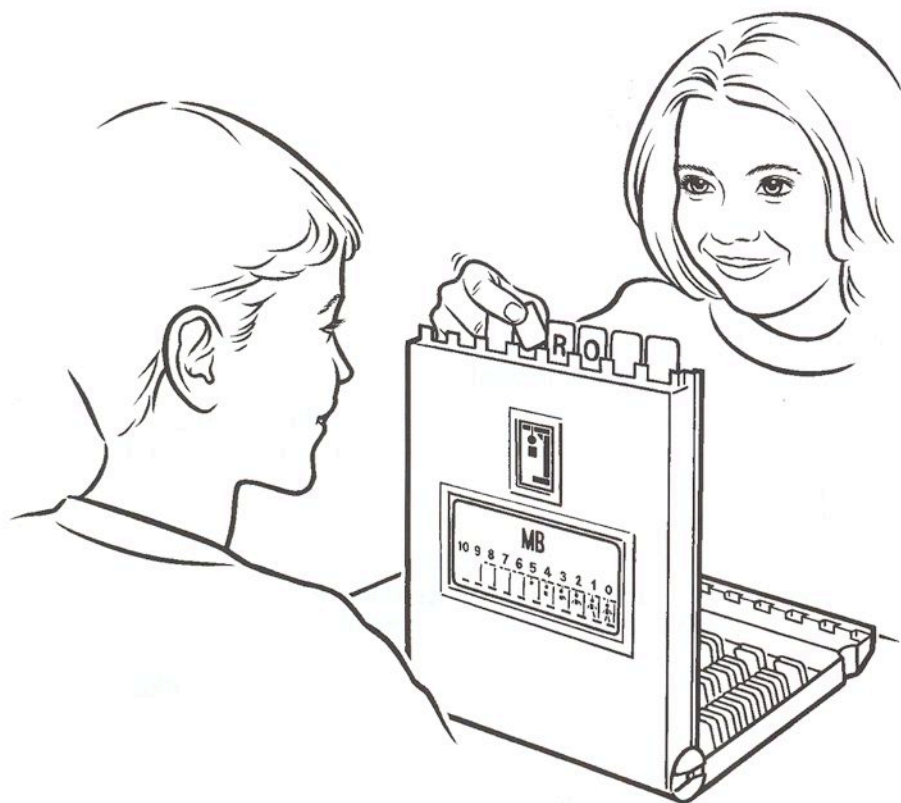


GALGJE

Een klassiek woordspel



2 spelers

Inhoud

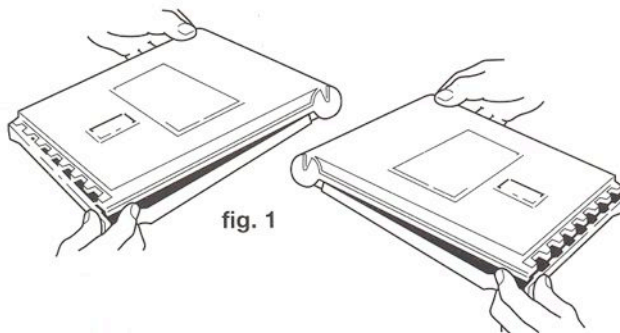
- 1 cassette
- 1 set van 68 letterblokjes en 2 blanco

Doel van het spel

Raad het woord van uw tegenstander, voordat u hangt.

Vorbereiding

- 1 Open de cassette (zie fig. 1)



2. Sorteert de letterblokjes in alfabetische volgorde in de vakjes van de cassette. De twee blanco blokjes dienen als reserve of ter vervanging van zoek geraakte letters (in zo'n geval kunt u de betreffende letter er op schrijven).
- 3 De draaischijf wordt naar links gedraaid, totdat aan de buitenzijde in het raampje een wit vlak verschijnt (nummer 11 aan de binnenzijde van de deksel). Dit is de startpositie voor elk spel (fig. 2).
4. Eén van de spelers neemt de cassette en zet die zodanig voor zich neer, dat de tegenstander er niet in kan kijken, en vormt een woord, dat op de daarvoor bestemde regel vooraan in de cassette wordt gezet. Gebruik alleen woorden die in een standaard woordenboek voorkomen. Eigennamen, plaatsnamen, afkortingen, vreemde woorden enz., mogen niet gebruikt worden.

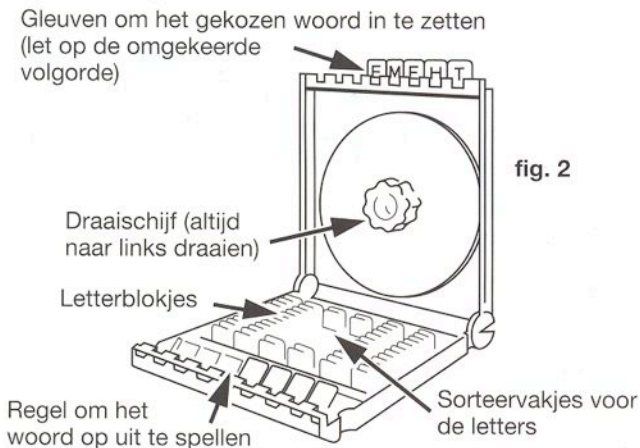


fig. 2

Zet daarna het woord **in omgekeerde volgorde** in de gleuven op de deksel. (Dus de letter, die op de regel in de cassette uiterst rechts stond, komt op de deksel uiterst links te staan enz.) Natuurlijk is de blanco zijde van de letters naar diegene toegekeerd die moet raden.

Het spel

1. De speler die moet raden noemt een letter, waarvan hij denkt dat die in het woord voorkomt.
 2. Als hij goed heeft geraden, wordt die letter omgedraaid. Komt de genoemde letter meermalen in het woord voor, dan hoeft toch steeds maar één letter te worden omgedraaid.
 3. Komt de letter niet in het woord voor, dan wordt de draaischijf een vakje verder gedraaid, om het begin van de galg te laten zien.
- LET OP: de draaischijf moet altijd naar **links** gedraaid worden in de richting van de pijlen (van nummer 11 naar 0).
4. De speler gaat door met raden totdat alle letters geraden zijn, of tot de afbeelding in het raampje aangeeft dat hij 'hangt'.

Men moet proberen te onthouden welke letters men al genoemd heeft. Als dezelfde verkeerde letter nog een keer wordt genoemd, wordt de draaischijf toch een slag gedraaid!

5. Als de speler denkt dat hij het woord weet, voordat alle letters omgedraaid zijn, moet hij dat zeggen en dan mag hij het woord noemen. Maar pas op! Als hij verkeerd raadt, verliest hij het spel.

Een speler heeft verloren als het raampje in de cassette aantoonst, dat hij aan de galg is gekomen (nummer 0).

6. Als een speler een woord verkeerd heeft gespeld en dit aangetoond kan worden, verliest hij zelf.

7. De speler, die alle letters van het woord van zijn tegenstander raadt, of het hele woord, is winnaar.

Winnaar

De speler die, na een voor het spel bepaald aantal rondes, de meeste woorden heeft geraden voordat hij werd 'gehangen', is winnaar van het spel.

Enkele tips

Omdat men gewoonlijk probeert eerst de klinkers van een woord te vinden zijn woorden met een klein aantal klinkers soms moeilijker te raden. Woorden, waarin dezelfde letter meermalen voorkomt, kunnen een tegenstander ook in de war brengen (zie spelregel 2). Bedenk dat korte woorden niet beslist makkelijker te raden zijn. Er zijn dan alleen maar meer letters, die verkeerd geraden kunnen worden!