

clipper

IQ-BOUTIQUE

SPELLIT™

PAT. PEND. 40.791

Voor 2-4 spelers

SPELBENODIGDHEDEN

een speelbord met 100 vakjes,
97 letterstukjes met puntenwaardering,
1 markeringsstukje 

2 blanco speelstukken.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is woorden te vormen met een zo hoog mogelijke puntenwaarde en zo te trachten de hoogste totaalscore te bereiken. De woorden moeten uit minstens 4 letters bestaan.

Eigennamen, afkortingen, woorden uit vreemde talen, meervouden en verleden tijden mogen niet gebruikt worden.

HET SPEL

Alle speelstukken, dus ook het markeringsstukje, worden met de opdruk aan de onderzijde op tafel gelegd en door elkaar geschoven. De spelers bepalen wie de eerste letter mag pakken. Nu worden de letters willekeurig, open op het speelbord gelegd. Het spel begint nu en gaat kloksgewijze verder.

De eerste speler neemt een letter die aan het markeringsstuk gelegen is, en legt het markeringsstuk op het vrijgekomen vakje. (zie afbeelding). Zijn beurt is nu ten einde. Iedere speler neemt nu op zijn beurt een letter die aan het

markeringsstuk gelegen is, en legt de markeerder in het aldus vrijgekomen vakje. De blanco speelstukken mogen voor iedere gewenste letter gebruikt worden.

Iedere speler is verplicht zijn beurt te benutten; een beurt overslaan is niet toegestaan.

Het spel gaat door zolang de spelers een letter kunnen wegnemen, die aan het markeringsstuk gelegen is.

Zodra de markeerder "geïsoleerd" is (niet een aangrenzende letter), is het spel afgelopen.

HET VORMEN VAN WOORDEN

Zolang het spel voortduurt en totdat het markeringsstukje geïsoleerd is, kan iedere speler zijn letters steeds opnieuw rangschikken om woorden van minstens 4 letters te vormen. De woorden legt de speler aan zijn rechter- en de nog te gebruiken letters aan zijn linkerzijde. Woorden zijn nooit "bevroren". De speler mag letters toevoegen, verwijderen en opnieuw rangschikken om hogere scores te bereiken. De letters die door de blanco speelstukken worden voorgesteld, mogen tijdens het spel ook steeds gewijzigd worden. Echter, zodra het spel is afgelopen, zijn alle woorden "bevroren", wat inhoudt dat zij niet meer veranderd, of opnieuw gerangschikt mogen worden.

DE PUNTENTELLING

Elke speler maakt nu het totaal van zijn score op.

De waarde van iedere letter is op het speelstuk aangegeven. Bij woorden van 4 of 5 letters wordt de totale woordwaarde geteld. De waarde van woorden, bestaande uit 6 of 7 letters wordt dubbel geteld en de waarde van woorden van 8 of meer letters, mag 3 maal worden geteld.

De waarde van de niet gebruikte letters moet van de totaalscore worden afgetrokken.

VOORBEELD

Deel van het speelbord bij het begin van het spel. 8 letters: A, C, W, F, E, G, R en Z liggen aan het markeringsstuk. 

de eerste speler kiest de letter Z uit en plaatst de markeerder in het nu vrijgekomen vakje. Nu liggen er 7 letters aan het markeringsstuk  (E, L, R, H, M, B en D).

A	C	W	X
F		E	L
G	R	Z	H
Y	M	B	D

A	C	W	X
F		E	L
G	R		H
Y	M	B	D

Developed by: Design Associates.

© All rights reserved to OR DA Ind. Ltd. Printed in Israel