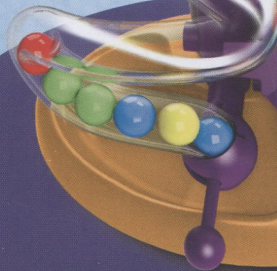


WOORDWIJZER™



Inhoud:

1 woordwijzer, 5 dubbelzijdige onderwerpkaarten, 1 blanco onderwerpkaart, 24 knikkers in 4 verschillende kleuren en 1 speluitleg.

Doel van het spel:

Zorg dat je zo veel mogelijk knikkers van jouw kleur in de buis hebt en win het spel.

Vorbereiding:

- Assembleer de Woordwijzer zoals aangegeven in montage uitleg (fig. 1-7).
- De spelers gaan voor het spel zitten. Elke speler krijgt 6 knikkers in de gekozen kleur.

Tijdens het spel:

Eén speler is de spelleider. Hij of zij zit vlak voor de woordwijzer en bedient de hendel waarmee willekeurig een onderwerp wordt gekozen (fig. 8). Zodra de cilinder en de pijl stoppen met draaien, zegt de spelleider hardop welke letter en welk onderwerp is geselecteerd. Zorg dat alle spelers het onderwerp en de letter kunnen zien.

De spelers moeten nu een woord bedenken dat past bij het onderwerp en begint met de letter die is geselecteerd. Zodra ze een antwoord hebben bedacht, gooien ze een knikker in de trechter. Let op dat de spelers hun knikker niet gewoon in de opening laten vallen, ze moeten hun knikker in de trechter gooien door te mikken. Let op! Zeg je woord nog niet hardop!

De speler waar van de knikker helemaal onderin de trechter ligt, moet binnen 3 seconden zijn of haar antwoord geven. De andere spelers doen automatisch niet meer mee in deze ronde, hun bal valt in het opvangbakje en gaat terug in het spel.



- Als de speler het juiste antwoord geeft, mag de knop tegen de richting van de wijzers van de klok in worden gedraaid, zodat de knikker in de buis terecht komt.
- Als de speler een fout antwoord geeft, dan gaat de knikker verloren. Draai de knop met de wijzers van de klok mee zodat de knikker in het bakje voor foute antwoorden terecht komt.
- Als niemand een woord kan bedenken, moet de hendel opnieuw omlaag worden gehaald voor de volgende onderwerp- letter combinatie.
- Opmerking: spelers die geen knikkers meer hebben, moeten de knikkers terugnemen die ze zijn kwijtgeraakt toen ze een verkeerd antwoord gaven. Alle tegenstanders mogen vervolgens een van hun eigen knikkers in de buis gooien.

Einde van het spel:

De speler die als eerste alle 6 knikkers in de buis heeft, wint het spel.

Als dat niemand lukt, eindigt het spel wanneer er 14 knikkers in de buis liggen en de knikkers voorbij de markering op de buis komen.

De speler met de meeste knikkers in de buis wint dan het spel. Bij een gelijkspel moeten de betreffende spelers een finaleronde spelen. De eerste die dan een correct antwoord geeft, wint.



Nieuw spel:

Je kunt met deze onderwerpkaart blijven spelen, want er zijn veel verschillende onderwerp-letter combinaties. Als je wilt, verwissel de onderwerpkaart. Verwijder de knikkers om een nieuw spel te beginnen.

Versie voor 2 spelers:

De eerste speler die 6 goede antwoorden geeft, wint het spel. Als een speler geen knikkers meer over heeft, neemt deze knikkers terug die hij of zij na een fout antwoord was kwijtgeraakt. Zijn of haar tegenspeler mag dan een knikker in de buis leggen.

Let op:

- Als je als eerste je knikker gooit, betekent dat nog niet jouw knikker ook als eerste de bodem van de trechter bereikt! Duimen maar en hopen dat je geluk hebt!
- Je mag je handen niet boven de trechter houden. Alle handen moeten op tafel liggen zodra de hendel omlaag wordt gehaald.
- Op de blanco onderwerpkaart kun je jouw eigen onderwerpen invullen.
- De finaleronde bij gelijkspel kan soms met meer dan 2 spelers worden gespeeld.



© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

Under License from Seven Towns Ltd. Copyright ©2013.

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden.

Bevat kleine onderdelen en ballen, die ingeslikt kunnen worden.

Verstikkingsgevaar. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030.

www.goliathgames.nl Made in Dongguan City, Guangdong, China.



0-3



Bezoek onze website:
www.goliathgames.nl

1



Plaats de trechter
bovenop de woordwijzer.

2



Plaats het halve buisje aan de
achterkant.
Zorg dat het goed vastzit.

3



Duw het knikker opvang bakje in
de toren om te zorgen dat het
vast blijft zitten.

4



Open de cilinder.

5

- PLANT
- AUTO-ONDERDEEL
- BOEKTITEL
- KAMPEERARTIKEL
- IETS OP HET STRAND
- DINGEN DIE VLEGEN
- VLEES
- MELKPRODUCT
- JONGENS-NAAM
- TOERISTISCHE ATTRACTIE
- IETS ROODS
- SPORT MET BAL



Kies een onderwerpkaart en rol deze op.

6



Plaats de onderwerpkaart in de transparante cilinder. Zorg dat de kaart goed tegen het stootbalkje binnenin in de drum zit.

7



Plaats het deksel tegen de cilinder.

8



Druk de hendel naar beneden. De cilinder gaat draaien en wijst een onderwerp aan en de letterpijl wijst de letter aan waarmee je gaat spelen.