

Welk woord wordt er bedoeld ? voor 3 of 4 spelers

Inhoud

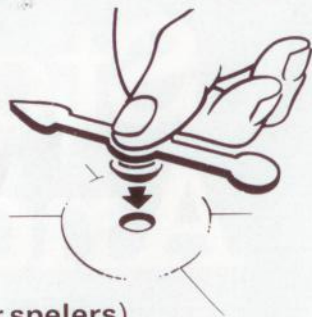
- 2 kaarthouders
- 2 sets kaarten (36 kaarten per set)
- Scoreschijf met pijl
- spelregelboekje met scoreblaadjes

Doel van het spel

Probeer het hoogste aantal punten te behalen door het juiste woord te raden, aan de hand van de aanwijzingen van de partner.

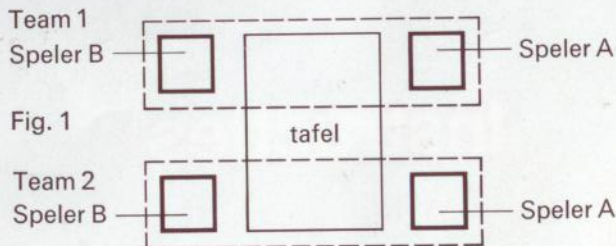
In elkaar zetten scoreschijf

Bevestig de pijl in het gat in het midden van de scoreschijf.



Spelregels (voor vier spelers)

1. De spelers kiezen een partner en vormen twee teams. Ieder team bestaat uit één "A"-en één "B"-speler. De twee A-spelers gaan naast elkaar zitten, tegenover de twee B-spelers (fig. 1).

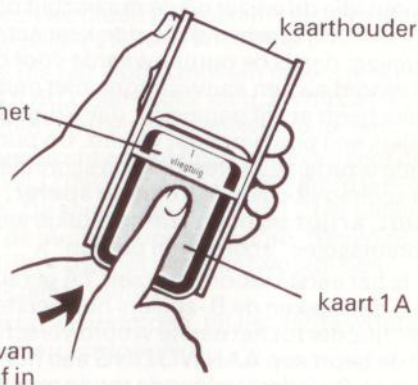


2. De twee A-spelers nemen samen één kaarthouder en het stapeltje met de A-kaarten (rood). De B-spelers nemen de andere kaarthouder en de B-kaartjes (blauw). Op de A-en B-kaartjes staan steeds twee verschillende groepen (aan iedere kant vijf) woorden, die onleesbaar blijven tot ze voor het venstertje in de kaarthouders komen.

3. De A-spelers nemen de **voorkant** van kaart 1A (Op de achterkant staat een sterretje) en duwen die van onderaf in de kaarthouder totdat het eerste woord leesbaar is in het venster (fig. 2).

Fig. 2

eerste WOORD
verschijnt voor het
venster



Beide A-spelers bekijken het eerste woord. Hun partners (B-spelers) mogen het woord niet zien.

De twee A-spelers beginnen als AANGEVERERS van een OMSCHRIJVING voor woord nr. 1 (zonder het woord zelf te noemen), dat de twee B-spelers moeten proberen te raden.

4. De wijzer op de scoreschijf wordt op 10 gezet. Maak uit welke A-speler begint. Deze geeft dan ÉÉN WOORD als AANWIJZING aan zijn B-partner, die tegenover hem zit, om hem te helpen het juiste woord te raden. Zie verder bij "REGELS VOOR AANWIJZINGEN".

5. Als de B-partner niet het juiste woord raadt na de eerste AANWIJZING, dan wordt de wijzer op de schijf op 9 gezet. Nu geeft de tweede A-speler een AANWIJZING aan **zijn** B-partner. Beide B-spelers proberen dus om beurten het **zelfde** woord te raden, aan de hand van de AANWIJZINGEN van hun A-partners.
6. Zo lang het juiste woord niet is geraden gaan de A-spelers om beurten verder met AANWIJZINGEN geven aan de B-spelers. Iedere keer als een B-speler een onjuist antwoord geeft wordt de wijzer één punt lager gezet.
7. Raadt een B-speler het juiste woord dan krijgt hij de punten, die de wijzer op de draaischijf op dat moment aangeeft. Bijvoorbeeld zijn drie keer aanwijzingen gegeven, dan is de puntenwaarde voor dat woord 8. Is het woord na tien aanwijzingen niet geraden (iedere A-speler heeft er vijf gegeven), dan krijgt geen van de B-spelers een punt voor dat woord. De punten van iedere ronde worden genoteerd op de scoreblaadjes achterin het spelregelboekje. **Alléén de speler, die het woord raadt, krijgt punten** (zie het stukje aan het begin van de scoreblaadjes "scoren van punten").
8. Is het eerste woord op kaart 1A geraden (of helemaal niet) dan steken de B-spelers hun eerste kaart 1B in de kaarthouder tot het eerste woord verschijnt. Zij geven dan om de beurt een AANWIJZING aan hun eigen A-partner. Bij iedere volgende ronde moeten de teams om beurten de eerste aanwijzing geven.
9. Zo gaat het spel verder. De A-spelers geven een AANWIJZING voor woord nummer 2, daarna doen de B-spelers dit voor hun tweede woord enz. Het laatste-vijfde-woord van ieder kaart (aangegeven is: dubbele score) krijgt het **DUBBELE AANTAL PUNTEN**, dat op de schijf is aangegeven. Bijvoorbeeld: Staat de wijzer op 7 en is woord nummer 5 geraden, dan krijgt de speler voor dat woord 14 punten.
10. Het spel is afgelopen als tien woorden zijn afgewerkt (geraden of niet), vijf op kaart A en vijf op kaart B.

Winnaar

De punten van speler A en B van team 1 en die van de A-en B-speler van team 2 worden opgeteld. Het team, dat het hoogste aantal punten heeft, is winnaar.

Spel voor drie spelers

Zijn er drie spelers, dan geeft één speler tijdens het spel AANWIJZINGEN aan de twee andere spelers, die met elkaar strijden om als eerste het **JUISTE** woord te raden. Aanwijzingen geven en puntentelling zijn gelijk als bij het spel voor vier spelers.

1. De speler die AANWIJZINGEN geeft mag een willekeurige kaart met woorden gebruiken. Hij geeft steeds aan beide spelers tegelijk **EEN AANWIJZING**.
2. De twee spelers, die het woord moeten raden geven beiden een **ANTWOORD**. Een speler mag, als hij dat wil, zijn beurt voorbij laten gaan en geen antwoord geven.
3. Zodra een speler een antwoord heeft gegeven zegt de speler, die de AANWIJZINGEN geeft of het woord wél of niét juist is geraden. De speler, die als **EERSTE** het juiste woord raadt, krijgt de punten voor dat woord. Geven de twee spelers **tegelijkertijd** het juiste antwoord, dan krijgen ze beiden dezelfde punten.
4. Een spel bestaat uit vijf woorden, bij het vijfde woord wordt het aantal punten verdubbeld.

Winnaar

De speler, die aan het eind van het spel het hoogste aantal punten heeft, is winnaar.

Regels voor aanwijzingen

Het te raden woord is altijd zònder koppelteken en GEEN eigen naam.

1. Het woord, dat als AANWIJZING wordt gegeven, moet ook zònder koppelteken zijn.
2. Als een team beweert dat een aanwijzing een woord mèt koppelteken is, dan wordt dat in het woordenboek opgezocht. Het team, dat gelijk heeft, krijgt de puntenwaarde, zoals door de wijzer was aangegeven.
3. Eigen namen mogen wel als AANWIJZING gegeven worden. Bijvoorbeeld "Hitchcock" wordt genoemd voor het woord "mysterie".
4. Een deel of een werkwoordsvorm van het te raden woord mag niet worden gebruikt als aanwijzing. Bijvoorbeeld : appel voor appelmoes, of gedaan voor doen.
5. Gebaren maken is NIET TOEGESTAAN. Een speler mag bijvoorbeeld met zijn handen geen "bocht" aangeven. Spelers mogen echter WEL gezichtsuitdrukkingen en stemgeluiden maken. Bijvoorbeeld : "stilte" fluisteren om "rustig" als antwoord te krijgen.
6. Een woord dat al eerder als aanwijzing is gebruikt, mag door beide spelers weer opnieuw genoemd worden. Men mag ook een woord aan voorgaande aanwijzingen verbinden. Bijvoorbeeld : "race", "auto" en "chauffeur" kunnen als drie aparte aanwijzingen worden gebruikt. Als ze als één woord genoemd worden kan men "coureur" als antwoord krijgen.
7. Een aanwijzing mag NIET GESPELD worden.
8. Geeft de speler, die moet raden, een VORM van het te raden woord als ANTWOORD, dan krijgt hij nog EEN KANS om het woord, dat hij opgaf, te verbeteren in het juiste woord. Bijvoorbeeld wordt "modder" gezegd in plaats van het juiste woord "modderig" dan krijgt de speler te horen dat hij een vorm van het woord heeft genoemd en een kans krijgt om het te verbeteren. Is zijn volgende antwoord niet "modderig", dan wordt het te

raden woord verder **overgeslagen** en krijgt geen speler een punt voor dat woord.

Puntentelling van een spel

Het team van Jan en Janet heeft het spel GEWONNEN. Zij hebben totaal 43 punten, terwijl Wim en Mary maar 29 punten hebben. De A-spelers, Jan en Wim, hebben de punten behaald als aangegeven in de afbeelding hieronder. Jan behaalde punten bij woord 2 en 4, Wim bij woord 1 en 5. Het vijfde woord werd door Wim geraden toen de wijzer op de 6 stond. Zijn punten voor dat woord werden daarom verdubbeld, waardoor hij 12 punten voor zijn woord kreeg. Er werden géén (0) punten behaald bij woord 3 omdat geen van beide spelers dat binnen 10 aanwijzingen kon raden. Bij de B-spelers raadde Janet woord 1, 3 en 5 (dubbel), terwijl Mary woord 2 en 4 raadde.

	NAAM	SPELER A					NAAM	SPELER B					TEAM TOTAAL
TEAM 1	Jan	1	2	3	4	5 DUBBEL SCORE	Janet	1	2	3	4	5 DUBBEL SCORE	43
		0	5	0	7	0		8	0	9	0	14	
TEAM 2	Wim	1	2	3	4	5 DUBBEL SCORE	Mary	1	2	3	4	5 DUBBEL SCORE	29
		8	0	0	0	12		0	7	0	2	0	

Stop! Ander Woord

Scoreblaadje

	NAAM	SPELER A						NAAM	SPELER B					TEAM TOTAAL
TEAM 1		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
TEAM 2		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	

TEAM 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
TEAM 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	

TEAM 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
TEAM 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	

TEAM 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
TEAM 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	

Stop! Ander Woord

Scoreblaadje

	NAAM	SPELER A						NAAM	SPELER B					TEAM TOTAAL	
TEAM 1		1	2	3	4	5	DURBELE SCORE		1	2	3	4	5	DURBELE SCORE	
TEAM 2		1	2	3	4	5	DURBELE SCORE		1	2	3	4	5	DURBELE SCORE	

TEAM 1		1	2	3	4	5	DURBELLE SCORE		1	2	3	4	5	DURBELLE SCORE	
TEAM 2		1	2	3	4	5	DURBELLE SCORE		1	2	3	4	5	DURBELLE SCORE	

TEAM 1		1	2	3	4	5	DURBELE SCORE		1	2	3	4	5	DURBELE SCORE	
TEAM 2		1	2	3	4	5	DURBELE SCORE		1	2	3	4	5	DURBELE SCORE	

TEAM 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
TEAM 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	