

# T Y P O

## SPELREGELS

Aantal spelers: 2-6  
Leeftijd: 8 - 99  
Speeltijd: 30 minuten

NL

### VOORBEREIDING

- Schud de 64 kaarten. (Elke kaart heeft een letter, en een nummer dat aangeeft hoe vaak deze letter in het spel zit.)
- Plaats 4 willekeurige kaarten op tafel, als begin van 4 kaartenrijen (zie afbeelding).
- Deel de kaarten:
  - 2 spelers: 14 kaarten per speler
  - 3 spelers: 13 kaarten per speler
  - 4 spelers: 12 kaarten per speler
  - 5 spelers: 11 kaarten per speler
  - 6 spelers: 10 kaarten per spelerOvergebleven kaarten blijven uit het spel.
- De spelers houden hun kaarten voor elkaar geheim.
- Pak eventueel een woordenboek.
- Bepaal wie de 'start'speler is en geef deze speler de zandloper.



### DOEL VAN HET SPEL

Spelers moeten proberen een kaart te verbinden met de kaarten die op tafel liggen, zodanig dat ze een bestaand woord kunnen noemen dat start met de letters die op de kaarten staan. De speler die als eerste al zijn kaarten heeft kunnen aanleggen, is de winnaar.



Sandra zegt "röntgenstraling".

### LETTERS AANLEGGEN

Elke speelronde kiezen alle spelers één van hun kaarten. Als alle spelers hun keuze hebben gemaakt, laat ieder zijn/haar letter tegelijkertijd zien. Vervolgens wordt gekeken welke gekozen letter de eerste in alfabetische volgorde is. De speler met deze

letter legt deze kaart aan één van de 4 rijen aan. (In het begin bestaan alle rijen uit 1 kaart.) De kaart kan voor of achter een rij aangelegd worden, maar moet een woord vormen dat **begint** met de letters van deze rij. Als er een **R** ligt kan een speler met een kaart **E** deze zowel ervoor aanleggen en zegt dan bijvoorbeeld **ERWT**, of erna en zegt dan bijvoorbeeld **REACTIE**. Daarna moet de speler met de volgende kaart, in de volgorde van het alfabet, zijn kaart aanleggen, enzovoorts.

Een speler heeft 30 seconden tijd (in de zandloper) om zijn letter aan te leggen en een woord te zeggen.

Wanneer alle spelers hun kaart hebben geplaatst, begint de volgende ronde weer met tegelijkertijd een kaart kiezen, enzovoorts.



Arthur zegt "front". (Je moet altijd in de 'normale' richting lezen, dus hij kan geen "fnorf" zeggen, ook al zou dat woord bestaan.)

### IK KAN MIJN LETTER NIET AANSLUITEN!

Wanneer een speler geen woord kan vormen met de door hem gekozen kaart, of wanneer de 30 seconden van de zandloper voorbij zijn, wordt de **langste rij kaarten** weggehaald. Als meerdere rijen het langst zijn, dan mag de speler kiezen welke rij hij weghaalt. Het aantal letters (uit deze langste rij), wordt door twee gedeeld. (Bij een oneven getal wordt er naar boven afgerond.) De achterste helft kaarten gaat naar de speler die het woord niet kon vormen; de voorste helft gaat uit het spel. Dus als de langste rij bijvoorbeeld 7 kaarten lang is, gaan de laatste 4 kaarten naar deze speler, de overige 3 kaarten worden opzij gelegd. Hiermee wordt niet meer gespeeld. De letter die deze speler niet kon aansluiten, wordt in de plaats van de weggehaalde rij gelegd. Deze kaart is nu de eerste kaart van een nieuwe rij. Deze speler krijgt ook de zandloper.

### IK GELOOF HET WOORD NIET!

Als een speler een woord zegt waarvan meer dan de helft van de andere spelers niet gelooft dat het bestaat, dan moet deze

speler het volledige woord spellen en wordt het woord opgezocht. (Alleen nu mag eventueel het woordenboek geopend worden!)

- Als het woord bestaat, dan krijgt deze speler het voordeel om een extra kaart kwijt te raken. Een van zijn medespelers trekt 1 kaart uit de hand van deze speler. Deze kaart gaat uit het spel. Dit gebeurt nooit bij een laatste kaart!
- Als het woord niet bestaat, dan wordt de langste rij letters vervangen door de verkeerd aangesloten kaart. (Zie: "Ik kan mijn letter niet aansluiten"). Je krijgt 1 extra kaart van de weg te halen rij, voor het noemen van het foute woord! Dus als de langste rij bijvoorbeeld 7 letters lang is, neem je de laatste 5 kaarten in je hand in plaats van de laatste 4 kaarten.

Als er geen woordenboek aanwezig is, dan moet men het eens worden via de meerderheid van stemmen, of één speler moet als jury fungeren.

### DE ZANDLOPER - Twee dezelfde letters worden gespeeld

De speler die de zandloper heeft of heeft gekregen bedient hem; steeds als een volgende speler aan de beurt is om zijn of haar letter aan te leggen kan hij, als men dat nodig acht, de zandloper draaien. Het bezit van de zandloper betekent ook dat deze speler als eerste de beurt krijgt om zijn kaart aan te leggen als een andere speler eenzelfde letter heeft neergelegd. Als 2 of meer spelers dezelfde letter hebben gekozen en geen van hen heeft de zandloper, dan is de speler die kloksgewijs het dichtst bij de zandloper zit, het eerst aan de beurt.

### EINDE VAN HET SPEL

Winnaar is de speler die als eerste al zijn kaarten kwijt is.

### WELKE WOORDEN ZIJN TOEGESTAAN?

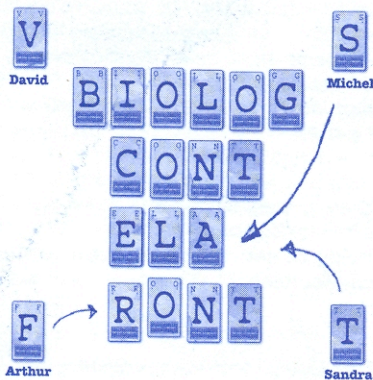
De eenvoudigste regel is: Alleen woorden die in het woordenboek staan, zijn geldig.

Verder:

**Wel toegestaan:** samenstellingen die in het woordenboek staan (zoals "autogordel"), werkwoordsvormen, meervoudsvormen, verkleinwoorden, bijvoeglijk naamwoorden, lidwoorden, etc.

**Niet toegestaan:** geografische namen, eigennamen en afkortingen.

## VOORBEELD



De 4 spelers hebben een kaart gekozen, dus laat ieder z'n kaart nu zien. De "F" is de eerste kaart in alfabetische volgorde, dus Arthur speelt eerst zijn kaart, daarna Michel, daarna Sandra, daarna David.

Arthur plaatst zijn "F" en zegt "front". Michel zegt "elastiek". Sandra ook.

David kan geen woord vinden om met zijn "V" te maken en dus haalt hij de langste rij letters als volgt weg: Hij doet de L, O, en G bij de andere kaarten in zijn hand en legt de V op tafel. De letters B, I en O worden apart gelegd en doen niet meer mee.

