

# Ratselturm

Auteur: Heinz Meister

Uitgegeven door F.X.Schmid,, 1992

Een woordspel met kleurcode en tal van variaties voor 2 tot 8 spelers (of teams) vanaf 8 jaar.

Vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

---

## SPELMATERIAAL:

- 28 gekleurde schijven (4 per kleur)
- 8 kaarten met kleurcode

## RATSELTURM: 'basisspel'

### DOEL:

Een 'raadseltoren' bestaat uit enkele op elkaar gestapelde gekleurde schijven die elk voor een bepaalde letter staan. Deze stapel vormt van boven naar onder een bestaand woord. De spelers (teams) proberen zo snel mogelijk a.h.v. de kleurcodekaart het woord te ontdekken.

### VOORBEREIDING:

- Elke speler (of team) krijgt een kleurcodekaart.
- Er worden afspraken gemaakt omtrent de lengte van het te zoeken woord. Hoe langer het woord, hoe moeilijker de opgave. (Meestal worden woorden van 3 tot 6 letters gebruikt.)
- Opmerking: Op de Duitstalige codekaart ontbreekt de letter J. Plaats deze letter bij de letters G, H en I in de bruine kleur.

### SPELVERLOOP:

- De startspeler kiest in het geheim een woord en maakt de passende raadseltoren. (Voorbeeld: 'tafel' = roze-groen-geel-geel-blauw) Let erop dat de beginletter bovenaan ligt.
- Zodra de stapel klaar is, zoeken alle speler tegelijkertijd een passend woord. Elk woord dat voldoet aan de kleurcode en past bij de toren is juist. In bepaalde gevallen zal dus een ander geldig woord gevonden worden. De speler die als eerste een geldig woord vindt, krijgt één punt.
- Indien niemand binnen de afgesproken zoektijd (meestal 1 minuut) een passend woord kan vinden, scoort de torenbouwer zelf één punt.
- Nu komt de tweede speler (in wijzerzin) aan de beurt.
- Het spel eindigt zodra iemand 5 punten gescoord heeft.

## RATSELTURM: 'voor twee spelers of teams'

- De spelers spreken een woordlengte af en bouwen tegelijkertijd een raadseltoren.
- Wie als eerste een woord kan vinden dat voldoet aan de toren van de tegenspeler krijgt één punt.
- Kan de andere speler binnen de 30 sec. geen woord vinden, dan ontvangt de eerste speler voor zijn woord twee punten i.p.v. één.

## **RATSELTURM: 'solo'**

- Stapel in een willekeurige volgorde 4 of 5 schijven op elkaar.
- Zoek passende woorden bij deze toevallige raadseltoren.

## **RATSELTURM: 'alles of niets' (3 tot 5 spelers)**

DOEL:

Probeer als eerste de verborgen woorden van alle tegenspelers te raden.

SPELVERLOOP:

- Alle kleurschijven liggen in het midden. Elke speler neemt de nodige schijven en bouwt in het geheim een raadseltoren van 4 of 5 letters.
- Elke speler noteert nu op een blad de woorden die voldoen aan de torens van de tegenspelers.
- Zodra iemand klaar is, legt hij zijn blaadje omgekeerd in het midden. Het spel gaat door tot de voorlaatste speler klaar is en zijn blaadje omgekeerd in het midden plaatst.
- Er wordt enkel gescoord indien alle genoteerde woorden voldoen! De eerste speler krijgt daarvoor 4 punten, de tweede 3 punten, enz.
- Het spel wordt gespeeld tot iemand een afgesproken puntenaantal bereikt heeft.

## **RATSELTURM: 'laat je niet vangen' (2 tot 5 spelers)**

DOEL:

Probeer de raadseltoren telkens te verhogen, ook al ken je geen bijpassend woord meer.

Dit mag echter niet opvallen want anders...

SPELVERLOOP:

- De startspeler kiest in het geheim een woord en plaatst alleen de startletter daarvan op tafel.
- De volgende speler legt daaronder een tweede schijf. Hij kent dus wellicht een woord met die twee letters als beginletters.
- De volgende spelers doen hetzelfde zodat de raadseltoren steeds hoger wordt.
- Zodra iemand geen passend woord meer kent, heeft hij twee mogelijkheden:
  - ofwel doet hij alsof en plaatst een volgende schijf onder de toren.

- ofwel twijfelt hij aan het woord van de vorige speler. Nu moet de speler die als laatste een schijf plaatste een passend woord geven. Kan hij dit niet, dan krijgt die speler een strafpunt; kan hij echter wel een passend woord opgeven, dan gaat het strafpunt naar de speler die twijfelde.
- Er wordt gespeeld tot een bepaald maximum aantal strafpunten.
- Tip: samengestelde woorden zijn in dit spel heel interessant.

---

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief