



Geluk, geheugen en fantasie

Inhoud

4 sets gekleurde kaarten bestaande uit:
2 maal alle letters uit het alfabet
14 pest(wissel)kaarten en 2 jokers
4 scoreboekjes

SPELREGELS

Winnaar(s)

De speler die met de kaarten die aan het einde van het spel open liggen het woord met de hoogste puntenwaardering kan maken is de winnaar.

Niet gewonnen of speel je alleen en wel een hoge score of een mooi woord? Voel je ook een winnaar en werk je scoreboekje bij.

Het aantal punten wordt als volgt berekend:
Aantal letters van het woord x totaal aantal punten. Als een letter 2 x voorkomt wordt de letterwaarde verdubbeld.

Het spel

- Iedere speler schudt zijn of haar set van 68 gekleurde kaarten.
- De eerste 8 kaarten worden ongezien en gesloten weggelegd en zijn het begin van de persoonlijke aflegstapel.
- De volgende 8 kaarten worden open naast elkaar uitgelegd, ook eventuele pestkaarten. Deze pestkaarten hebben geen functie meer in het spel en mogen vanaf de eerste beurt gewisseld worden voor een kaart van de pakstapel.
- De overige kaarten vormen de gesloten pakstapel.
- De speler met het minste aantal uitgelegde punten mag beginnen. Vervolgens gaan de beurten met de wijzers van de klok mee.
- Per beurt wordt 1 kaart van de pakstapel gepakt.

Een witte letterkaart mag ongebruikt worden afgelegd op de aflegstapel of gewisseld worden met één van de open kaarten. De gepakte of gewisselde kaart verdwijnt naar de aflegstapel. Wordt een pestkaart gepakt dan moet deze gewisseld worden met een uitgelegde witte letterkaart. Ligt de afgebeelde (soort) letter niet open dan verdwijnt de pestkaart naar de aflegstapel.

Voorbeeld: de pestkaart met de letter A wordt gepakt. Ligt op dat moment een witte letterkaart A open dan moet deze gewisseld worden met de pestkaart. Indien een vrije keuze pestkaart gepakt wordt (zie uitleg kaarten) is de keuze vrij welke witte klinker- of medeklinkerkaart naar de aflegstapel verdwijnt.

Bij meer dan 1 speler, en indien mogelijk, mag de actie van een pestkaart doorgeschoven worden naar de eerstvolgende speler. De pestkaart wordt aan deze speler getoond en verdwijnt daarna naar de eigen aflegstapel. De aangewezen speler wisselt nu in zijn of haar volgende beurt de (soort) letterkaart in voor een kaart van de pakstapel.

Let op: Is de pestkaart een vrije keuze pestkaart dan moet deze speler eerst de klinker of medeklinker kiezen voordat er een kaart van de pakstapel gepakt mag worden.

Het spel eindigt nadat de laatste speler de laatste kaart van zijn of haar pakstapel gepakt heeft. De actie van een eventuele pestkaart kan dus niet meer worden doorgeschoven. Met de 8 kaarten die open liggen wordt een woord gevormd met een zo hoog mogelijke puntenwaardering.



De Kaarten



Witte Letterkaarten. Alleen met deze letterkaarten kan een woord gevormd worden!



Joker. Deze kaart mag voor iedere willekeurige witte letter ingezet worden. Heeft zelf geen puntwaarde, maar telt wel mee voor de berekening van de woordlengte.



Klinkerpestkaart. Gepakt van de pakstapel? Dan moet deze gewisseld worden met dezelfde witte letterkaart, indien deze open ligt. In geval van meerdere spelers mag de actie, indien mogelijk, doorgeschoven worden naar de eerstvolgende speler.



Klinkerpestkaart vrije keus. Gepakt van de pakstapel? Dan moet deze gewisseld worden met een willekeurige witte klinkerkaart. In geval van meerdere spelers mag de actie, indien mogelijk, doorgeschoven worden naar de eerstvolgende speler.



Medeklinkerpestkaart vrije keus. Gepakt van de pakstapel? Dan moet deze gewisseld worden met een willekeurige witte medeklinkerkaart. In geval van meerdere spelers mag de actie, indien mogelijk, doorgeschoven worden naar de eerstvolgende speler.

Let op: de letter Y kan zowel medeklinker (bijv: yogurt) als klinker (bijv: baby) zijn.

Nog meer plezier en uitdaging?

Kies een thema

Reizen, jaargetijden, kerst, sport, dieren, school, familie, vreemde taal, vrije tijd, muziek, televisie, speelruimte (woonkamer, caravan), bos, strand, camping, eten, wintersport, vakantiebestemming.

Woordkrakers

Alleen zelfstandige naamwoorden, geen vervoegingen van werkwoorden, woord met 2 dezelfde letters, woord met minimaal 2 klinkers, woord zonder 2 klinkers achter elkaar.

Vogelvrij (vanaf 3 spelers).

De actie van een pestkaart mag nu doorgeschoven worden naar iedere willekeurige medespeler! De eerstvolgende beurt van de aangewezen speler is dus bepaald. Andere spelers kunnen in deze ronde de actie van een pestkaart niet meer doorschuiven naar deze speler.

Meer dan 8 kaarten uitleggen voor langere woorden en/of een combinatie van bovenstaande ideeën? Ga je gang, fantasie kent geen grenzen.

Veel plezier spelen!