekleurd vakje komt te liggen, waarbij u de waarde van uw score met 2 mag vermenigvuldigen voor geel, met 3 voor oranje en met 5 voor rood. Elk vakje telt slechts voor het 1e woord.

B) Indien u alle letters van uw letterhouder in één beurt kunt neerleggen dan krijgt u een bonus van 30 punten.

C) Woorden:

Alle Nederlandse woorden en bovendien ingeburgerde buitenlandse mogen worden gebruikt, met uitzondering van Eigennamen van personen, steden enz. Eventuele vraagtekens moeten in gezamenlijk overleg worden opgelost, indien nodig met gebruik van een woordenboek. Ook afkortingen o.a. van chemische producten, titels en munteenheden mogen worden gebruikt.

Joker:

Bij de letterblokjes bevinden zich een aantal blanco blokjes. Deze mogen naar verkiezing voor elke letter worden gebruikt. Ligt een "joker" op het bord, dan mag een der volgende spelers, tijdens zijn beurt, indien hij de desbetreffende letter in zijn bezit heeft, deze verwisselen voor de "joker" en wederom naar keuze gebruiken.

Einde van het Spel.

Alvorens met het spel te beginnen wordt bepaald op welke wijze het spel eindigt. U kunt hierbij kiezen uit de volgende mogelijkheden:

A) Als alle letters uit de pot verbruikt zijn.

B) Op een afgesproken tijdstip.

C) Bij het behalen van een vooraf bepaalde score.

Eindscore:

Deze wordt bepaald door optelling van de verzamelde punten, doch indien u de mogelijkheden **A** of **B** kiest, worden alle zich nog op de letterhouder bevindende punten afgetrokken.