

HET GROOT DENKSPORT® PUZZELWOORDENSPEL

Voor 2 tot 8 spelers vanaf 8 jaar

Doel van het spel

Als eerste een woord vormen uit een van tevoren afgesproken categorie. De benodigde letters krijg je door de vragen goed te beantwoorden.

Inhoud van de doos

252 vragenkaarten

1 tienzijdige dobbelsteen

Vorbereiding

Zet de kaartjes zo in de doos dat de pijl bij het vakje voor de dobbelsteen naar de vragenkant wijst. Spreek vervolgens met elkaar af wat voor soort woord er gemaakt moet worden. Bijvoorbeeld een naam met minstens 5 letters, een (hoofd)stad met 2 lettergrepen, een beroep, een werkwoord met 7 letters, een plant met 4 letters, enz. Je kunt het zo makkelijk of moeilijk maken als je zelf wilt.

Spelverloop

De jongste speler begint met het gooien van de tienzijdige dobbelsteen. De speler rechts van hem pakt nu een kaartje uit de doos en stelt de vraag met hetzelfde getal als dat van de worp.

Bij een goed antwoord mag je het kaartje houden.

Leg het met de letterkant naar boven voor iedereen duidelijk leesbaar voor je neer.

Bij een fout antwoord gaat het kaartje, achter aan de stapel, terug in de doos en is je beurt voorbij. De speler links van je is nu aan de beurt. Het kan zijn dat je antwoord niet op het kaartje staat maar volgens je medespelers wel goed is. In dat geval mag je nog eens raden.

Geef je nu alsnog het antwoord van het kaartje, dan mag je het kaartje houden. Wijkt je antwoord weer af, dan is je beurt voorbij en gaat het kaartje terug in de doos.

De vragen en de aanwijzingen

De vragen bestaan uit de omschrijving van een puzzelwoord en één of meer aanwijzingen tussen haakjes.

De volgende soorten aanwijzingen kunnen worden gegeven: (C-) Het antwoord begint met een **C**, bijvoorbeeld **brilslang (C-) = COBRA**.

(-P) Het antwoord eindigt op een **P**, bijvoorbeeld **kussen-overtrek (-P) = SLOOP**.

(2xL) Het antwoord bestaat uit 2 lettergrepen, bijvoorbeeld **invoer (2xL) = IMPORT**.

(5xT) Het antwoord bestaat uit 5 tekens (=letters), bijvoorbeeld **babysit (5xT) = OPPAS**.

Er kunnen ook meer aanwijzingen tegelijk worden gegeven, bijvoorbeeld:

(V-,5xT) Het antwoord begint met een **V** en bestaat uit 5 tekens (=letters), bijvoorbeeld **ziekteverwekker (V-,5xT) = VIRUS**.

(-S,2xL) Het antwoord eindigt op een **S** en bestaat uit twee lettergrepen, bijvoorbeeld **op deze wijze (-S,2xL) = ALDUS**.

(M-E) Het antwoord begint met een **M** en eindigt op een **E**, bijvoorbeeld **oogglas (M-E) = MONOCLE**.

Speciale kaarten

Er zit een aantal speciale kaarten in het spel:

Ruilkaart (5 x): in plaats van een letter staan er twee pijltjes op de achterkant. Bij een goed antwoord mag je nu een van de letters die je al voor je hebt liggen verwisselen met een van de letters van een medespeler.

De ruilkaart gaat vervolgens terug in de doos. Je hoeft niet direct te ruilen: na een goed antwoord mag je de ruilkaart ook bewaren en tijdens één van je latere beurten uitspelen. Bij een fout antwoord gaat de kaart weer terug in de doos.

Blanco kaart (10 x): in plaats van een letter te bevatten is de achterkant van de kaart blanco. Bij een goed antwoord mag je de blanco kaart voor elke letter gebruiken. Bij een fout antwoord gaat de kaart weer terug in de doos.

Jokerkaart (5 x): in plaats van vragen staat er een joker op de voorkant. Op de achterkant staat gewoon een letter. Wordt deze kaart voor je getrokken, dan hoef je geen vraag te beantwoorden. Naar keuze mag je de jokerkaart houden of hem ruilen met een letter van een medespeler. Hij krijgt dan dus jouw jokerkaart. Na deze beurt heeft de joker geen bijzondere betekenis meer.

10 gooien

Wie 10 gooit en de vraag goed beantwoordt mag de kaart gewoon houden. Verder mag je ook nog een kaart van een ander aanwijzen die je graag zou willen hebben. De speler van wie de kaart is zoekt de moeilijkste vraag voor je uit. Bij een goed antwoord mag je die kaart ook hebben. De kaart die je van een ander afpakt mag geen blanco kaart zijn. Bij een fout antwoord is je beurt voorbij.

Einde van het spel

Winnaar is degene die als eerste tijdens zijn beurt met de letters die voor hem liggen een woord kan vormen uit de van tevoren bepaalde categorie. Een beurt is afgelopen na een fout antwoord of wanneer de volgende speler de dobbelsteen heeft geworpen. Je bent niet verplicht al je letters te gebruiken.

Suggesties voor categorieën

Het woord dat je afspreekt te vormen kan bijvoorbeeld tot een van de volgende categorieën behoren:

- een lichaamsdeel
- een vogel
- een groentesoort
- iets in de huiskamer
- een (zoog)dier
- een muziekinstrument
- een jongensnaam
- een vies woord
- een gerecht
- een kledingstuk
- een werkwoord
- een plaats (in Nederland)
- een medische term
- een vis
- een bijvoeglijk naamwoord
- een liefhebberij
- een drank
- een werktuig
- een beroep
- een plant
- iets in de supermarkt
- enz. enz.

Je kunt het aantal letters of lettergrepen vrij laten of er een afspraak over maken.

De verantwoordelijkheid voor de volledige tekst van het spelmateriaal berust bij Hausemann en Hötte nv te Amsterdam en Dick de Rijk Productions bv te Hilversum. Ondanks alle aan de samenstelling van de tekst bestede zorg kan noch de redactie van het spel, noch de redactie van Denksport Puzzelbladen, noch de uitgever aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele schade die zou kunnen voortvloeien uit enige fout die in deze uitgave zou kunnen voorkomen.

Redactie: Gerrit Jeuring
Wino Sijm

Eindredactie: Marian van Eupen

© 1998 Dick de Rijk Productions bv - Hilversum
Denksport Puzzelbladen, Keesing Entertainment Media bv
- Amsterdam

Made by Hausemann & Hötte nv,
Postbus 1729,
1000 BS Amsterdam, NL.



438

