

Blufscrabble

Het reglement



Doel van het spel:

De creatie van interessante nieuwe woorden om zo gezamenlijk te komen tot reludatie en taalverrijking. De winnaar krijgt de felbegeerde Gouden Chimot.

De spelregels:

-1- Overtuigende verklaring

De woordverklaring van de speler die het woord neerlegt moet overtuigend en inspirerend zijn. De medespelers aan het bord bepalen of de speler daar in slaagt.

Medespelers mogen de speler aanmoedigen meer details over zijn of haar woord te onthullen waardoor een completer beeld ontstaat van de achtergrond van het woord. Ook kan de speler gevraagd worden het woord in een zin te gebruiken.

Voorbeeld:

'Het drumke is een oude Drentse koek, waarin onder andere maïsmeeel, reuzel en havervlokken worden verwerkt.'

'Maar hoe is het drumke dan zo populair geworden als er alleen maar vieze dingen in zitten?'

'Dat komt omdat het geheel op dikte wordt gebracht met gestolde klaverstroop en de koek zelf wordt gegarneerd met klontjes pure chocola.)*

**) Blufwoorden waar chocola bij betrokken is blijken vaak een betere kans te maken om geaccepteerd te worden door medespelers.*

-1a- De ei-koerij-regel

Voor het al of niet accepteren van het woord door de medespelers aan het bord – die er hun stem op uitbrengen - wordt de **ei-koerij-regel** gehanteerd:

1 stem is geen woord

2 stem is een jurywoord

3 stem is een blufwoord

-Bij 1 stem is het woord afgekeurd door de medespelers en mag de speler snel een nieuw woord neerleggen.

-Bij 2 stemmen wordt een jurylid gevraagd te oordelen. Dit gebeurt door het daarvoor aangewezen object op te steken.

-Bij 3 stemmen is er sprake van een blufwoord en wordt het andere object opgestoken om een van de blufscrabblesecretariatsmedewerksters te roepen. Zij noteren het woord en de betekenis.

Deelnemers aan Blufscrabbletoernooien weten en waarderen dat hun blufwoorden kunnen worden gemondiseerd via de site, twitter of facebook.

-2- Nieuwe woorden

Woorden die gelegd worden mogen (nog) niet in het woordenboek voorkomen. De woordenlijst op www.blufscrabble.nl telt niet mee, waardoor genoteerde blufscrabblewoorden uit eerdere partijen opnieuw kunnen worden gelegd.

-2a- Bijvangst

Bij elke beurt moet een nieuw woord gecreëerd worden. Als er tegelijkertijd een bestaand woord ontstaat als bijvangst geeft het niet en tellen die punten gewoon mee. Een 'op', 'er', 'la' of 'jatsaar' is immers niet altijd te vermijden.

-2b- Bijvangstblufwoordtoelichting

Als er een blufscrabblewoord ontstaat als bijvangst moet uiteraard ook hiervan de betekenis worden toegelicht door de speler.

-3- Puntentelling

Voor het tellen van de punten worden de regels van het reguliere scrabble aangehouden, met de bijzondere aanvulling dat de reguliere telling wordt vermenigvuldigd met

10, als het woord aannemelijk wordt bevonden door de medespelers
20, als het woord devolutioneel wordt bevonden door de medespelers
30, als het woord praktische mondisering verdiend volgens de medespelers.

De medespelers bereiken hierover consensus.

Op deze wijze kan een woord als 'Triga' dat op een regulier scrabblebord slechts 12 punten oplevert, in goed gezelschap van Blufscrabbelaars tot 360 punten leiden.

-Worden er meerdere blufwoorden gevormd, dan worden alle blufwoorden op deze manier beoordeeld.

-Bijvangst (zie 2a) telt mee volgens de klassieke scrabbletelling en wordt niet vermenigvuldigd.

Dit is de internationaal erkende Blufscrabblepuntentelling waaraan alle Blufstoernoois gebonden zijn, tenzij de spelers onderling bij consensus tot een betere regeling komen. Toelichting aan de jury moet gegeven kunnen worden als daar om gevraagd wordt.

-3a- Bijhouden van punten

Het is de verantwoordelijkheid van de spelers per bord zelf dat de punten worden bijgehouden. Iemand moet het doen.

-3b- Bijhouden blufwoorden

Het is de verantwoordelijkheid van de spelers per bord zelf dat de beste, inspirerendste, verrassendste, devolutioneelste woorden worden genoteerd. Als de blufscrabblesecretariaatsmedewerksters het op dat moment te druk hebben moet het woord worden genoteerd door een medespeler om het niet te vergeten. I.v.m. 7 is het handig om de initialen van de speler bij het woord te voegen.

-4- Niet doen

Plaatsnamen, eigen namen, buitenlandse woorden en afkortingen mogen niet.

-5- Wel doen

Werkwoordsvervoegingen mogen wel. Hieronder vallen ook het voltooid deelwoord van zelfstandig naamwoorden en overtreffende trappen van lidwoorden.

-6- Het begin van het spel

Via georganiseerd toeval nemen de spelers plaats aan het bord dat voor hen gereserveerd is. Elke speler pakt blind een letter. De speler met de letter die het hoogste in het alfabet zit, pakt als eerste zeven letters om zijn of haar plankje te vullen. Als iedereen zeven letters heeft tellen alle spelers de punten van die letters bij elkaar op. De speler met het laagste puntenaantal mag als eerste een blufwoord neerleggen. Hierbij moet het middelste blokje op het bord gebruikt worden. De eerste beurt krijgt automatisch 2x woordwaarde cadeau.

-7- Het einde van het spel

Als de letters op zijn en de eerste blufborder zijn/haar plankje leeg heeft gebluft is het spel of de ronde afgelopen. De jury vergelijkt op dat moment de oogst aan blufwoorden per bord en wijst de vier meest inspirerende borden aan voor de volgende ronde. Deze zal bestaan uit één bord, het Eindbord-Albord, met de vier relatiefste spelers van de winnende borden.

BELANGRIJK

Om dit rustig en weloverwogen te laten gebeuren is het NIET TOEGESTAAN de borden vast leeg te halen. Alle spelen blijven dus onaangeroerd liggen tot de jury ze allemaal heeft bekeken en tot een conclusie is gekomen.

-7a- Afgevaardigde op eindbord

Per bord beslissen de spelers gezamenlijk welke speler door gaat naar de volgende ronde. Is hier onenigheid over, dan beslist de jury aan de hand van de woordenlijst. Het doel van deze constructie is dat zoveel mogelijk borden hun vertegenwoordigers sturen naar het eindbord om kans te maken op de begerenswaardige Gouden Chimot.

-7b- Ondersteuning en schankreteren

Alle niet-spelende blufscrabbelaars zijn publiek bij het eindbord en moedigen waar mogelijk hun afgevaardigde aan zonder de concentratie van de spelers te schankreteren. Ook aanvullende informatie over nieuw gespeelde blufwoorden mag gegeven worden, mits de speler daar zelf toe uitnodigt.

Ook is het toegestaan tijdens Eindbord nog een partij themabluf te initiëren.*)

**) TIP: er zijn nog veel woordvacatures rond het thema seks.*

-7c- Eindbord, albord.

Als het eindbord uitgespeeld is, start de blufborrel voor de spelers. Intussen trekt de jury zich terug om de klippe winnaar te bepalen. Niet de punten, maar de kwaliteit van de woorden is hiervoor uiteraard bepalend. De winnaar van het eindbord heeft albord: hij of zij neemt de begerenswaardige Gouden Chimot in ontvangst.

-8- De Gouden Chimot

De internationaal erkende reglementen gebieden dat de Gouden Chimot bij elk Blufscrabbletoernooi, inclusief in-company, regionaal, NK en WK door een andere kunstenaar wordt ontworpen en gemaakt. Het is de verantwoordelijkheid van de spelleiding om een fenodabele Gouden Chimot voorhanden te hebben om de winnaar verrassend en stijlvol mee te chimoteren. Elke zichtbare kunstvorm komt in aanmerking voor deze eervolle opdracht.

-9- Reludatie van spelregels

Waar nodig of reludiet kunnen spelers aan de spelleiding en/of jury suggesties doen voor spelregelwijzigingen en die vast in gebruik nemen, zolang ze de essentie van het blufscrabble onderstrepen of zelfs versterken (zie 3).

