



MAGNETISCH KRUISWOORDSPEL – 126221-5023

Inhoud :

- 1 magnetisch spelbord
- 117 Letterblokjes
- 2 Blanco blokjes
- 4 Houten staanders om letters op te plaatsen
- 1 Handleiding

Elke speler neemt 8 letters uit het zakje en plaatst deze op de staander voor zich.

Er wordt onderling afgesproken wie het spel begint, deze persoon probeert met zijn letters een woord te vormen. Dit woord moet in Van Daele voorkomen. Afkortingen zijn niet toegestaan.

Het woord kan naar vrije keuze op het bord gelegd worden, maar moet wel ergens centraal op het spelbord liggen. De tweede speler probeert een verbindingswoord te leggen.

Vb:

TAFEL

F
W
A
S

Op deze manier moet de andere spelers verder woorden aanleggen.

Elke woord dat parallel aan een ander gelegd wordt moet minstens een rij vrijhouden.

Na elke beurt vult de speler zijn staander terug aan tot 8 letters.

Elk woord heeft een bepaalde waarde en wordt volgens de kleur van het blokje berekend.

Niet gekleurd: 1 punt

Geel: 3 punten

Oranje: 5 punten

Joker: 0 punten

1 x rood: woordwaarde x 1

2 x rood: woordwaarde x 2

Elke speler noteert de waarde van zijn woorden.

Elk woord kan verder in het verlengde aangevuld worden.

Vb:

STAMBOOM BOOM

Het totaal van het nieuwe woord wordt berekend, ook de letters die er reeds lagen tellen opnieuw mee.

Een Joker mag als eender welke letter ingezet worden. Een speler mag deze Joker vervangen door de bedoelde letter, indien hij/zij aan de beurt is.

Men kan eventueel onderling afspreken dat de bedenktijd begrenst is.

Het spel eindigt wanneer er niemand nog een woord kan leggen.

De winnaar is diegene met de hoogste woordwaarde in totaal min de letterwaarde van de letters die hij/zij nog overhoudt.