

SCRIPT

Aan dit, voor kinderen leerzame en voor ouderen vooral boeiende en interessante spel kunnen 2 tot 4 spelers deelnemen. (Bij grotere gezelschappen dient met een dubbel spel gespeeld te worden).

De kaarten worden goed geschud, waarna iedere speler 10 kaarten krijgt en de overblijvende kaarten omgekeerd midden op tafel gelegd worden. Van dit stapeltje (de "stok") wordt de bovenste kaart open naast de stok gelegd en zal tijdens het spel het "open stapeltje" vormen.

De bedoeling van het "Script"-spel is, dat de spelers om beurten met hun kaarten woorden vormen en wel op de volgende wijze:

De beginnende speler, die reeds zijn kaarten beschouwd heeft, en de open kaart naast de stok voor het vormen van een geschikt woord misschien wel gebruiken kan, neemt deze kaart op en legt er een van zijn onbruikbare kaarten voor in de plaats. Kan hij echter de open kaart niet gebruiken, dan **moet** hij de bovenste kaart van de stok afnemen, en zijn eigen, onbruikbare kaart op het open stapeltje afleggen. Met de kaarten, die hij nu in handen heeft, probeert hij het eerste woord te vormen: hij heeft bijv. de letters W, E, R en K en legt het woord

W E R K

De speler, die dan aan de beurt is, neemt eerst weer óf een kaart van het open stapeltje, óf van de stok en legt eveneens één zijner (onbruikbare) kaarten op het open stapeltje neer. Hij kan dus bijv. met de kaarten A, T, E en R het woord WATER leggen, aldus:

W E R K

A

T

E

R

(Verticaal dus, gebruikmakend van de W, die er al lag)

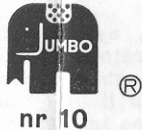
Er mag nooit een geheel nieuw woord naast gevormd worden: men moet uitgaan van een reeds uitgelegd woord, door bij één van de letters **aan te sluiten**, óf men mag een woord **verlengen**, zoals, in ons voorbeeld, de derde speler nu zou kunnen doen, die met behulp van de letters D, R, U en K van WERK het woord DRUKWERK maakt. Zo kan de E van WATER horizontaal uitgebreid worden tot ELK, waarna een andere speler er later KELK, MELK of WELK van kan maken. Bij zulk een verlenging behoeft het woord dus niet in dezelfde betekenisgroep te liggen.

Vanzelfsprekend streven de spelers ernaar, zoveel mogelijk kaarten in één beurt kwijt te raken, dus zo lang mogelijke woorden of aanvullingen te vormen, aangezien hij, die het eerst zijn kaarten kan uitleggen, de winnaar van het spel is. De overige spelers tellen dan de puntenwaarde van hun overgebleven kaarten en wie na een be-

paald aantal ronden 500 punten heeft, moet afvallen. De Joker mag elke kaart vervangen, doch blijft men aan het eind van het spel met deze kaart zitten, dan worden hiervoor 20 punten genoteerd.

In geval de kaarten, behorende tot de stok, alle opgenomen zijn, zal het open stapeltje als stok dienen, en daartoe omgekeerd moeten worden, met uitzondering van de dan bovenkomende kaart, die weer, opengelegd, het begin zal vormen van een nieuw open stapeltje.

Men kan het spel interessanter en moeilijker maken, door van te voren af te spreken, dat alle woorden tot eenzelfde categorie zullen behoren, bv. eigennamen, werkwoorden, aardrijkskundige namen, enz.



© HAUSEMANN & HÖTTE N. V.
Amsterdam

le nombre de points des cartes qui leur restent et celui qui arrive à 500 points après un certain nombre de parties se trouve éliminé. Le Jocrisse peut remplacer n'importe quelle carte, mais si l'on l'a encore en main à la fin du jeu, il est compté pour 20 points.

Au cas que toutes les cartes du stock aient été prises, le tas retourné servira de stock après avoir été renversé et que la carte se trouvant en haut aura été retournée et mise à côté pour former le départ d'un nouveau tas retourné.

On peut rendre le jeu encore plus intéressant ou plus difficile en convenant à l'avance que tous les mots doivent être de la même catégorie: par exemple des noms propres, des verbes, des noms géographiques, etc.



© HAUSEMANN & HÖTTE N. V.
Amsterdam