

SPILLEREGLER

A L F A B E T



ALFABET

Sett sammen ordene i Alfabet!

Ved hjelp av bokstavbrikker og god fantasi lager man ord på kryss og tvers av spilleplanet. Prøv også spillvariantene med piler og svarte brikker som gjør spillet enda mer spennende!

Innhold

Spilleplan, 120 bokstavbrikker (hvorav 112 bokstaver, 4 piler, 2 blanke og 2 svarte brikker), 4 brikkeholdere og poengblokk.

Forberedelser

- Bland bokstavbrikkene og legg dem med bokstavsiden ned på bordet. Spillerne trekker hver sin brikke - den som får høyest poeng-tall, får begynne spillet. Turen går så videre med spilleren til venstre.
- Avtal hvor mange brikker som skal anvendes under spillet - seks, syv eller åtte brikker. Seks brikker kan være vanskelig, åtte brikker er litt enklere. Spillerne tar opp det antall brikker som er bestemt. Brikkene plasseres i holderen.
- Velg en spillerne til å føre poengene.
- Bli enige om hvilke bøyingsformer som skal gjelde for ordene, f.eks. om man skal benytte flertallsform etc. (Se side 5).

Slik spiller man

Første spiller begynner med å lage et ord ved hjelp av brikkene sine. Det første ordet må legges over den midterste ruten på brettet, vannrett eller loddrett. Poengene for ordet regnes ut og noteres. Når dette er gjort, trekker spilleren like mange nye brikker som man har lagt ut. Det skal alltid være seks, syv eller åtte brikker i hver brikkeholder etter hva som er avtalt på forhånd. Neste spiller skal nå lage et ord som bindes sammen med det første, enten vannrett eller loddrett. De nye bokstavbrikkene må lage et komplett ord med de som allerede finnes på spilleplanet. Poengene for ordet regnes sammen og noteres.

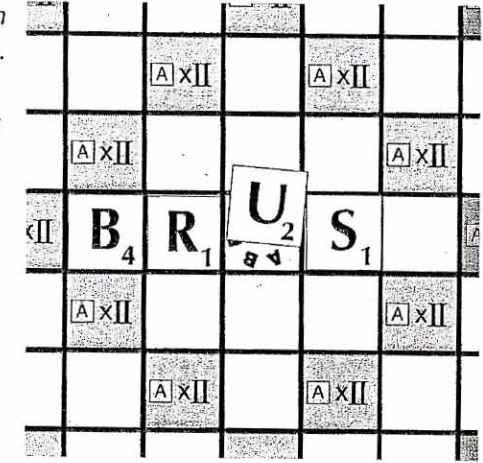
Det første ordet legges over den midterste ruten.

Hver gang det er din tur skal du

1. Legge ut et ord på spilleplanet ved hjelp av de bokstavene du har på stativet. Du får bare legge ut ett ord, men flere ord kan lages på en gang.

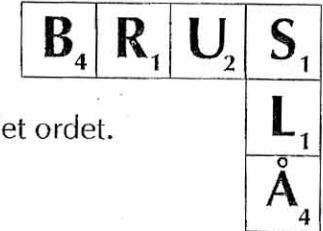
2. Regn ut poengene for det ordet eller de ordene du har laget.

3. Ta opp nye brikker slik at du alltid har seks, syv eller åtte på brikkeholderen din.

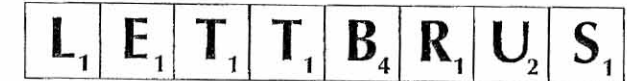


Nye ord kan lages på ulike måter

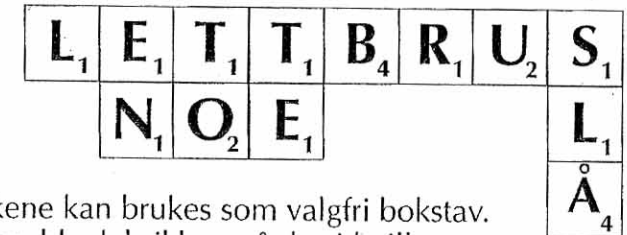
1. Det nye ordet SLÅ legges i vinkel til et tidligere ord og anvender kun én bokstav av det ordet. Dette gir 6 poeng.



2. Et tidligere ord (BRUS) bygges på med flere bokstaver, slik at et nytt ord lages (LETTBRUS). Dette gir 12 poeng.



3. Et nytt ord (NOE) legges parallellt med et tidligere ord, slik at brikkene inntil hverandre lager flere nye ord. Dette gir 11 poeng - 4 for NOE, 2 for EN, 3 for TO og 2 for TE.



Spesialbrikker

De blanke brikkene kan brukes som valgfri bokstav. Hvis du bruker en blank brikke, må du si hvilken bokstav den skal være. Bokstaven blir den samme under hele spillet. De blanke brikkene gir ingen poeng.



De svarte brikkene fungerer som stoppbrikker.

B₄ R₁ U₂ S₁ ■ E₂ G₃ G₃

Den svarte brikken separerer ditt ord fra et annet.

Du begynner et trekk med

å legge en svart brikke etter et ord på spilleplanet. Dette kan kanskje gi deg en mulighet til å nå poengruter. Du legger enten ut ordet vannrett eller den svarte ruten eller loddrett under.

Ingen motspiller kan begynne på et nytt ord etter eller under den svarte brikken - den blir da en stoppbrikke.



Pilene gir deg mulighet til å svinge et ord hvis du ikke får plass, eller om du

B₄ R₁ U₂ S₁

Pilen ligger underst der ordet svinger.



vil komme på en poengrute. Pilen skal ligge underst, dvs der ordet skifter retning skal det ligge det **både** en pil og en bokstavbrikke.

L₁
Å₄
B₄
R₁
O₂ K₂ K₂

Man bestemmer selv om man vil spille med de sorte brikkene og pilene. De behøver ikke å være med, men variasjonsmulighetene blir større hvis man bruker dem.

Du kan bytte ut brikkene på brikkeholderen din. Du legger de brikkene som skal byttes ut med bokstavsiden ned på bordet og trekker nye brikker. De gamle brikkene blander du med de nye på bordet. Dette regnes som en spilleomgang og du får ikke legge ut noe ord.

Du får ikke flytte eller bytte brikker på spilleplanet når de først er lagt ned.

Det er tillatt å melde pass, dvs. stå over en omgang, selv om du kan legge ut. Man kan evt. bestemme at spillet er slutt når alle spillerne har meldt pass to ganger på rad.

Hvilke ord kan man lage?

De fleste ord er tillatt, foruten egennavn, forkortelser og ord på kun én bokstav.

Bruk en norsk rettskrivningsordbok hvis dere er usikre. Finnes ikke ordet der, er det ikke tillatt.

Bruk ikke ordlisten til å få nye ideer til ord. Rettskrivningsboken skal kun brukes som en kontroll av allerede lagde ord.

Poengsymboler

4 x ordpoeng: Verdien på det ordet som dekker over denne ruten multipliseres med fire etter at eventuell bokstavpoeng og/eller minus dobbel bokstavpoeng er lagt til eller trukket fra.

4 x bokstavpoeng: Verdien på den bokstavbrikke som plasseres her multipliseres med fire.

2 x ordpoeng: Verdien på det ord som dekker over denne ruten dobles etter at eventuell bokstavpoeng og/eller minus dobbel bokstavpoeng er lagt til eller trukket fra.

3 x bokstavpoeng: Verdien på den bokstavbrikke som plasseres her multipliseres med tre.

3 x ordpoeng: Verdien på det ordet som dekker over denne ruten multipliseres med tre etter at evt. bokstavpoeng og/eller minus dobbel bokstavpoeng er lagt til eller trukket fra.

2 x bokstavpoeng: Verdien på den bokstavbrikke som plasseres her dobles.

- 2 x bokstavpoeng: Det dobbelte av verdien på den bokstavbrikke som plasseres her trekkes fra. Evt. ordpoeng regnes ut etter at summen er trukket fra ordet.

	A	B	C	D	E
1	A L F A xIV				A xII
2				A xIII	
3			A L F A xII		
4		A xIII		A xII	
5	A xII				A xIV
6				A L F A xII	
7			A xIII		
8		A xII			
9	A L F A xIII			A xII	
10		A xII			
11			A xIII		
12				A L F A xII	
13	A xII				A xIV
14		A xIII		A xII	
15			A L F A xII		

Hvordan beregner man poengene?

Poengregneren fører protokoll etter hvert ord som legges ut. Verdien på hver bokstav står lengst nede på bokstavbrikken. Blanke brikker, svarte brikker og piler gir ingen poeng. Den totale poengsum for hvert ord beregnes ved hjelp av de ulike poengrutene.

Bokstav- og poengrutene kan bare brukes første gang et ord legges ut. På samme måte behøver du bare å trekke fra minuspoeng første gang ordet legges ut. Du får derimot poeng for alle nye ord som lages pr. omgang.

Hvis du legger ut en bokstav som er med i to ord, regnes poengene for denne bokstaven i begge ordene. Dette gjelder også hvis bokstaven ligger på en poengrute (eller minus bokstavpoengrute).

Hvis du lykkes med å legge ut alle dine brikker på en gang, får du en ekstra bonus. Spilles det med seks brikker blir bonusen 40 poeng, syv brikker gir 50 poeng og åtte brikker 60 poeng. Bonusen legges til helt til slutt, etter at eventuelle bokstav- og ordpoeng eller minuspoeng er beregnet.

Vinner av spillet

Spillet slutter når det ikke finnes flere bokstavbrikker igjen, når ingen kan legge ut noen nye ord eller når alle spillerne har meldt pass to ganger på rad.

Når spillet avsluttes legges poengene sammen. Poengverdien for de bokstavbrikkene som fortsatt er igjen på brikkeholderen trekkes fra sluttsummen.

Spilleren som har høyest poengsum vinner.

Poengblokken

Baksiden på poengblokken viser et bilde av spilleplanet. Her kan spillerne skrive inn spilleomganger eller sette et tegn på hvor langt de er kommet hvis spillet skal avbrytes. Riktig ivrige Alfabetspillere vil kanskje holde rede på hvor mange bokstavbrikker som er brukt av hver sort, og da kan blokken også være til god hjelp.

Spillvarianter

Alfabet kan spilles på mange ulike måter. I den enkleste varianten brukes bare bokstavbrikkene, og minuspoengrutene på spilleplanet fungerer som helt vanlige ruter uten poeng. Litt mer variasjon får man når de blanke, de svarte brikkene og pilbrikkene anvendes.

Alfabet er et spill hvor man blir bedre jo mer man spiller. Man kan selv finne variasjonsmuligheter for å berike spillet. Man kan f.eks. bestemme at ordene som legges ut skal omhandle et visst tema. Man kan også sette opp en liste med ord som skal legges ut under spillets gang. Den som lykkes med å legge ut ordene får ekstrapoeng.

SoloAlfabet spilles som navnet indikerer bare av én spiller. Man spiller med én brikkeholder og forsøker å overgå sine poeng fra tidligere runder, eller man setter opp en brikkeholder til og spiller mot med seg selv. Her er det tilfeldighetene som avgjør hvilken "spiller" som vinner ettersom du har tenkt ut ordene for begge. Reglene er de samme som for vanlig Alfabet. Det går også an å spille med bokstavbrikkene snudd opp. Bruker man samtidig en ordbok kan man forsøke å lage de ord som gir høyest mulig poengsum.

Det finnes uendelig mange variasjonsmuligheter. Akurat som to kryssord aldri er like, blir to omganger med Alfabet aldri det samme. Husk bare å være enige om reglene før dere begynner.

Lykke til!

© BRIO AB
© 1997 Egmont Litor A/S, Oslo



Spill fra Litor