

Scrabble




Inleiding

Scrabble is een woordspel voor 2 tot 4 spelers.

In 1931 werd in New York de basis gelegd door een Amerikaanse architect, Alfred Mosher Butts. Het duurde echter nog 17 jaar voordat het op 16 december 1948 in zijn huidige vorm en onder de naam scrabble gepatenteerd en uitgebracht werd.

Het bord en de letters

3 x Woord			2 x Letter				3 x Woord				2 x Letter			3 x Woord
	2 x Woord				3 x Letter			3 x Letter					2 x Woord	
		2 x Woord				2 x Letter		2 x Letter				2 x Woord		
2 x Letter			2 x Woord				2 x Letter				2 x Woord			2 x Letter
				2 x Woord						2 x Woord				
	3 x Letter				3 x Letter				3 x Letter				3 x Letter	
		2 x Letter				2 x Letter		2 x Letter				2 x Letter		
3 x Woord			2 x Letter								2 x Letter			3 x Woord
		2 x Letter				2 x Letter		2 x Letter				2 x Letter		
	3 x Letter				3 x Letter				3 x Letter				3 x Letter	
				2 x Woord						2 x Woord				
2 x Letter			2 x Woord				2 x Letter				2 x Woord			2 x Letter
		2 x Woord				2 x Letter		2 x Letter				2 x Woord		
	2 x Woord				3 x Letter				3 x Letter				2 x Woord	
3 x Woord			2 x Letter				3 x Woord				2 x Letter			3 x Woord

Van de meegeleverde letters is de verdeling en de puntenwaarde afhankelijk van de gebruikte taal.

Voor het Nederlands zijn dit 102 blokjes waaronder 2 blanco's die als joker dienst doen.

De jokers hebben geen letterwaarde maar kunnen voor gelijk welke letter gelegd worden.

De puntenwaarde staat op de blokjes vermeld, het aantal beschikbare letters staat rechts naast het blokje.



De Spelregels en het spelverloop

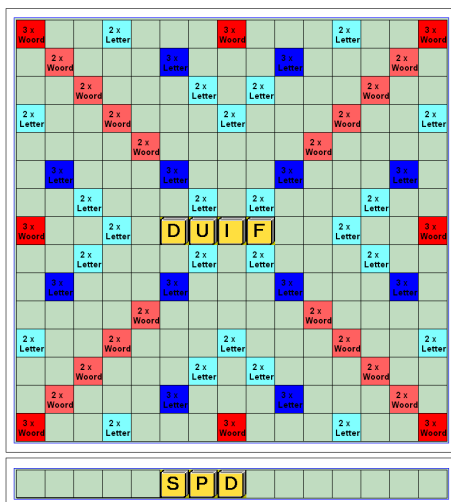
De letterblokjes worden met de letterwaarde naar beneden door elkaar gemixt.

Iedere speler neemt één blokje, diegene die het dichtst bij de letter A komt mag beginnen.

(De letter 'ij' komt alfabetisch tussen de 'i' en de 'j')

Dan worden alle letters weer gemixt en iedere speler neemt 7 letters uit de lettervoorraad.

De eerste speler probeert daarmee een woord te vormen en legt dit (verplicht) zodat één van de gebruikte letters op het middelste vlakje ligt (horizontaal of vertikaal). Men telt de punten van de gebruikte letters op en, omdat het het eerste woord is, mogen de punten verdubbeld worden.



Duif = $(2+4+1+4) \times 2 = 26$ punten.

Hierna vult de speler zijn letters terug aan uit de stock tot hij weer 7 letters heeft.

De volgende spelers moeten hun woorden telkens op het bord leggen zodat minstens één letter gemeenschappelijk is met een reeds bestaand woord. Men mag daartoe bestaande woorden verlengen of een of meer letters combineren met het aangelegde woord.

Al de aangrenzende of gemeenschappelijke letters moeten zowel horizontaal als vertikaal geldige woorden vormen zoals in een kruiswoordraadsel.

Iedere gebruikte letter heeft zijn eigen puntenwaarde. Kan men een letter op een vakje leggen met 2x of 3x letterwaarde, dan mogen de punten van deze letter verdubbeld of verdrievoudigd worden.



Kan men een vakje bedekken met 2x of 3x woordwaarde, dan worden de punten van het ganse woord verdubbeld of verdrievoudigd. Als zo een vakje het kruispunt vormt van twee woorden, dan telt het voor beide woorden. Let wel: de gekleurde vakjes hebben enkel waarde als ze de eerste maal bedekt worden.

In dit voorbeeld ligt de U en de N van het woord DRUIPEN op een donkerblauw vakje met 3x letterwaarde. De opbrengst van het woord is bijgevolg:

$$2+2+(4 \times 3)+1+3+1+(1 \times 3)=24 \text{ punten}$$

De P van PIEK ligt op 2x woordwaarde, de opbrengst is: $(3+1+1+3) \times 2 = 16$ punten.



Hier heeft een speler slechts twee letters gelegd: **US**.

Er zijn hierdoor twee nieuwe woorden gemaakt: **KUS** en **GEVER**.

Beide woorden mogen geteld worden:

$$3+(4 \times 2)+2 + 3+ 1+ 4+1+ 2+ 2 = 26 \text{ punten.}$$

$$K + U + S \quad G+E+V+E+R+S$$

De U ligt op een 2x letterwaarde.

(Indien de S van KUS op een vakje met 2x letterwaarde zou gelegd zijn, dan mocht deze letter tweemaal verdubbeld worden omdat ze in de twee woorden gebruikt wordt.)

Indien een speler alle 7 letters in één beurt kan gebruiken, krijgt hij een bonus van 50 punten.

Indien een speler geen woord meer kan vormen met zijn blokjes, mag hij zijn beurt gebruiken om één of meerdere letters te vervangen met letters uit de stock. Hij mag dan in die beurt wel niet spelen.

Het spel gaat door tot alle letterblokjes op zijn of tot niemand meer kan leggen.

Bij het einde van het spel worden de punten van de letters die nog in het bezit zijn van de spelers afgetrokken van hun score.

De speler die de hoogste puntenwaarde scoort is de winnaar. Om discussies te vermijden, wordt meestal 'De dikke van Dale' gebruikt als scheidsrechter over de geldigheid van de gevormde woorden. Er bestaat ook een officiële Scrabblewoordenlijst.

Internetinfo:

[Scrabble Startpagina: Alles over Scrabble & Wordfeud](#)