

Het Malinospel in groepsverband

Celindeling

De wedstrijdleader van een Malino-wedstrijd handelt als een gastheer of gastvrouw ten aanzien van de spelers. De spelers worden in het lokaal zo verdeeld, dat sterke en minder sterke spelers samengebracht worden in cellen van twee of drie spelers. Er wordt voor gezorgd dat de cellen wedstrijd na wedstrijd anders samengesteld worden. Op gewone wedstrijden gebeurt deze aanduiding door loting. De sterkste speler van de cel is celhoofd en de tweede sterkste assisteert hem.

Alle spelers beschikken over een eigen bord en een letterdoos.

De beginwoorden

Centraal op het speelbord worden twee op elkaar kruisende beginwoorden gelegd. Om deze woorden te maken, trekt de spelleider blindelings drie letters uit het beursje, bvb. P,N,A. Hij vormt het woord NA horizontaal en PA vertikaal en bedekt hiermee drie van de vier centrale vakjes. Bieden de drie getrokken letters niet de mogelijkheid om meteen twee op elkaar kruisende woorden te vormen, dan trekt hij één voor één meer letters tot hem dat lukt. Hij waakt erover niet tweemaal hetzelfde woord te vormen. De letters die hij niet heeft kunnen gebruiken om deze twee beginwoorden te vormen, gaan terug in het beursje. Alle spelers leggen dezelfde twee beginwoorden op hun speelbord.

Het trekken van de letters

Voor de eerste speelbeurt, trekt de spelleider, één voor één, vijf letters uit het beursje, hij dient er echter voor te zorgen dat er steeds minimum twee klinkers en twee medeklinkers getrokken worden en spelt ze duidelijk. Alle spelers nemen dezelfde vijf letters uit hun letterdoos. Verder in de spelregels leest u hoeveel letters er voor de volgende speelbeurten getrokken worden. Wanneer een C, een X, een Y of een Q getrokken wordt, wordt er een blanco-letter aan toegevoegd. Over het gebruik van de blanco-letter volgt verder in de spelregels meer uitleg.

Woorden vormen op het speelbord

De spelers trachten met de getrokken letters tenminste één woord te vormen. Dit kan horizontaal of vertikaal, en moet aansluiten aan tenminste één van de letters die reeds op het bord liggen. Het aldus gevormde nieuwe woord dient uiteraard juist te zijn. De spelers noteren na elke beurt hun gevonden woord op een scoreblaadje. Zij noteren er duidelijk bij waar hun woord aangebouwd werd, op basis van de coördinaten die aangeduid zijn op het speelbord. De vermeldingen op het scoreblaadje moeten correct zijn. De spelers schrijven hun woord horizontaal of vertikaal op, zoals het aan de puzzel werd aangebouwd.

Als er een blanco blokje gebruikt werd, wordt in principe met een cirkeltje rond de letter aangeduid als welke letter het blanco blokje gebruikt werd.

De bedenktijd

De spelers beschikken over een denktijd die gelijk is aan een halve minuut per getrokken letter, 2,30 minuten voor 5 letters, 3 minuten voor 6 letters enz. Tijdens de denktijd heerst volstrekte stilte.

De berekening van de score

De score is het resultaat van een eenvoudige vermenigvuldiging. Men vermenigvuldigt het aantal toegevoegde letters met het aantal reeds op het speelbord liggende letters waarmee gecombineerd wordt, verstaan zijnde dat zij : voor 1 tellen wanneer zij geraakt maar niet opgenomen worden in het gemaakte woord en voor 2 tellen wanneer zij geraakt én opgenomen worden in het gemaakte woord.

Deze scoreberekening wordt in een afzonderlijk boekje op een overzichtelijke manier weergegeven.

Welk Woord komt er op het speelbord ?

Opdat alle spelers bij elke speelbeurt precies dezelfde kansen zouden hebben, wordt na elke beurt door iedereen het woord gelegd dat de hoogste score behaalde. Bij meerdere woorden van gelijke score is het de spelleider die bepaalt welk woord er op het bord gelegd wordt, hij dient echter steeds voorrang te geven aan het woord dat het grootste aantal gelegde letters bevat.

Extra punten en groeiend aantal getrokken letters per speelbeurt

- a. Wanneer alle getrokken letters ineens gelegd worden, wordt de vermenigvuldigingsfactor (van de raakletters) verhoogd met twee. Het leggen van alle getrokken letters ineens heeft voor gevolg dat vanaf de volgende speelbeurt één letter meer getrokken wordt.
- b. Wanneer in de puzzel een "pleintje" ontstaat, d.w.z. een volledig door letters omsloten ruimte, scoort men zoveel extra punten als er letters nodig zijn om de verbinding tot stand te brengen.

In het boekje van de scoreberekening wordt ook hiervan een duidelijk overzicht gegeven

De "moeilijke" letters en de blanco-letters

Wanneer een C een Q een X of een Y getrokken wordt, wordt er een blanco "hulpletter" bijgenomen. Men mag de blanco-letter gebruiken voor om het even welke letter, op voorwaarde dat ook de "moeilijke" letter gespeeld wordt. De blanco-letter wordt toegevoegd aan het aantal getrokken letters, waardoor dus de denktijd met een halve minuut verlengd wordt.

Gelijke score

Wanneer twee of meerdere spelers hetzelfde aantal punten scoren met verschillende woorden of hetzelfde woord op verschillende plaatsen werd aangebouwd, beslist de spelleider welk woord op welke plaats gelegd wordt. Indien het aantal toegevoegde letters verschillend is, moet het woord gelegd worden waarmee het grootste aantal letters toegevoegd wordt.

De toegelaten en de niet toegelaten woorden

In principe zijn alle Nederlandse woorden, met inbegrip van de aan vreemde talen ontleende woorden, en hun gebruikelijke grammaticale vormen toegelaten. Om het bestaan en de correcte spelling van de woorden te controleren, hanteert men de meest recente elektronische versie van de uitgave van het Van Dale Groot woordenboek van de Nederlandse taal

Voor alle lettercombinaties van twee tot en met negen letters is de Officiële Scrabblewoordenlijst (SWL) opgesteld die bindend is. Voor de langere woorden dient het taalreglement als leidraad.

Het is evenwel niet toegelaten het woordenboek te raadplegen tijdens de denktijd.

De nul-score

De speler die een onbestaand of niet toegelaten woord vormt of met een letter speelt die niet afgeroepen werd, krijgt een nul-score.

Het ingediende briefje dient juist te zijn. Op straffe van een nul-score moet vooreerst het woord juist gespeld zijn en dienen ook de coördinaten juist te zijn.

Krijgt ook een nul-score de speler die in de vorige beurt een woord verkeerd aangebracht heeft op zijn speelbord, en daardoor in de volgende beurt een verkeerde aanbouw maakt, die hij zonder zijn vergissing, niet correct zou hebben kunnen aanbouwen.

Het reservewoord

Soms is men onzeker over een woord. Om de nul-score te vermijden, noteert men dan een reservewoord waarop men terugvalt wanneer het eerste woord niet goed is. In de loop van dezelfde partij mag men evenwel slechts driemaal terugvallen op een reservewoord. Wanneer noch het "gegokte" woord noch het reservewoord juist zijn, is de score vanzelfsprekend nul, maar dan wordt die speelbeurt niet meegeteld als één van de drie kansen om op een reservewoord terug te vallen.

Het noteren van de scores

Het celhoofd noteert de scores van de hele cel op het deelscoreblad en elke andere speler noteert zijn individuele score. Een van de spelers vult het scorestrookje in van de celleider. Op die manier is de dubbeltelling voor iedereen verzekerd. Dit is nodig om optelfouten op te sporen. De spelers noteren ook de mislukte gokken. De celleider levert na de wedstrijd het deelscoreblad in bij de spelleider.

Tussenstanden en einduitslag

Een wedstrijd wordt gespeeld naar éénnentwintig beurten. Uiteraard heeft de speler die de meeste punten gescoord heeft, de partij gewonnen.

Na zeven en veertien speelbeurten wordt een kleine pauze ingelast. Hiervan wordt gebruikt gemaakt om de tussenstand bekend te maken.

Traditioneel wordt de rangschikking, evenals de eindrangschikking van achteren naar voren geproclameerd.

Taalreglement

In tegenstelling tot wat je zou kunnen denken is Malino zeker geen concurrent van Scrabble. Zowel het NTSV (Nederlandstalig Scrabble Verbond), het SBNL (Scrabblebond Nederland) als de Malino Federatie gebruiken hetzelfde taalreglement. Deze drie bonden zetelen ook samen in een overkoepelende taalcommissie.

De Vlaamse en Nederlandse scrabblebonden en de Malino Federatie hebben voor hun leden een woordenlijst samengesteld waarin ook alle afgeleide vormen zijn opgenomen. Deze officiële Scrabblewoordenlijst 2007 fungeert vanaf 2007 bij scrabble- en malinowedstrijden in clubverband of thuis als onmisbare scheidsrechter.

In wat verschilt Malino dan met Scrabble ?

De manier waarop Malino gespeeld wordt, nl het vormen en aanbouwen van woorden is dezelfde als bij Scrabble.

Het verschil zit hem echter in het ontbreken van de geluksfactor, zoals 2x of 3x letterwaarde en 2x of 3x woordwaarde, alsook de letterwaarde op zich is bij Malino onbestaande, in het Malinospel heeft elke letter een waarde van 1 punt.

Ook in de uitvoering van het spel is een wezenlijk verschil waar te nemen. Het Malinobord bestaat uit 26 X 26 vakjes. De letterverzameling bevat 300 letters, waardoor het spel zich vrij kan ontwikkelen en grotere woorden gevormd kunnen worden.