

SPELREGELS



WORDS UP

WORDS UP IS GEEN 2- MAAR HET ENIGE 4 KAARTEN MEMO SPEL

**NEXT
LEVEL
MEMO**

Spel Inhoud

78 Letterkaarten en 7 Speciale actie kaarten.

Spelvoorbereiding

Alle kaarten worden blind op tafel gelegd en goed door elkaar gehusseld. Na het husselen worden de kaarten in een frame van **8 bij 8** uitgelegd, zie afbeelding.

Bij de spelvariant met alleen Nederlandse woorden wordt aangeraden de Q kaart uit het spel te halen.

Na het uitleggen van het frame, worden de overgebleven kaarten als stockkaarten en bonuskaarten verdeeld.

Het aantal stockkaarten is afhankelijk van het aantal spelers.

Dit zijn: **6 kaarten bij 2 spelers,**
4 kaarten bij 3 spelers en
3 kaarten bij 4 spelers.

De bonuskaarten bestaan uit 2 stapels van 4 kaarten.

Doel van het spel

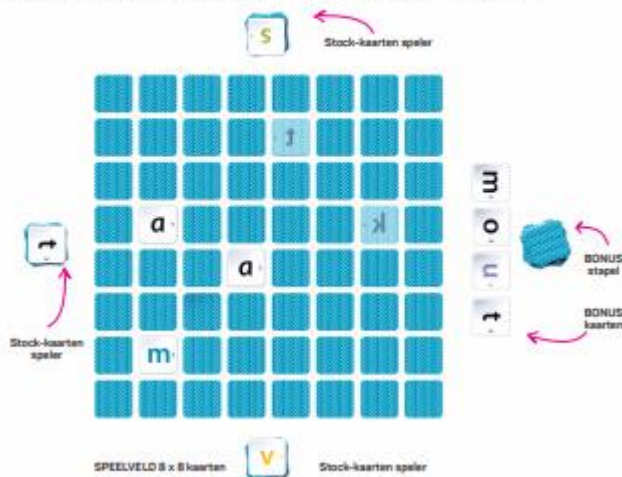
Draai de kaarten en bedenk met de gedraaide letters, woorden van minimaal 4 letters. Maak hierbij slim gebruik van de gekleurde letters en letterwaarden, om de meeste punten te scoren en het spel te winnen.

Voor de jongsten onder u is er een eenvoudiger spelvariant, zodat ook zij kunnen meespelen.

Stock- of de bonus kaarten

Als de speler 3 kaarten heeft gedraaid kan hij met zijn bovenste stock kaart een 4 letterwoord maken. Lukt dit, dan mag de speler zijn volgende stock kaart omdraaien.

De speler mag ook 1 van de bonus kaarten gebruiken om een 4 letterwoord te maken. Kan de speler een stock of bonus kaart in zijn beurt niet gebruiken, dan mag of kan de speler altijd nog de 4e kaart draaien en kan de speler misschien toch nog een 4 letterwoord maken.



Het spel-begin

De jongste speler mag het spel beginnen en draait voor zijn of haar beurt begint, de eerste stapel van 4 bonus kaarten open. Deze 4 kaarten worden naast elkaar gelegd. Ook mogen alle spelers nu de bovenste kaart van hun stockstapel om draaien. Het spel wordt met de klok mee gespeeld.

Het spelverloop

Een speler **moet** 3 maar mag 4 kaarten draaien. Met de gedraaide letters mag samen met een stockkaart of samen met 1 bonuskaart een woord van minimaal 4 letters worden gemaakt.

Let op: Alle gedraaide kaarten in het speelveld moeten bij het maken van het woord gebruikt worden.

Heb je niks aan een stock of bonus kaart, dan mag of kun je altijd nog de 4e kaart draaien en kun je misschien toch nog een 4 letterwoord maken.

Kan een speler een woord maken, dan legt deze speler dit woord voor of naast zich neer en mag dan opnieuw 3 of 4 kaarten draaien voor zijn of haar volgende woord.

Kan de speler geen woord (meer) bedenken of maken, dan is zijn of haar beurt over, worden de kaarten weer blind gedraaid en is de volgende speler aan de beurt.

Vrijwillig een beurt overslaan

Het is mogelijk dat een speler met de bovenste stock kaart geen woord kan maken. Mocht dit het geval zijn en deze speler is aan de beurt, dan mag je er voor kiezen om een beurt over te slaan. Hij mag dus in deze beurt geen kaarten omdraaien.

Jouw bovenste stock kaart leg je dan onderop de stapel, je draait de nieuwe bovenste kaart open en je beurt is over. Maar je hebt dan wel een nieuwe letter en nieuwe kansen.

Heb je nog maar 1 stock kaart, dan is vrijwillig een beurt over slaan niet meer mogelijk.

De 1e stapel van 4 bonus kaarten is weggespeeld; Heeft een speler de laatste open bonus kaart gebruikt, dan moet deze de laatste 4 kaarten open draaien.

Een 5 of 6 letterwoord maken

Om een 4 letterwoord te kunnen maken mag je dus gebruik maken van de stock Of bonus kaart.

Denk je een 5 of 6 letterwoord te kunnen maken. dan mag je gebruik maken van beide stapels (stock + bonus) tegelijk. Maar ook nu geldt, 1 bonus kaart per woord.

De 7 speciale kaarten



De Joker kaart (1):

Deze mag je gebruiken als elke gewenste letter, om een 4, 5 of 6 letterwoord mee te kunnen maken.



De 10+ bonus kaarten (2):

Je hebt dan geluk en **10 punten extra**. Leg de kaart naast je gescoorde woorden en ga verder met je beurt.

Zit deze kaart toevallig in je stock stapel, leg hem bij je gescoorde woorden en draai een nieuwe stock kaart.

Zit deze kaart tussen de bonus kaarten en jij bent aan de beurt, dan zijn de 10 punten voor jou.



De sorry kaart (2):

A Als de speler deze kaart in het speelveld draait, dan is zijn beurt over. Alle tegels worden weer blind gedraaid en de **sorry kaart** wordt uit het speelveld verwijderd.

B Bevindt deze kaart zich in de **stock stapel** van de speler dan moet de speler een keer een beurt overslaan maar je bepaalt zelf wanneer.

C Zit de **sorry kaart** ergens tussen de **bonus kaarten**, dan is het voor de speler die deze kaart draait, beurt over.



De ruil van stock stapel kaarten (2):

- A** Wordt deze kaart gedraaid in het speelveld, dan ruilen alle spelers met de **spelrichting mee**, van **stock stapel**. De kaart wordt verwijderd uit het speelveld en de speler kan verder gaan met zijn beurt.
- B** Zit deze kaart tussen de bonus kaarten, dan geldt ook punt A. Het spel wordt begonnen met het doorgeven van de **stock stapels**, voordat de beginnende speler zijn eerste kaarten draait.
- C** Zit deze kaart in jouw **stock stapel**. Dan mag je zelf bepalen (volgens punt A) wanneer je deze kaart uitspeelt, dit moet wel aan het begin van jouw beurt.

Bijzondere spelsituatie

Als bij het draaien van de kaarten van de bonusstapel meerdere bijzondere kaarten gedraaid worden dient de navolgende volgorde van spelen gehanteerd te worden.

- 1 De **sorry kaart** (afbeelding).
- 2 De volgende speler krijgt dan de **bonus kaart** pakken
- 3 De **stock stapel kaart** deze dient moet gespeeld worden voordat de volgende speler met zijn beurt begint.

Einde van het spel of een spelronde

Het spel of een spelronde is afgelopen als 1 van de spelers zijn stock kaarten heeft weggespeeld.

Of:

Als er nog maar 10 kaarten op tafel liggen.

Mocht dit gebeuren dan wordt er op de volgende manier verder gespeeld. De speler die vanaf dit moment 3 of 4 kaarten draait en kan er geen woord mee maken, laat de kaarten open liggen en de beurt is over.

De volgende spelers mogen 1 kaart per beurt draaien en kunnen misschien hiermee nog een woord maken en punten scoren. Zo niet dan blijven ook deze kaarten open liggen.

Is ook de laatste kaart gedraaid en er zijn geen woorden meer te maken, dan is het tijd om de punten te tellen.

Let op: In deze eindfase van het spel hoeven niet meer alle gedraaide kaarten voor het maken van een woord gebruikt te worden.

Puntentelling

Words Up is een concentratie spel en daarom wordt aangeraden de punten van uw gescoorde woorden te tellen na het einde van een spelronde.

Vergeet niet ! jouw gescoorde bonus kaarten ? mee te tellen en dat ! woorden met een gekleurde beginletter, van dubbele woordwaarde zijn.

De punten telling is verder eenvoudig. Tel de kaart waarden van een woord bij elkaar op en noteer dit. Tel daarna alle woord waarden bij elkaar op.

De strafpunten

Het spel is ten einde en de spelers die hun stock kaarten niet hebben weggespeeld, scoren strafpunten. Het totaal van deze kaart waarden wordt bij elkaar op geteld en dit maal 2, zijn dan de min-punten.

Deze min-punten dient de speler dan in mindering te brengen, op zijn of haar totale woord score.

Is de speler met de meeste woorden de winnaar?

Dat kan maar zal vaak ook niet het geval zijn. Bepalend hiervoor zal zijn, wie heeft de meeste woorden met een gekleurde beginletter gescoord, wie heeft er slim gespeeld met de letterwaarden en wie heeft de minste strafpunten.

De letter Q

Omdat deze letter in de Nederlandse taal weinig voorkomt, doet deze letter voor de Nederlandse woorden spel versie niet mee. Mochten er spelers zijn die graag met de letter Q een spelletje willen spelen, dan moet u voor de inbreng hiervan, een bonus kaart uit het spel halen.

De spel variant voor de jongsten onder u voor wie 4-letter woorden nog net iets te hoog gegrepen is

Deze moeten dan woordjes maken van minimaal 3 letters. Aan de spelregels en punten telling verandert er niks. De ouderen moeten dan dus gewoon woorden maken van minimaal 4 letters.

Welke woorden mogen wel en welke niet

Het spel wordt gespeeld volgens het Nederlandse woordenboek. Namen van landen en plaatsnamen wereldwijd zijn ook toegestaan. Merknamen ook maar persoonsnamen en afkortingen niet. Ook Engelse woorden zoals Exit, die gangbaar zijn als Nederlands taalgebruik, zijn toegestaan.

Spel tips

- Tip 1** Spreek met elkaar van te voren af, hoeveel spel rondes er worden gespeeld. Stel dit worden 3 spelronden. De winnaar is dan de speler met de meeste punten uit al deze rondes.
- Tip 2** mochten de spelers meerdere ronden achter elkaar spelen, speel dan de ene ronde met de klok mee en de volgende tegen de klok in, op deze manier ben je niet altijd na de zelfde speler aan de beurt.
- Tip 3** heb je 3 slechte kaarten gedraaid, draai dan de 4e niet, want hiermee voorkom je scoringskansen voor de speler die na jou aan de beurt is.
- Tip 4** Vrijwillig beurt overslaan doe dit als de vorige speler slechte kaarten heeft gedraaid.

Hoe kun je slim de meeste Punten scoren?

- Tip 5** Kun je een woord maken met een gekleurde beginletter, dan scoor je dubbele woordwaarde.
- Tip 6** Kun je het woord **koek** maken, maak dan **koek**. Of denk je het woord **soep** te kunnen maken, maak dan **poes** want in beide voorbeelden heb je dan dubbele woordwaarde.
- Tip 7** Stel je kunt een woord maken met één (1) A en je weet de A1 en A5 te liggen op het speelveld, tussen de bonus kaarten of op je stock stapel. Wees dus slim en maak dan met de A5 een woord en met een beetje geluk, is het ook nog eens de beginletter.



Als auteur van het spel ben ik altijd geïnteresseerd in de mening van de spelers.

Op onze website vind u ons enquête formulier. De klanten die deze enquête volledig invullen krijgen van ons een speciale actieprijs bij aankoop op onze website van ons nieuwste spel WORDZZ/500 of KING OF COLORS waarvan de release verwacht wordt voorjaar 2020.

U kunt ons vinden op www.karactergames.nl