

Brettspielnetz.de: spelregels woordspel

Bram Schoonhoven
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

Inhoud

Spelregels woordspel.....	1
Doel van het spel.....	1
Letters, letterwaarde en bonussen.....	1
Begin van het spel.....	2
Aanleggen van woorden.....	3
Overige regels.....	4
Toegestane woorden.....	4
Einde van het spel.....	5
Strategie.....	6

Spelregels woordspel

Doel van het spel

Woordspel wordt op Brettspielnetz.de gespeeld met 2 spelers op een bord van 15x15. De bedoeling van het spel is dat spelers met 8 letters die ze hebben, woorden aanleggen bij al liggende woorden op het bord en hiermee zoveel mogelijk punten scoren. Punten kunnen worden gescored door lange woorden te maken of woorden met een hoge letterwaarde. Tevens zijn er bonussen te verdienen die of de letter of de woordwaarde verdubbelen of verdrievoudigen.

Letters, letterwaarde en bonussen

Elke letter in het spel heeft zijn eigen waarde. Die kun je zien naast de letter. In het algemeen is het zo dat letters die vaker voorkomen en makkelijker te gebruiken zijn in woorden minder punten waard zijn. Moeilijke letters zoals de Q en de X zijn 7 punten waard en makkelijke letters zoals de A en de N zijn 1 punt waard. Op het bord kun je bonussen verdienen door je letters te leggen op de gekleurde bonusvakken. Deze bonus geldt alleen de eerste keer dat je daar een letter legt. De blauwe velden zijn de bonussen voor de letterwaarde. Bij een lichtblauwe wordt de score van je letter verdubbeld en bij een donkerblauwe verdrievoudigd. De roze/rode velden zijn de bonussen voor de woordwaarde. Daarbij wordt bij een roze veld de woordwaarde verdubbeld en bij de rode wordt de woordwaarde verdrievoudigd.

De letter Y in het spel mag zowel voor Y worden gebruikt als voor IJ (maar niet andersom). Er zijn in totaal 102 letters in het spel. Naast de letters zijn er twee blanke stenen in het spel (de letterwaarde hiervan is nul). Hiervoor mag altijd worden gekozen welke letter daarvoor wordt gebruikt. Als er twee woorden zijn die gebruik maken van dezelfde blanke steen, dan mag de gekozen letter per woord verschillen.

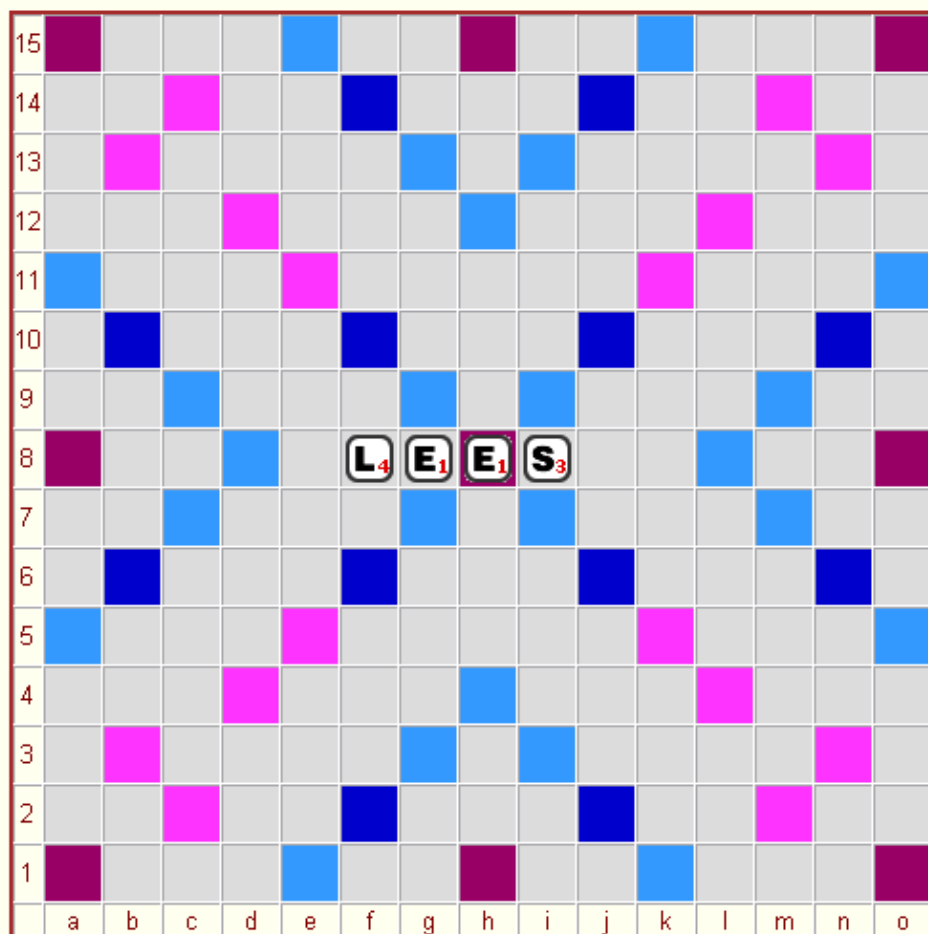
De volgende letters zitten in het spel:

Letter	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	blank
Waarde	1	3	5	2	1	5	3	3	2	6	4	4	4	1	2	5	7	2	3	2	3	4	5	7	5	5	0
Frequentie	7	3	2	6	16	2	4	4	5	2	3	3	3	8	5	2	1	6	4	5	3	3	2	1	1	1	2

Begin van het spel

In het begin van het spel is er een leeg bord en krijgt elke spelers random 8 letters uit een voorraad van 104 letters. De speler die als eerste aan de beurt is, is verplicht om minimaal een woord van 4 letters (aaneengesloten) te maken. Het middelste veld (kolom h en rij 8) moet hierbij worden gebruikt door deze speler. In het onderstaande voorbeeld is het woord lees gelegd, de woordwaarde is 9 en er is een bonus van twee keer de woordwaarde, er is dus een score behaald van 18 punten in deze beurt. Na het leggen van dit woord, krijgt de speler zijn letters random aangevuld uit de resterende voorraad letters. Als speler 1 past in beurt 1 en speler 2 past in beurt 2, wordt eenmalig opnieuw aan beide spelers willekeurig 8 nieuwe letters uitgedeeld.

B₃ **K**₄ **N**₁ **I**₂

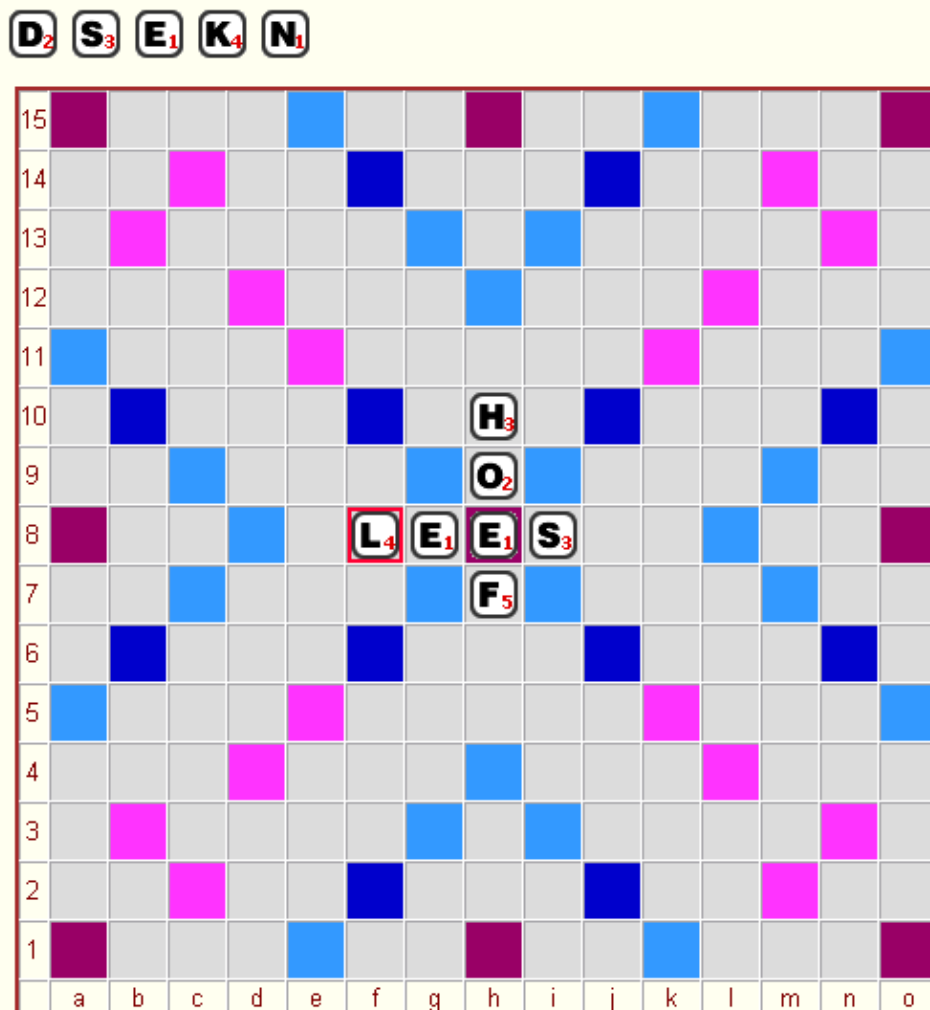


Aanleggen van woorden

Elke volgende beurt mogen spelers nu woorden aanleggen. Woorden/letters die je aanlegt, moeten voldoen aan de volgende voorwaarden:

- Een woord loopt verticaal (boven naar onder) of horizontaal (links naar rechts). Diagonaal is niet toegestaan.
- Je moet een geldig woord vormen, waarbij er tenminste 1 letter van een al liggend woord wordt gebruikt.
- Je mag maar 1 woord vormen, tenzij je met datzelfde woord in een andere richting ook woorden vormt. Die woorden tellen ook mee voor de score, maar het moeten dan ook geldige woorden zijn.
- Geldige woorden worden getoetst aan de database van Brettspielnetz.de met circa 355.000 woorden. Daar zullen misschien niet alle geldige woorden in staan, maar iedereen heeft wel met dezelfde woorden te maken.

Hieronder zie je een voorbeeld waarbij in de tweede beurt het woord **hoef** is gevormd. Na elke beurt worden de letters van een speler weer random aangevuld vanuit de voorraad.



Overige regels

Er zijn nog wat andere regels:

- Als je in een woord 2x een woordbonus hebt, dan wordt die maar 1x gebruikt.
- Als je in 1 beurt alle 8 letters gebruikt, wordt je woordwaarde verdubbeld.

Toegestane woorden

Alleen woorden die in de database staan worden toegestaan. Echter het is gebleken dat de database niet alle woorden kent en er ook woorden in staan die helaas niet (meer) correct zijn. Je kunt deze woorden melden op het woordspel forum onder de al voorgedrukte kopjes "Betekenis en eventueel verwijdering van woorden HIER melden." of "Nieuwe woorden hier melden/aanvragen". De betreffende admins zullen dan het betreffende woord opzoeken en indien nodig toevoegen of verwijderen.

In principe komen alle geldige Nederlandse woorden voor in onze database. Woorden die in ieder geval niet voorkomen zijn:

- Eigennamen (Jan, Piet, Klaas), uitgezonderd zijn geografische namen (en afleidingen daarvan) in Nederland.
- Afkortingen (drs, mr, cd, aids, gsm, radar, co). Er zijn vijf soorten afkortingen: echte afkortingen, initiaalwoorden, letterwoorden, symbolen en verkortingen. Ook afgeleiden van afkortingen zijn niet toegestaan, b.v. radarbeeld, radarnet.
- Woorden zonder klinkerteken (met een aantal uitzonderingen, zie hieronder).
- Namen van instellingen, bedrijven of verenigingen (KLM, Ajax, NAVO).
- Namen van producten (Becel, Knorr).
- Vloeken (ter beoordeling Brettspielnetz.de).

Brettspielnetz.de gebruikt als enige formele hoofdbron van Dale 16e druk. Omdat de letterverzameling van woordspel niet voorziet in uitspraaktekens als accent, trema, umlaut, cedille, tilde en ook niet in spellingstekens als samentrekkings-, koppel- of weglatingsteken (apostrof), worden zij verwaarloosd (weggelaten). De woorden café, mee-eten, reünie staan dus als cafe, meeeten en reunie in de woordenlijst.

Alleen de samengestelde (werk)woorden die Van Dale zelf aangeeft toegestaan. De aanvoegende wijs van werkwoorden (conjunctief) zal alleen worden toegestaan als het woord ook als lemma of bij het grondwoord vermeld staat in de Van Dale. Bijvoorbeeld: neme (van men neme een ei) bij het lemma nemen of leve (lang leve de koning) bij het lemma leven. Verder zijn woorden die in het lichtgrijs zijn afgedrukt in de Van Dale ook niet toegestaan (dit zijn ongebruikelijke of onwaarschijnlijke vormen).

Uitzondering op de regel dat woorden zonder klinkerteken niet zijn toegestaan zijn woorden die 'tussenw.' als woordsoortvermelding hebben of waarbij een betekenisverklaring begint met 'klanknabootsing van': dus wel toegelaten zijn: br, brr, hm, ks, kst, mmm, pf, pst, rrrt, sst, zzz (Bron: Van Dale Scrabblewoordenlijst, 2e druk).

Alleen die persoonsnamen zijn toegelaten die als lemma (trefwoord) terug te vinden zijn in de Van Dale. (Bijvoorbeeld: --> boer), of die afgeleid zijn van een beroep. (Bijvoorbeeld: --> schilder --> werkwoord --> schilderen). Dus geen kreuner, want dat is geen lemma en ook is kreunen geen beroep. Verder worden alle vervoegingen van werkwoorden toegevoegd. B.v. van pakken: pak, pakken, pakkend, pakkende, pakkenden, pakt, pakte, pakten, gepak, gepakt gepakte, gepakten. Hierop zijn 3 uitzonderingen:

- Voor onovergankelijke werkwoorden kunnen ge.....te (de); ge.....ten (den) niet vervoegd worden.
- Ge+Stam (gepak), geldt niet voor werkwoorden die met een voorvoegsel beginnen (zoals bedriegen en gedogen) en ook niet bij werkwoorden met als eerste lid een bijwoord of adjectief

(zoals toegeven, weglopen, opendoen). Verder geldt het niet voor de werkwoorden zijn en hebben. Niet toegestaan zijn woorden die bestaan uit één letter, alsmede woorden waarin een letter voorkomt die onmiddellijk wordt voorafgegaan door een liggend streepje of een apostrof of niets en onmiddellijk wordt gevolgd door een liggend streepje of een apostrof of niets. Zoals x-as, u-bocht of o-benen.

Alle geldige 2 en 3 letter woorden uit woordspel kunnen hier worden gevonden. Meer verduidelijking over de geldige woorden en hoe je woorden kunt aanvragen, kan je hier vinden.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er drie keer na elkaar wordt gepast, dat kan op elk moment in het spel zijn (passen in de eerste en tweede beurt telt hiervoor niet mee). Verder is het spel afgelopen als 1 van beide spelers geen enkele letter meer heeft en er ook geen letters meer op voorraad zijn. Op dat moment wordt de eindscore berekend. De eindscore is het totaal aantal punten dat een speler in al zijn beurten heeft gehaald, minus de waarde van de stenen die hij/zij nog in zijn bezit heeft. Degene met het meeste aantal punten wint dit spel. Bij een zelfde aantal punten is het remise.

V₄ G₃

15						H ₃	A ₁	N ₁	G ₃	B ₃	I ₂	L ₄		E ₁	N ₁
14						A ₁				R ₂				C ₅	
13						P ₅	I ₂		H ₃	Y ₅	G ₃	T ₂		D ₂	
12					J ₆	E ₁			U ₃		R ₂		B ₃	O ₂	N ₁
11				Z ₅	O ₂	E ₁	N ₁			K ₄	I ₂	E ₁	L ₄		I ₂
10			D ₂	O ₂	K ₄			W ₅	R ₂	A ₁	T ₂		A ₁		S ₃
9		K ₄		G ₃			B ₃	E ₁	E ₁	N ₁			F ₅		
8	M ₄	I ₂	M ₄	E ₁		B ₃		D ₂	E ₁	S ₃			T ₂		
7		E ₁		N ₁	A ₁		C ₅		T ₂			S ₃	E ₁	X ₇	T ₂
6		F ₅			V ₄				J ₆				N ₁		
5					E ₁		M ₄		E ₁	T ₂					
4				C ₅	R ₂	U ₃	E ₁				H ₃	U ₃			
3				S ₃		P ₅	L ₄	A ₁	N ₁	O ₂					
2							O ₂				E ₁	G ₃			
1							R ₂				R ₂	A ₁	D ₂		
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o

Spel: 615347 zet: 28. pas ○ 354 ● 349 Aantal resterende letters: 0

Strategie

Zorg ervoor dat je tegenstander niet makkelijk woorden kan maken met veel woordwaarde doordat hij/zij mogelijkheden krijgt om de plekken met een bonus voor woordwaarde te bezetten.