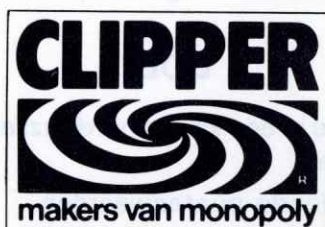


OPTION[®]

EEN WOORDSPEL VOOR LETTER-FANATEN



OPTION[®]

ONMIDDELIJK TE SPELEN

EEN WOORDSPEL VOOR 2 TOT 4 PERSONEN

Inhoud :

Controleer of u niets kwijt bent.

Om OPTION te spelen hebt u nodig :

- een bord met 16 vakjes per kant
- 4 rekken
- 96 prisma's met letters op twee vlakken
- een plastic zak om de prisma's in te doen alvorens deze er willekeurig uit te nemen.

VOORBEREIDING

Schuif de twee delen van het speelbord in elkaar.

Iedere speler krijgt een rekje om zijn prisma's op te zetten.

Doe alle prisma's in de zak. Elke speler neemt willekeurig een prisma uit de zak.

Diegene die het hoogste totaal aantal punten op zijn prisma heeft, mag beginnen.

Doe alle prisma's weer in de zak en schud alles goed door elkaar.

Iedere speler neemt nu om beurt 7 willekeurige prisma's uit de zak, en zet deze op zijn rekje.

Op deze wijze kan hij de twee lettervlakken van elke prisma duidelijk zien.

Elke speler speelt op zijn beurt de kring rond (met de wijzers van de klok mee).

DOEL

Het vormen van woorden als in een kruiswoordpuzzel met letters die willekeurig uit de zak worden genomen.

De letters hebben verschillende puntenwaarden.

De letters zijn op twee vlakken van de prisma aangebracht en hebben twee kleuren, te weten bordeaux-rood en wit.

Op ieder vlak staat :

- de letter om het woord mee te vormen
- de waarde van deze letter (rechts boven)
- een verkleining van de letter die aan de andere kant afgebeeld is (links boven)

De kleursamenstelling van de gevormde woorden is mede bepalend voor de puntentelling en derhalve ook voor de te volgen tactiek tijdens het spel.

De joker ★ is te gebruiken voor iedere letter, maar heeft geen puntenwaarde. De joker-letter kan niet verwisseld worden tijdens het spel tenzij bij het keren van de prisma (zie volgend hoofdstuk).

Onder het hoofdstuk puntentelling wordt uitgelegd hoe men de punten telt en hoe men de score zo hoog mogelijk kan opvoeren.

SPEELWIJZE

De woorden mogen zowel vertikaal als horizontaal worden gevormd, doch nooit diagonaal.

De eerste speler moet een woord van minstens 4 letters maken.

Deze zet het eerste woord neer en mag hiermee op een vakje naar keuze beginnen.

Om een woord te maken kan men één der beide letters van elke prisma kiezen.

Om het gekozen vlak duidelijk te laten uitkomen is het voldoende het tegenovergestelde einde in een vakje van het rooster te drukken.

Het aantal geplaatste letter-prisma's wordt weer aangevuld uit de centrale zak. Tot het totaal van 7 stuks.

Als een speler geen woord kan vormen moet hij een beurt overslaan.

In dat geval mag hij de in zijn bezit zijnde prisma's omruilen tegen nieuwe uit de centrale zak.

Het aantal om te ruilen prisma's mag hij zelf bepalen.

VERSCHILLENDE SOORTEN KRUISINGEN

Na het eerst gevormde woord moeten alle volgende woorden op één van de hierna genoemde manieren bij het eerste woord aansluiten.

Men kan :

A) een woord veranderen door er één of meerdere letters aan toe te voegen.

KAS + T = KAST

MOTOR + FIETS = MOTORFIETS

LAND + MIJN = LANDMIJN

B) een enkelvoudige kruising vormen.

L G R O E N D I G	of	G R O E N E E L	of	M A G R O E N
-------------------------------	----	--------------------------	----	---

C) een meervoudige kruising, d.w.z. een woord vormen dat parallel loopt met een reeds gevormd woord.

MAAR

ALLE

vertikaal zijn de woorden MA, AL, RE ontstaan.

D) letters tussen twee woorden plaatsen (als sport van een ladder) zodat een dubbele of zelfs een drievoudige kruising ontstaat.

K M
R I
I D
B D
B E D E
E N

K M
R I
I I
B D
B R E D E
E E
N

Gemaakt worden de woorden BEDE en BREDE

DE PUNTEENTELLING

Na een woord te hebben samengesteld maakt de speler zijn behaalde punten bekend.

Als ieder akkoord gaat, wordt die telling genoteerd op een blad papier met een kolom voor elke speler.

Als score telt men de punten van alle gebruikte letters van gevormde of omgevormde woorden in één zelfde beurt. Als een letter tweemaal is gebruikt, telt die ook tweemaal mee in de puntentelling.

Woorden van gelijke kleur :

Als men een woord van 5 letters of meer van dezelfde kleur op één lijn kan vormen (alle letters bordeaux-rood of wit) tellen de punten van het gevormde woord dubbel.

Extra punten :

Als men de 7 prisma's in één beurt kan plaatsen telt men bij het totaal van het woord 15 punten extra.

VERWISSELING VAN LETTERS

Laten we aannemen dat het woord KAN gevormd is.

De andere kant van de K kan zijn M, T, E.

De andere kant van de A kan zijn E, I, S, O, D, B, F.

De andere kant van de N kan zijn H, L, M, B, T.

De letter van de andere zijde van het prisma staat verkleind linksboven aangegeven.

Door de K te keren + de letter D toe te voegen kan men het woord MAND vormen.

M	6
K	

I	1
A	

L	2
N	

K	4
M	

I	1
A	

L	2
N	

T	2
D	

$$= 4+1+2+2 = 9+25 \text{ (1} \times \text{letter keren)} = 34$$

of

door de K om te keren + O, N en D toe te voegen kan men het woord MAN en MOND maken.

M	6
K	

I	1
A	

L	2
N	

K	4
M	

I	1
A	

L	2
N	

A	2
O	

L	2
N	

T	2
D	

$$\text{MAN} = 4+1+2 = 7+25 \text{ (1} \times \text{letter keren)} = 32$$

$$\text{MOND} = 4+2+2+2 = 10 = \underline{10}$$

$$\text{Totaal} \quad \quad \quad 42$$

Bij het keren van de prisma's moet men op het volgende letten :

- men moet minstens één nieuwe letter toevoegen
- minstens één letter moet hetzelfde blijven
- voor iedere letter die men keert krijgt men 25 punten
- de bonus van 25 punten per letter wordt dus bij het normale puntentotaal geteld.
(Dit mag niet verdubbelen bij gelijke kleur).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is uit als zich geen prisma's meer in de zak of op de rekken bevinden of indien het niet meer mogelijk is nog een woord op het bord te maken.

EINDSCORE

Elke speler moet van zijn puntentotaal de punten aftrekken die op beide kanten van zijn resterende prisma's staan.

TWIJFELGEVALLEN

Geldige woorden

Alvorens met het spel te beginnen moet men het erover eens zijn welk woordenboek in twijfelgevallen uitkomst moet brengen. Alleen de in dat woordenboek voorkomende woorden zijn geldig. Door dit woordenboek op tafel te leggen, kan men twijfelgevallen op elk gewenst moment opzoeken. Men mag het woordenboek echter niet raadplegen alvorens een woord te vormen.

Eigennamen, vreemde woorden, beginletters, gedeelten van woorden, afkortingen en woorden met een deelstreep mogen niet worden gebruikt.

Meervoudsvormen en vervoegingen van werkwoorden zijn toegestaan.

Geschillen

Elke speler noemt bij elke beurt het woord of de woorden die hij op het bord gevormd heeft. Als niemand bezwaar maakt, noteert hij de punten.

Als een tegenspeler bezwaar maakt en dat blijkt bij controle in het woordenboek gegrond, dan neemt de speler, die de fout gemaakt heeft, zijn prisma's terug en slaat zijn beurt over.

Als het bezwaar echter ongeldig is, dan moet de speler die het bezwaar heeft gemaakt, 10 punten van zijn totaal aftrekken.

LIJST VAN LETTERS

★	J	P	K	V	X	Z	Z	F	W	W	O
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E

O	H	L	L	M	B	B	T	T	A	A	A
E	N	N	N	N	N	N	N	N	B	D	F

A	A	U	U	G	G	A	A	D	D	D	O
I	I	I	I	I	I	S	S	S	S	S	A

U	L	C	C	G	D	J	K	H	H	M	M
R	R	R	R	R	T	T	T	G	J	K	F

O	O	P	V	T	T	T	R	R	R	R	R
P	Z	X	T	D	J	K	M	C	L	U	D

D	S	S	S	S	S	I	I	I	I	I	I
P	D	P	H	A	A	A	A	U	U	G	G

E	N	N	N	N	N	N	N	N	Q	V	Y
Z	T	H	H	L	L	C	M	M	O	O	O

E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
★	F	F	Y	V	Q	B	W	W	O	A	A



CLIPPER BENELUX
AMSTERDAM - BRUSSELS

...brengt mensen weer om de tafel

© CPG PRODUCTS CORP. 1982