Kruis Woord

Voor 1 – 6 (of meer) spelers vanaf 8 jaar

SPELMATERIAAL

4 gekleurde letterdobbelstenen (oranje, geel, groen, wit)
1 zwarte kleurendobbelsteen
1 scoreblok
6 potloden

SPELIDEE

De dobbelstenen bepalen elke ronde twee letters. De spelers moeten één van deze letters kiezen en op hun scoreblad invullen. Op deze wijze worden er horizontaal en verticaal woorden gevormd. Des te langer het woord des te meer punten je scoort. Dat klinkt eenvoudig, maar niet elke letter kan je gebruiken. Uiteindelijk wint de speler die met zijn woorden de meeste punten weet te scoren.

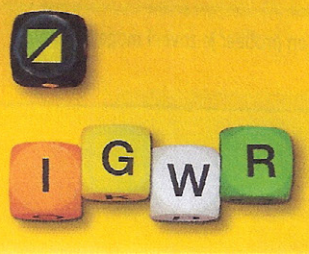
VOORBEREIDING

Elke speler krijgt een scoreblad en een potlood. Leg de 5 dobbelstenen in het midden van de tafel.

SPELVERLOOP

De speler met de langste voornaam begint (bij twijfel start de jongste speler) en gooit alle 5 de dobbelstenen. De kleurcombinatie op de zwarte dobbelsteen geeft aan welke twee letterdobbelstenen nu actief zijn. De andere twee dobbelstenen doen niet mee. De speler die de dobbelstenen heeft gegooid zegt hardop welke letters actief zijn. Daarna kiest iedere speler afzonderlijk één van deze letters en schrijft die in een leeg veld op zijn scoreblad.

Voorbeeld: De zwarte dobbelsteen laat de kleurcombinatie groen/geel zien. De groene en de gele dobbelsteen zijn nu actief. De speler die de dobbelstenen heeft gegooid zegt hardop de actieve letters: „G of R". De spelers kiezen nu of zij de G (gele dobbelsteen) of de R (groene dobbelsteen) op hun scoreblad invullen. In dit voorbeeld heeft de speler er voor gekozen om de G in te vullen.



E-mail algemeen: ridderkerk@lezenoke.nl
E-mail Boekenpret: boekenpret@lezenoke.nl
E-mail website: online@lezenoke.nl

Als alle spelers een letter op hun scoreblad hebben geschreven, gooit de volgende speler, met de klok mee, de 5 dobbelstenen. De spelers maken nu wederom een keuze uit de twee letters op de actieve dobbelstenen. Op deze wijze wordt verder gespeeld, totdat het scoreblad bij alle spelers vol is.

Belangrijk: Op de witte dobbelsteen is een vraagteken afgebeeld. Het vraagteken is een joker. Kiest een speler voor het vraagteken, dan mag hij een letter naar keuze invullen op zijn scoreblad.

EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Als het scoreblad vol is (na de 25e letter) volgt de puntentelling. De vijf rijen en de vijf kolommen worden gewaardeerd. Noteer de punten in de ronde puntenvelden naast de rijen en onder de kolommen. Alle woorden moeten, net zoals in een kruiswoordpuzzel, van links naar rechts en van boven naar beneden gelezen worden.

Per rij en per kolom telt alleen het langste woord:

een woord van 2 letters: 1 punt
een woord van 3 letters: 3 punten
een woord van 4 letters: 6 punten
een woord van 5 letters: 10 punten

Voorbeeld:
De punten voor de kolommen worden in de ronde velden onder de kolommen genoteerd. Voor de rijen worden de punten rechts van de rijen in de ronde velden genoteerd.

Punten in de vijf rijen;
1+3+3+10+10 punten

Punten in de vijf kolommen;
10+3+6+0+6 punten
Totaal: 52 punten

Belangrijk: Het vervoegen van werkwoorden is toegestaan. Woorden welke diagonaal, van beneden naar boven of van rechts naar links gelezen kunnen worden tellen niet. Namen, afkortingen en geografische benamingen zijn uitgesloten.

SPELEN MET MEER DAN 6 SPELERS

Kruiswoord kan ook met meer dan zes spelers gespeeld worden. Elke speler krijgt dan een scoreblad en een potlood.

SOLOVARIANT

Als je alleen speelt, dobbel je natuurlijk voor jezelf en probeer je zoveel mogelijk punten te scoren. Probeer jezelf steeds te verbeteren!

E-mail algemeen: ridderkerk@lezenoke.nl
E-mail Boekenpret: boekenpret@lezenoke.nl
E-mail website: online@lezenoke.nl