



# WOORD MIX



## Doel van het spel:

Zoveel mogelijk punten scoren door woorden te vormen met de letterdobbelstenen en de letterdobbelstenen op kruiswoordraadsel wijze op tafel te leggen.

## Het spel begint

Houd pen en papier bij de hand om de score te noteren.

**Bij het begin van het spel** neemt iedere speler, een dobbelsteen uit de beker, zonder deze van te voren gezien te hebben. De speler die het hoogste getal op zijn steen heeft begint. De eerste speler doet alle 13 dobbelstenen in de beker, schudt ze en werpt de dobbelstenen op de tafel door de beker om te keren. Vanaf dat ogenblik wordt de zandloper gestart. Met de letters die aan de bovenkant van de dobbelstenen staan, moet de speler nu woorden vormen, die gelegd worden op de manier zoals in kruiswoordraadsels gebeurt. Slechts die woorden zijn toegestaan, die ook in een woordenboek te vinden zijn, dus geen zelf gemaakte woorden: Evenmin zijn eigennamen, afkortingen, dialecten of vreemde woorden toegestaan.

Eén dobbelsteen heeft één blanco-kant, die als **Joker** gebruikt kan worden. De Joker kan in de plaats komen van elke letter; hij telt echter bij de telling niet mee. Als de Joker gebruikt wordt, moet hij, zodra een tweede woord aan de joker gelegd wordt, voor dezelfde letter

gelden, d.w.z. één en dezelfde Joker kan niet twee verschillende betekenissen hebben.

**Zolang de zandloper loopt**, kunnen alle dobbelstenen nog verlegd worden. Als de zandloper stopt, moet de speler onmiddellijk ophouden en worden de punten geteld.

## Telling

Zoals je ziet, staat naast de letter een waarde-aanduiding op de dobbelsteen. De Joker met blanco-kant telt niet. Als de zandloper ophoudt worden de afzonderlijke punten van de horizontale en verticale woorden opgeteld. Ook de waardes van de niet gebruikte stenen worden opgeteld en dan afgetrokken van het resultaat van de gebruikte stenen (zie onderstaand voorbeeld).



*De joker ligt voor een 'i' en scoort geen punten. Je score is 25 punten. De 'A' en de 'R' mag je 2x meetellen.*

Je moet er wel op letten dat letters, die zowel horizontaal als verticaal gebruikt worden, bij de telling ook twee keer geteld worden. Nadat de eerste speler zijn telling gemaakt heeft en opgeschreven, worden alle stenen weer, in de beker teruggedaan en is de speler aan zijn linkerkant aan de beurt.

**Winnaar van het spel** is degene die na een van tevoren vastgesteld aantal ronden (b.v. drie of vier) het hoogste aantal punten heeft behaald. Het is mogelijk, de speelduur naar believen te beperken, b.v. 2 uur, of een bepaald aantal punten vast te stellen, die de winnaar moet behalen (b.v. 200). Een ronde moet echter, ook als het aantal punten door één speler al gehaald werd, uitgespeeld worden, opdat niemand benadeeld wordt. Hebben meerdere spelers in één ronde het vastgestelde aantal punten bereikt, dan wint degene die daar het verst bovenuit komt. Indien meer, dan 6 spelers aan een ronde meedoen, is het nuttig met een partner te spelen. Partners kunnen als zij aan de beurt zijn, elkaar om raad vragen. Beide partners kunnen actief aan het spel deelnemen.

**Woordmix** is bovendien een opwindend en interessant spel om alleen te spelen. Door meer te spelen wordt je woordenschat steeds groter en zul je in een ronde met meer spelers vaker kunnen winnen.

**Voor de jongere spelers**, die woordmix evengraag spelen als de ouderen, kan het nuttig zijn de spelregels wat eenvoudiger te maken. Bij deze manier van spelen kun je er vanaf zien de stenen in kruiswoordvorm te leggen. In dit geval is de winnaar degene die met zijn letters de meeste woorden kan vormen.

# WOORD MIX