

## SPELREGELS

voor 2 tot 4 spelers (of teams)

### BENODIGDHEDEN

1 spelbord, 1 dobbelsteen met cijfers van 5 tot en met 10, 4 pionnen, 1 zandloper, 48 letterkaarten, 528 vraag- en antwoordkaarten (16 pakjes van 33 kaarten)

### DOEL VAN HET SPEL

Elke speler (of elk team) moet proberen zo snel mogelijk bepaalde letterkaartjes te winnen om een bepaald woord te vormen. Dat woord wordt gekozen op grond van twee criteria die door alle spelers samen bepaald worden bij het begin van het spel nl. :

- het aantal letters (min. 4 letters als men een kort spel wil spelen, tot max. 10 letters als de spelers meer tijd hebben)

- een bepaald thema (natuur, sport, huis, muziek, film, geschiedenis, aardrijkskunde, enz.)

Het is ook mogelijk de eerste letter vast te leggen, om de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen. Het woord dat elke speler kiest, is strikt persoonlijk en moet zo lang mogelijk geheim blijven voor de andere spelers. Het mag dus pas op het laatste moment onthuld worden. De speler die als eerste zijn woord kan vormen met de letterkaarten die hij gewonnen heeft, is de winnaar.

### DE UITDAGING

Bij het begin van het spel kan iedere speler een uitdaging aangaan. In dat geval schrijft hij op een vel papier, zodra het aantal letters en het thema bepaald zijn, het woord dat hij gekozen heeft op grond van deze criteria, zonder het aan de andere spelers mee te delen. De uitdaging is gelukt indien hij het spel wint en indien het woord dat hij met de letterkaarten gevormd heeft hetzelfde is als het woord dat hij opgeschreven had op het vel papier (dit dient als bewijs voor de tegenspelers). De speler die de uitdaging gewonnen heeft, wordt uitgeroepen tot VOCABULON GROOTMEESTER. Hij heeft de eer om het volgende spel te beginnen.

Opmerking :

Omdat het aantal letterkaarten tot 3 voor elke letter of lettergroep op het spelbord beperkt is, kan het gebeuren dat een speler beslist om zijn woord tijdens het spel te veranderen als hij merkt dat bepaalde letters niet meer gewonnen kunnen worden. Als deze speler een uitdaging is aangegaan, kan hij deze echter niet meer winnen.

### BEGIN VAN HET SPEL

Elke speler kiest een pion. Het is mogelijk om groepen van 2 of 3 spelers te vormen. Het bord en de pionnen worden klaargezet en de kaartjes per letter of lettergroep in de houder geplaatst. Elke speler (of groep) gooit met de dobbelsteen. Degene die het hoogste cijfer gooit, mag beginnen. Hij plaatst zijn pion op het startvakje (vakje A van de blauwe cirkel), gooit met de dobbelsteen en gaat een aantal vakjes vooruit gelijk aan het cijfer op de dobbelsteen in de richting van de pijl. De volgende speler is de volgende in de richting van de wijzers van de klok.

### VERPLAATSEN VAN DE PION

Na het gooien met de dobbelsteen mag de speler zijn pion naar keuze vooruit of achteruit verplaatsen, behalve natuurlijk bij de eerste zet. Een speler mag niet naar een vakje gaan waar zich reeds een pion van een andere speler bevindt. Door gebruik te maken van de wisselvakjes VOCABULON kan een speler een route bepalen en zo trachten een bepaald vakje dat hij verkiest te bereiken. Telkens als men op een VOCABULON-vakje terechtkomt bij het verplaatsen van de pion, kan men, in plaats van zijn weg voort te zetten in dezelfde cirkel, verder gaan op een andere cirkel.

Zodra men zich op deze andere cirkel bevindt, mag men een richting kiezen, ofwel vooruit, ofwel achteruit :

VOCABULON-vakje van de blauwe cirkel : de pion mag naar de gele cirkel

VOCABULON-vakje van de gele cirkel : de pion mag naar de blauwe of de rode cirkel

VOCABULON-vakje van de rode cirkel : men kan naar de gele cirkel gaan

De speler mag van cirkel en bijgevolg ook van richting veranderen telkens als zijn pion op het vakje VOCABULON komt. De wisselvakjes worden dus gebruikt om tijdens een bepaalde zet van richting te veranderen (bv. je gooit 6 : je gaat drie vooruit tot op het VOCABULON-vakje, je gaat één naar boven en twee terug op de andere cirkel). Als een speler er niet in slaagt om een bepaald vakje te bereiken, moet hij een ander vakje kiezen en gewoon verder spelen om een letterkaart te winnen. De bedenktijd om de weg van de pion te bepalen, wordt overeengekomen door alle spelers.

## AANKOMST OP EEN LETTERVAKJE

Wanneer de pion van een speler op een lettervakje komt, kan hij de letterkaart winnen die overeenkomt met dit vakje.

Daarvoor moet hij het woord vinden waarvan hij

- de eerste letter kent (aangeduid op het vakje waar zijn pion zich bevindt)
- het aantal letters kent (aangeduid met het cijfer op de dobbelsteen)

De worp met de dobbelsteen bepaalt dus het aantal ogen dat men vooruit gaat en eveneens het aantal letters van het te raden woord. De speler die aan de rechterkant zit, trekt een vraagkaart die overeenkomt met het vakje waarop de pion zich bevindt; hij leest de definitie voor met het cijfer dat overeenkomt met het cijfer op de dobbelsteen en geeft de grammaticale categorie: zelfstandig naamwoord (zn), werkwoord (ww), bijwoord (bw), bijvoeglijk naamwoord (bn), telwoord (tl). Daarna wordt de zandloper omgedraaid die de bedenktijd van de speler aangeeft.

1/ De speler vindt het woord binnen de tijd (het antwoord staat op de achterkant van het kaartje en heeft hetzelfde cijfer als de definitie). Hij wint de letterkaart en plaatst die voor zich. De volgende speler is aan de beurt.

2/ De speler heeft het woord niet gevonden binnen de tijd. Hij wint de letterkaart niet. De volgende speler is nu aan de beurt. De andere spelers kunnen evenwel de letterkaart winnen indien ze het antwoord kennen. De kans om te antwoorden, wordt gegeven aan de speler die nu aan de beurt is, vervolgens aan de volgende speler in de richting van de wijzers van de klok. Achteraf wordt de letterkaart onderop het pakje gelegd.

Opmerkingen:

- als de speler een juist antwoord geeft, kunnen de andere spelers vragen om het woord te spellen; indien de speler een fout maakt, kunnen de andere spelers beslissen om hem de letterkaart niet toe te kennen;
- het ruilen van letterkaarten onder de spelers onderling is toegelaten vanaf het moment dat een speler tenminste 2 letterkaarten gewonnen heeft;
- om het spel te vergemakkelijken voor alle spelers of slechts voor enkele spelers (bv. jongere kinderen), is het mogelijk om een bijkomende aanwijzing te geven, bv. de tweede letter van het te vinden woord, of de laatste letter.
- een alternatieve spelmogelijkheid is dat men afsprekt dat een speler verder mag spelen, zolang hij het woord raadt tijdens een beurt.

## VAKJE MET MEERDERE LETTERS

Als een speler met zijn pion op een vakje komt met meerdere letters, is de eerste letter van het woord dat hij moet vinden de letter die aangeduid is op de vraagkaart die getrokken wordt. Als de speler het woord vindt, wint hij dus een kaart met meerdere letters erop. De speler heeft dan het voordeel dat hij uit deze letters een letter kan kiezen die hij wil gebruiken om zijn woord te vormen.

## AANKOMST OP EEN VOCABULON-VAKJE

Als de pion van een speler op een VOCABULON-vakje komt, heeft hij het recht om de letterkaart te kiezen die hij wil winnen. De speler aan zijn rechterkant trekt een vraagkaart die overeenkomt met de keuze van de speler.

## DE WINNAAR

De winnaar is de eerste speler die aan de tegenstanders zijn woord onthult dat gevormd wordt met de letterkaarten die hij gewonnen heeft. Dit woord moet uiteraard het aantal letters hebben dat alle spelers bij het begin van het spel overeengekomen zijn en moet beantwoorden aan het afgesproken thema.

OPGELET!

Het woord dat de winnende speler gevormd heeft, moet door de speler juist gespeld worden en moet in het woordenboek voorkomen (een woord in het meervoud wordt aanvaard, vervoegde vormen van werkwoorden en eigennamen zijn niet toegelaten). Indien hij zich vergist, moet zijn antwoord als fout beschouwd worden. De winnaar kan gedurende het spel letterkaarten winnen die hij niet kan gebruiken om zijn woord te vormen. Hij mag niet meer dan 3 van deze overbodige letterkaarten in zijn bezit hebben.