

ALICE IN WOORDLAND



drawab

How To Play
Video

Regelboek

Alice in WOORDLAND

De Harten Koningin, heerseres van Wonderland, heeft je uitgenodigd voor een theebransje in de tuinen van het paleis. Spijtig genoeg heeft de koningin de neiging om vreemde wetten te maken. Vandaag, bijvoorbeeld, heeft ze specifieke letters van het alfabet verboden! Als iemand een woord zegt dat een verboden letter bevat, wordt die prompt naar huis gestuurd. Zal je de laatste gast zijn die overblijft?



1 Muziek
Spelende Theepot Timer



8 Personage
Kaarten



8 Score
Kaarten



60 Discussie
Kaarten



42 OP Tokens
(Overwinning Punten)



3 Tijd Tokens



25 Verboden Letter Kaarten
Blauw: Gemakkelijk
Paars: Medium
Groen: Moeilijk
Rood: Super Moeilijk



1 Rups Token

Speloverzicht

Alice in Woordland is een woord party game voor 3-8 spelers die de rol spelen van personages uit Alice in Woordland. Spelers zeggen om de beurt woorden die iets te maken hebben met het onderwerp ter discussie.

Wanneer een speler een woord zegt dat een verboden letter bevat of te lang wacht om een woord te zeggen, verlaat hij de ronde. Hoe langer een speler in de ronde blijft, hoe meer punten hij krijgt. De speler met de meeste punten op het einde van het spel is de winnaar.

Set Up

- De jongste speler legt de Harten Koningin Personage Kaart met de tekening naar boven (open) voor zich. Elke andere speler neemt een willekeurige Personage Kaart en legt die open voor zich. Leg alle andere Personage Kaarten in de doos.

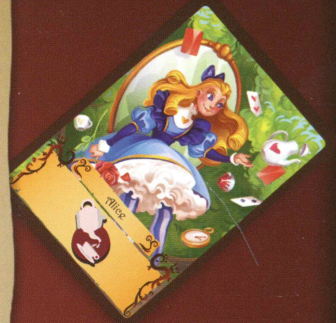
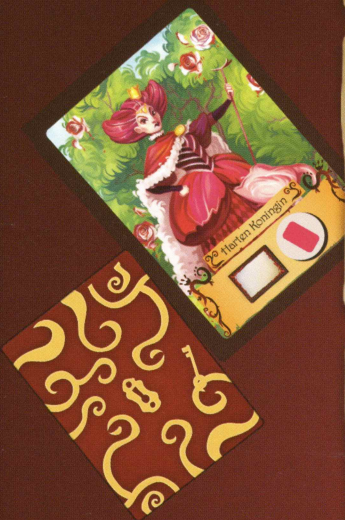
Opmerking: in spellen met drie spelers, kunnen de Personage Kaarten "Rups" en "Alice" niet gebruikt worden en moeten deze terug in de doos geplaatst worden voordat de personages gekozen worden.

- Zet de timer binnen het bereik van alle spelers. Kies je geprefereerde tijdslimiet (10 of 15 seconden) en je geprefereerde volume (normaal of luid) op de onderkant van de theepot.

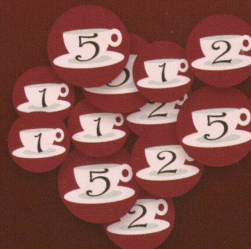
• Scheid de Letter Kaarten volgens hun achterkant, schud elke stapel en leg ze met de tekening naar beneden (gesloten) op de tafel.

- Schud de Discussie Kaarten en leg ze gesloten in een stapel op de tafel

- Leg de OP Tokens in een stapel op de tafel



Set Up voor 4 spelers



Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in evenveel rondes als er spelers zijn. Elke ronde heeft drie fases: A) Voorbereiding B) Discussie C) Opkuis

A) Voorbereiding

1. Sorteert de Score Kaarten volgens het nummer op het zakhorloge. De "1" kaart moet vanboven liggen en het nummer gelijk aan het aantal spelers onderaan. Zorg ervoor dat elke kaart open en op volgorde naar gelang het aantal spelers ligt. Leg de overige kaarten terug in de doos. Zet de stapel met Score Kaarten op tafel binnen bereik van alle spelers.

2. Als de "Gekke Hoedenmaker" in het spel is, neemt de speler met die kaart een Tijd Token.

3. Als de "Rups" in het spel is, gebruikt de speler met die kaart zijn Rups Token. (zie de Personage sectie)

4. Als het "Witte Koningin" in het spel is, neemt de speler met die kaart de bovenste kaart van de paarse letter stapel. (zie de Personage sectie)

5. Als de "Tweedle Tweeling" in het spel is, neemt de speler met die kaart 2 Tijd Tokens. (zie de Personage sectie)

6. De speler met de "Harten Koningin" Personage kaart neemt de bovenste kaart van de rode letter stapel zonder deze te tonen aan de andere spelers. Dan trekt hij de bovenste twee kaarten van de Discussie stapel, legt er één onder de Discussiestapel en legt de ander open op de tafel zodat iedereen hem kan zien. Dit is het Discussie onderwerp van de huidige ronde.

7. Trek drie letter kaarten, één van elke stapel (blauw, purper, groen) en plaats ze in een rij open op tafel zodat iedereen ze kan zien. Dit zijn de Verboden Letters voor de huidige ronde.

8. De speler met de "Harten Koningin" Personage kaart start de Timer en neemt de eerste beurt. Het spel gaat klokgewijs verder.



B) Discussie

De speler moet tijdens zijn beurt een woord zeggen dat gerelateerd is met de Discussie Kaart en geen van de verboden letters bevat. Dan moet hij op de Timer drukken om het liedje te herstarten, de beurt van de speler aan zijn linkerkant begint onmiddellijk.

Wanneer een speler een woord zegt dat één van de verboden letters bevat of geen passend woord zegt voor het liedje uit is, verlaat die de ronde en moet hij/zij haar/zijn Personage Kaart omdraaien om dit weer te geven. Spelers die de ronde verlaten hebben, slaan hun beurt over en mogen hun speciale vaardigheden niet meer gebruiken.

De eerste speler die de ronde verlaat, plaatst de bovenste kaart van de Score kaartstapel (met 1 kopje thee) open voor zich. De volgende spelers die de ronde verlaten, doen hetzelfde.

Discussie suggesties

- Alle woorden moeten mensen, dieren, planten, activiteiten of objecten zijn die je kan zien. Alle woorden moeten nauw verband houden met het Discussie onderwerp. Bijvoorbeeld, als het Discussie onderwerp "circus" is, dan zijn aanvaardbare woorden "clown" (persoon), "leeuw" (dier), "tent" (object), of "jongleren" (activiteit). "Geluk" is niet aanvaardbaar, aangezien het niet behoort tot de genoemde categoriën. "Leraar" is ook niet aanvaardbaar; leraars zijn mensen die naar het circus kunnen gaan, maar dat is niet waar het circus bekend voor is!
- Gewoonlijk is gezond verstand genoeg om te bepalen of een woord van een speler gerelateerd is aan het onderwerp. In het geval van twijfel stemmen de andere spelers. Als de meerderheid tegenstemt, dan moet de speler de ronde verlaten. Bij gelijkspel wordt het woord aanvaard. Dan drukt de volgende speler op de Timer en begint zijn beurt.
- Een speler mag geen woord zeggen dat een andere speler reeds gezegd heeft noch een afgeleide hiervan. Bijvoorbeeld, als een speler "verf" zegt, dan kan een ander speler niet "verven" zeggen. Samengestelde woorden zoals "verfborstel" zijn wel toegelaten.
- Woorden die de Verboden Letters bevatten mogen niet gebruikt worden, zelfs als deze letters niet uitgesproken worden. (zoals "neus" wanneer E de verboden letter zou zijn of "acht" in het geval dat H de verboden letter zou zijn)
- Vreemde (niet Nederlands) woorden zijn toegestaan als ze deel uitmaken van de Nederlandse taal. Bijvoorbeeld, "croissant" is aanvaardbaar, maar "chien" (Frans voor hond) niet.

C) Opkuis

Wanneer alle spelers buiten één de ronde verlaten hebben dan is de Discussie fase voorbij. De laatste speler neemt de laatste kaart.

1. Elke speler krijgt evenveel punten als de Score Kaart die ze gekregen hebben tijdens de ronde. Je kan je punten bijhouden door de OP tokens te gebruiken.

Opmerking: Sommige Personage kaarten kunnen bonus punten geven aan de spelers die ze bezitten (zie Personage sectie)

2. Schud alle Letter kaarten terug in de juiste stapels en leg de Discussie kaart onder de Discussie kaart stapel.

3. Alle spelers geven hun Personage Kaart aan de speler aan hun linkerkant.

4. Begin de nieuwe ronde met de Voorbereidings fase

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer elke speler alle Personages gebruikt heeft. De speler met de meest punten is de winnaar! In het geval een gelijkspel zijn jullie allemaal winnaars! Als je echt een winnaar nodig hebt daarentegen, dan is het degene met de meeste punten in de laatste ronde. Maar theetijd is nooit gedaan in Wonderland, je bent nu klaar om terug te spelen!

De Personages

In elke ronde heeft elke speler een kaart van een personage uit Wonderland. Deze Personage kaarten hebben speciale krachten die de speler helpen of problemen maken voor de andere spelers.

Een speler kan deze krachten niet gebruiken als hij de ronde verlaten heeft of zijn kaart gekanteld is (vaardigheid reeds gebruikt).



Harten Koningin

De geïrriteerde gastvrouw van het theekransje. Als heerseres van Wonderland kan ze nieuwe wetten uitvinden... zelfs wanneer ze thee drinkt!

- Je kiest het Discussie onderwerp van de twee bovenste kaarten van de Discussie stapel
- Je neemt de eerste beurt in de ronde
- Tijdens de Voorbereidings fase, trek je een willekeurige rode Letter Kaart (laat deze niet zien aan de andere spelers) Tijdens de Discussie fase, onmiddellijk nadat je je beurt beëindigt, mag je je Letter Kaart boven de rij van de Verboden Letters leggen. Deze letter is verboden voor alle andere spelers. Aan het begin van je volgende ronde leg je deze letter af.

Als het "Witte Konijn" reeds zijn kaart in het spel heeft, verwijder je deze wanneer je je kracht gebruikt en vervang je die met jouw letter.

- Ja, je kan verplicht worden om je eigen kransje te verlaten. De wet is de wet!



Het Witte Konijn

De boodschapper van de Harten Koningin. Hij kondigt alle nieuwe wetten aan, een privilege dat hij soms voor eigen gewin gebruikt.

- Tijdens de Voorbereidings fase trek je een willekeurige paarse Letter Kaart (laat deze niet zien aan de andere spelers). Tijdens de Discussie fase, onmiddellijk na het einde van je beurt, mag je de letter boven de rij van de Verboden Letters plaatsen. Deze letter is verboden voor alle andere spelers. Aan het begin van je volgende beurt, leg deze af.
- Als de Harten Koningin haar Letter Kaart reeds in het spel heeft wanneer je je kracht gebruikt, verwijder je deze en vervang je die met jouw letter.



Cheshire Cat

Een grote glimlach vormt zich altijd op het gezicht van deze mysterieuze kat. Hij kan onzichtbaar worden, een kracht die hij schaamteloos misbruikt om grappen uit te halen.

- Eenmaal per ronde, tijdens jouw beurt, kan je je Personage kaart kantelen (kaart horizontaal leggen). Als je dit doet, sla je je beurt over. De speler aan je linkerkant drukt onmiddellijk op de timer om het liedje te herstarten en start zijn beurt.
- Je kan je kracht niet gebruiken nadat je tijd op is.



Tweedle Tweeling

Altijd samen, Tweedledum en Tweedledee zijn dubbel leuk of dubbel lastig!

- Tijdens de Voorbereiding fase neem je twee Tijd Tokens
- Tijdens je beurt mag je een Tijd token afleggen, om op de timer te drukken en het liedje te herstarten en verder te gaan met je beurt. Je mag geen Tijd token afleggen als het liedje afgelopen is.
- Je mag beide Tijd tokens in één beurt afleggen.



Rups

Dit serieuze insect van weinig woorden kan naar het schijnt in de toekomst kijken. Niemand weet of hij echt deze kracht bezit of hij gewoon een gokker met veel geluk is.

- Tijdens de Voorbereidings fase, neem je het "Rups" token. Leg het token voor een andere speler. Tijdens de Opkuis fase krijg je bonuspunten gelijk aan de helft van de punten die die speler ontvangen heeft (naar beneden afgerond; als die speler, bijvoorbeeld, 3 punten heeft gekregen, ontvang jij er 1)
- Alle bonus punten die een speler met het "Rups" token ontvangt tellen niet mee voor je bonus – enkel de punten op de Score kaart tellen.
- Deze Personage Kaart kan niet gebruikt worden in een spel met 3 spelers.



Alice

Een beleefd meisje uit een andere wereld. Ze ziet er een beetje gewoontjes uit in vergelijking met de andere gasten, maar ze is het middelpunt van alle aandacht.

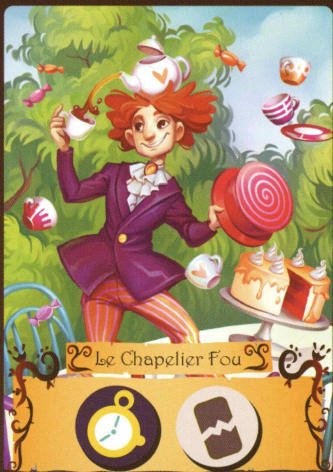
- Tijdens de Opkuis fase, krijg je bonuspunten gelijk aan de helft van je Score Kaart (naar beneden afgerond; als je Score Kaart 3 punten waard is, krijg je 1 extra punt)
- Deze kaart kan niet gebruikt worden in een spel met drie spelers.



Harten Twee

De Kapitein van de Koninklijke Wacht. Hij beschouwt de uitnodiging voor het theekransje een grote eer en zou alles doen om zijn succes te garanderen.

- Eens per ronde, vlak nadat een andere speler zijn beurt beëindigt, mag je je Personage kaart kantelen (horizontaal leggen). Als je dit doet, moet die speler onmiddellijk op de timer drukken en een nieuwe beurt beginnen.
- De Verboden Letter geplaatst door de Harten Koningin is niet verboden voor jou.




Gekke Hoedenmaker

Iedereen in Wonderland is gek, maar de Gekke Hoedenmaker het gekst. Hij kan elke wet breken, zelfs die van Tijd!

- Tijdens de Voorbereidings fase, neem je een Tijd token
- Tijdens je beurt, mag je een Tijd token afleggen om de timer te herstarten en verder te gaan met je beurt. Je mag geen Tijd token afleggen als het liedje afgelopen is.
- Eens per ronde, tijdens je beurt, mag je je Personage kaart kantelen (horizontaal leggen) om één van de Verboden Letters te negeren tijdens deze ronde, ook die van de Harten Koningin en het Witte Konijn.
- Je mag beide krachten in dezelfde beurt gebruiken.

Varianten

Als je met kinderen aan het spelen bent, raden we aan enkel Discussie Kaarten met de  vanonder op de rechterhoek. Dit zijn onderwerpen speciaal geselecteerd voor alle leeftijden.

We raden ook de “Gemakkelijker Spel” variant regels hieronder aan.

Gemakkelijk Spel: om het spel makkelijker te maken voor jongere of onervaren spelers, kan je één of meer van de volgende aanpassingen maken:

- Zet de timer op 15 seconden.
- Gebruik één of twee Verboden Letters per ronde
- Trek enkel Verboden Letters van de paarse en/of de blauwe letter stapels
- Spelers verlaten de ronde enkel als ze een woord zeggen dat start met één van de Verboden Letters, in plaats van een woord dat een Verboden Letter bevat
- De Harten Koningin trekt drie Discussie kaarten, legt er één op de bodem van de stapel en legt de andere twee op de tafel. Spelers kunnen woorden zeggen die te maken hebben met beide Discussie onderwerpen.

Moeilijker Spel: voor een uitdagender spel kan je één van de volgende veranderingen toepassen:

- Zet de timer op 10 seconden
- Speel zonder Personage Kaarten
- Gebruik meer dan drie Verboden Letter Kaarten
- Gebruik enkel Verboden Letters van de paarse en/of groen stapels
- Voor een echt moeilijk spel moeten de speler het spel verlaten als ze één van de Verboden Letters gebruiken op eender welk moment tijdens de ronde. Kijk uit wat je zegt!

Verdienszen



Spel ontwerpen door: Chris Darsaklis & Spyros Koronis

Illustraties: Asterman Studio

Graphisch Ontwerp: Stelios Kourtis & Nikos Rovakis

Regelboek: Spyros Koronis

Spøcialø dankbøtuigenzen

Chris draagt dit spel op aan zijn vader, die vertrokken is naar dit wonderland.

Spyros draagt dit spel op aan zijn nieuwgeboren neefje, die onze levens met wonder vult.

Drawlab Entertainment dankt alle onze vrienden en geliefden voor alle advies en ondersteuning en om Alice in Woordland met ons te spelen.



Intrafin
Games