

# SPELLINGDOBBEL

## **NODIG:**

— SPEELVELDEN, PENNEN, 3 SPELLINGDOBBELSTENEN EN 3 KLEURENDOBBELSTENEN  
(SPEELVELDEN KUN JE DOWNLOADEN OP [WWW.SPELENDENBEWEGENDLEREN.NL](http://WWW.SPELENDENBEWEGENDLEREN.NL)  
EN DE DOBBELSTENEN ZIJN VERKRIJGBAAR OP [WWW.POWERSPEL.NL](http://WWW.POWERSPEL.NL))

## **VOORBEREIDING**

ELKE SPELER KRIJGT EEN SPEELVELD EN EEN PEN.

LEG DE DOBBELSTENEN (3 SPELLINGDOBBELSTENEN EN 3 KLEURENDOBBELSTENEN) KLAAR.

LEES DE UITLEG DOOR.

## **SPELUITLEG:**

BEPAAI WELKE SPELER GAAT BEGINNEN. DE EERSTE SPELER DOBBELT DE 6 DOBBELSTENEN TEGELIJK. DE EERSTE RONDE WORDT ER ALLEEN VANUIT DE STARTKOLOM K GESPEELD. SPELER 1 KIEST UIT GEDOBDELDE WORP 1 DOBBELSTEEN MET KLEUR EN 1 DOBBELSTEEN MET EEN SPELLINGSCATEGORIE. BIJ—VOORBEELD PAARS EN —TIE. HELEMAAL BOVENAAN HET SPEELVELD IN STARTKOLOM K ZIE JE PAARS STAAN. ER ZIJN HIER 7 VAKJES DIE AAN ELKAAR GESCHAKELD ZIJN. DAT BETEKENT DAT DEZE 7 PAARSE VAKJES ALLEMAAL GEVULD MOETEN WORDEN MET EEN WOORD MET DE CATEGORIE —TIE ERIN. SPELER 1 KAN HIER HET WOORD POLITIE INVULLEN.

UIT DE OVERGEBLEVEN 4 DOBBELSTENEN MOGEN ALLE ANDERE SPELERS EEN COMBINATIE VAN 1 DOBBELSTEEN MET KLEUR EN 1 DOBBELSTEEN MET EEN SPELLINGSCATEGORIE KIEZEN. LET ER OP DAT ALLE VAKJES VAN 1 KLEUR DIE AAN ELKAAR GRENZEN GEVULD MOETEN WORDEN. MEERDERE SPE—LERS MOGEN VAN DE OVERGEBLEVEN DOBBELSTENEN EENZELFDE COMBINATIE MAKEN.

UITERAARD GELDEN ALLEEN CORRECT GESPELDE WOORDEN DIE PASSEN BINNEN HET AANTAL AAN ELKAAR GRENZENDE VAKJES VAN ÉÉN KLEUR ÉN WAARIN DE GEDOBDELDE SPELLINGSCATEGORIE VERWERKT IS.

**LET OP: IN DE EERSTE DRIE WORPEN MOGEN ALLE SPELERS UIT ALLE 6 DE DOBBELSTENEN KIEZEN (ER IS TIJDENS DEZE WORPEN DUS GEEN VOORRECHT VOOR DE DOBBELAAR). DIT GELDT ALLEEN IN DE EERSTE 3 WORPEN VAN HET SPEL.**

## **PASSEN**

EEN SPELER MAG ALTIJD PASSEN. OOK DE SPELER DIE DEZE ZELF GEDOBBELD HEEFT MAG PASSEN. IN DAT GEVAL MOGEN DE ANDERE SPELERS UIT ALLE 6 DE DOBBELSTENEN KIEZEN.

## **KOLOMMEN TELLEN**

WANNEER EEN SPELER EEN KOLOM (VAN BOVEN NAAR BENEDEN) VOL KAN MAKEN MET LETTERS, ONTVANGT DEZE HET AANTAL PUNTEN DAT ONDER DEZE KOLOM STAAT. DE EERSTE SPELER DIE DE KOLOM KAN VULLEN ONTVANGT DE BOVENSTE WAARDE. DE ANDERE SPELERS KRUISEN DEZE WAARDE DAN WEG. EEN VOLGENDE SPELER DIE HET LUKT OM DIEZELFDE KOLOM LATER OOK VOL TE MAKEN ONTVANGT DE ONDERSTE WAARDE.

## **BONUSPUNTEN**

HEEFT EEN SPELER ALLE VAKJES VAN ÉÉN KLEUR GEVULD, DAN ONTVANGT HIJ DAARMEE EEN BONUS. DE EERSTE SPELER ONTVANGT HIERVOOR 5 PUNTEN, DE VOLGENDE SPELERS ONTVANGEN VOOR DEZE KLEUR DAN NOG 3 PUNTEN. WANNEER EEN SPELER 5 BONUSPUNTEN ONTVANGT VOOR EEN KLEUR, STREPEN DE ANDERE SPELERS BIJ DEZE KLEUR DE 5 PUNTEN DOOR. VULLEN MEERDERE SPELERS IN DEZELFDE WORP ALS EERSTE DE BONUS VOOR HET VOL MAKEN VAN ÉÉN KLEUR, DAN ONTVANGEN ZIJ ALLEMAAL 5 BONUSPUNTEN.

## **EINDE VAN HET SPEL**

NA DE WORP WAARIN EEN SPELER ZIJN TWEDE KLEURENBONUS ONTVANGT, EINDIGT HET SPEL. DE WORP WAARIN DE SPELER DEZE TWEDE KLEU—RENBONUS ONTVANGT WORDT VOOR DE ANDERE SPELERS EERST AFGEMAAKT. DAARNA VOLGT DE PUNTENTELLING.

DE VERDIENDE SCORE VAN DE KLEURENBONUS WORDT OPGETELD.

DE VERDIENDE SCORE VAN HET VOLMAKEN VAN DE KOLOMMEN (A TOT U) WORDEN BIJ ELKAAR OPGETELD.

VOOR HET TOTAAL WORDEN DEZE TWEE SCORES NOG SAMENGEVOEGD.

# SPELLINGDOBBEL

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
Orange	Orange	Orange	Orange	Pink	Green	Green	Blue	Blue	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple	Pink	Pink	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Orange	Orange	Orange	Orange	Pink	Pink	Green	Purple	Blue	Blue	Blue	Blue	Purple	Purple	Pink	Pink	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
Pink	Purple	Purple	Purple	Pink	Green	Purple	Purple	Green	Green	Green	Blue	Blue	Blue	Orange	Orange	Pink	Pink	Blue	Blue	Blue
Pink	Purple	Purple	Purple	Pink	Green	Purple	Purple	Purple	Green	Green	Orange	Orange	Orange	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Purple	Purple	Purple
Pink	Blue	Blue	Blue	Blue	Pink	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Orange	Green	Green	Yellow	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple
Yellow	Orange	Orange	Orange	Pink	Green	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Green	Green	Orange	Orange	Orange	Orange	Purple	Purple	Purple
Yellow	Yellow	Orange	Orange	Orange	Yellow	Green	Purple	Purple	Purple	Purple	Pink	Pink	Pink	Blue	Blue	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green
Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Blue	Blue	Blue	Blue	Purple	Orange	Orange	Orange	Blue	Blue	Pink	Pink	Pink	Green	Green	Green
Green	Green	Green	Green	Green	Blue	Blue	Orange	Orange	Orange	Orange	Blue	Blue	Blue	Blue	Pink	Pink	Pink	Green	Green	Green

Bonus

5	3
5	3
5	3
5	3
5	3
5	3

Bonus

A-U

Totaal

6	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	6
4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4

POWERSPEL

Kaartspel voor kinderen en herengespel

# SPELLINGDOBBEL

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
Orange	Orange	Orange	Orange	Pink	Green	Green	Blue	Blue	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple	Pink	Pink	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Orange	Orange	Orange	Orange	Pink	Pink	Green	Purple	Blue	Blue	Blue	Blue	Purple	Purple	Pink	Pink	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
Pink	Purple	Purple	Purple	Pink	Green	Purple	Purple	Green	Green	Green	Blue	Blue	Blue	Orange	Orange	Pink	Pink	Blue	Blue	Blue
Pink	Purple	Purple	Purple	Pink	Green	Purple	Purple	Purple	Green	Green	Orange	Orange	Orange	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Pink	Blue	Blue	Blue	Blue	Pink	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Orange	Green	Green	Yellow	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple
Yellow	Orange	Orange	Orange	Pink	Green	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Green	Green	Orange	Orange	Orange	Orange	Purple	Purple	Purple
Yellow	Yellow	Orange	Orange	Orange	Yellow	Green	Purple	Purple	Purple	Purple	Pink	Pink	Pink	Blue	Blue	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green
Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Blue	Blue	Blue	Blue	Purple	Orange	Orange	Orange	Blue	Blue	Pink	Pink	Pink	Green	Green	Green
Green	Green	Green	Green	Green	Blue	Blue	Orange	Orange	Orange	Orange	Blue	Blue	Blue	Blue	Pink	Pink	Pink	Green	Green	Green

Bonus

5	3
5	3
5	3
5	3
5	3
5	3

Bonus

A-U

Totaal

6	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	6
4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4

POWERSPEL

Kaartspel voor kinderen en herengespel