

De behaalde score wordt per wachtwoord door een der spelers, of, in geval er een spelleider is, door deze functionaris, bijgehouden.

Bij de originele, **Amerikaanse**, methode bestaat elke ronde voor iedere ploeg uit 5 woorden; het 5de woord is van een asterisk (sterretje) voorzien en heeft de dubbele waarde. Maximaal kunnen per ronde door elke ploeg dus 4×10 plus $1 \times 20 = 60$ punten worden gescoord.

Bij de **Nederlandse** speelwijze eindigt een ronde, wanneer een der ploegen **ten minste 25** punten heeft gescoord. De woordenlijsten zijn zodanig ingericht, dat desgewenst op zijn Amerikaans kan worden gespeeld; hiertoe is elk 5de woord van een asterisk voorzien.

Winnaar van elke **ronde** is de **ploeg** die het hoogste aantal punten heeft gescoord. Winnaar van elk **spel** is de **ploeg** die **in totaal** het hoogste aantal punten heeft gescoord, dan wel, zulks naar verkiezing, de **ploeg** die in totaal de meeste ronden heeft gewonnen.

Wachtwoord kan ook met 3 spelers worden gespeeld. In dat geval geeft één der spelers aan beide andere spelers **tegelijkertijd** sleutelwoorden op, onverschillig van welke woordenlijst. De speler, die het eerste het goede wachtwoord heeft genoemd, ontvangt het gescoorde aantal punten volgens de scoreschijf. Als beide spelers tegelijkertijd het juiste wachtwoord noemen, ontvangen beide spelers het gescoorde aantal punten. Ook in dit geval kan men op zijn Amerikaans of op zijn Nederlands spelen.

Regels voor sleutelwoorden

Het **Wachtwoord** is altijd één enkel woord zonder koppelteken(s) en het is géén eigennaam.

Het **Sleutelwoord** dient eveneens één enkel woord zonder koppelteken(s) te zijn, maar het mag wél een eigennaam zijn. Zo kan 'vergeet-mij-niet' noch wachtwoord, noch sleutelwoord zijn; de eigennaam 'Hitchcock' zou als sleutelwoord kunnen worden gebruikt om het wachtwoord 'grizelfilm' te laten vinden.

Een gedeelte of een bepaalde vorm van het wachtwoord mag niet als sleutelwoord worden gebruikt. Dus mag 'apothek' niet voor het wachtwoord 'apotheker' worden gebruikt; 'stelen' mag niet als sleutelwoord voor 'gestolen' worden gebruikt, 'tol' niet voor het wachtwoord 'tolk', e.d. Als de tegenpartij de juistheid van een sleutelwoord betwist (bijv. meent dat het sleutelwoord 'noordpoolexpeditie' ten rechte als noordpool-expeditie' dient te worden geschreven), wordt het in een woordenboek opgezocht. Indien er een spelleider is, behoort dit tot zijn taak. De puntenwaarde van het wachtwoord, zoals deze op dát moment luidde, gaat naar de in het gelijk gestelde partij.

Bijzondere bewegingen en gebaren zijn niet toegestaan. Bijv. mag een speler een 'bocht' niet met zijn handen aangeven. Het is de spelers echter wél toegestaan, gebruik te maken van gelaatsexpressie en stembuigingen. Een speler mag bijv. het sleutelwoord 'stilte' **fluisteren** om het wachtwoord 'rust' aan te geven.

Eerder gebruikte sleutelwoorden mogen door elke speler worden herhaald. Men mag een sleutelwoord ook doen samenhangen met vorige sleutelwoorden. Bijv. 'wedren', 'renbaan' en 'paard' kunnen 3 afzonderlijke sleutelwoorden zijn, die met elkaar worden verbonden om als antwoord 'jockey' te krijgen.

Een sleutelwoord mag niet worden gespeld.

Indien een bepaalde vorm van het wachtwoord als antwoord wordt gegeven (bijv. 'modder' in plaats van 'modderig'), krijgt de desbetreffende speler één kans om het woord te corrigeren. Komt hij dan niet met de juiste vorm 'modderig' voor de dag, dan telt dit wachtwoord niet meer mee en wordt er door niemand gescoord. Wanneer een speler echter het **meervoud** (bijv. 'ringen') of de **verkleinende vorm** (bijv. 'ringetje') van een wachtwoord (in dit geval dus 'ring') opgeeft, wordt dit als goed aangemerkt.

De hier genoemde sleutelwoorden dienen uitsluitend als voorbeeld en zijn dus niet in de geselecteerde woordenlijsten opgenomen.

WACHTWOORD

SPELREGELS

Wachtwoord is de voor de huiskamer bewerkte editie van het populaire T.V.-spel van deze naam, in de Verenigde Staten van Amerika bekend als **Password**. De woordenlijsten voor het Nederlandse taalgebied werden met zorg samengesteld door de Nederlandse fabrikanten en uitgevers van dit spel, Hausemann & Hötte n.v., Amsterdam.

Wachtwoord is een spel voor 3 tot 5 personen. Het doel van het spel is, punten te scoren door het raden van **wachtwoorden** aan de hand van **sleutelwoorden**, die door de ploeggenoot worden opgegeven.

Indien er 5 deelnemers zijn, treedt één van hen op als **spelleider**. Hij bedient de scoreschijf, houdt de score bij, en beslist in twijfelgevallen. Aangezien zijn taak dus beperkt is, kan het spel even goed met 4 personen worden gespeeld.

Die 4 spelers vormen 2 **ploegen**, ploeg 1 en 2. Elke ploeg bestaat uit een **A-speler** en een **B-speler**. Die van ploeg 1 duiden wij verder aan als spelers **1A** en **1B**, die van ploeg 2 als **2A** en **2B**.

Begonnen wordt door **1A**. Deze zet de wijzer van de scoreschijf op 10. (Bij 5 spelers is dit de taak van de spelleider.)

Vervolgens neemt hij een der **etuis**, doet daarin een der 'A'-woordenlijsten, schuift die lijst zover op dat het eerste woord leesbaar wordt en laat dit woord aan zijn collega van ploeg 2, dus speler 2A, zien. Daarna geeft hij de B-speler van zijn ploeg, 1B, een sleutelwoord op. (Zie voor de eisen, waaraan een sleutelwoord moet voldoen, onder: 'Regels voor sleutelwoorden'). Als speler 1B het juiste wachtwoord **niet** raadt, zet speler 1A de wijzer van de scoreschijf op 9 en geeft deze aan speler 2A, die nu zijn B-speler, dus 2B, een sleutelwoord opgeeft. Zolang het wachtwoord niet wordt geraden, gaat de beurt verder, waarbij dus om de beurt de spelers 1A en 2A sleutelwoorden opgeven aan hun B-spelers 1B en 2B. Wordt het wachtwoord na 10 beurten niet geraden, dan wordt niet gescoord, omdat de waarde na de tiende beurt tot 0 is gedaald. (Is er een spelleider, dan zet deze na elk gemist sleutelwoord de wijzer van de scoreschijf op het eerstvolgende lagere nummer.)

Nadat het eerste wachtwoord is geraden of gemist, is de beurt aan de B-spelers. Speler 1B manipuleert nu met de scoreschijf (of laat dit de spelleider doen), vult een etui met een der 'B'-woordenlijsten, laat het **eerste** woord zichtbaar worden, laat dit aan speler 2B zien, geeft een sleutelwoord op aan zijn A-speler (1A), bij missen van het wachtwoord geeft 2B een sleutelwoord op aan 2A, enz.

In de derde beurt zijn het weer de A-spelers, die sleutelwoorden aan de B-spelers opgeven om het **tweede** wachtwoord van de 'A'-woordenlijst te laten raden; nu echter eerst speler 2A en daarna speler 1A. In de vierde beurt geven de B-spelers dan weer sleutelwoorden op aan de A-spelers, om dezen het **tweede** wachtwoord van de 'B'-woordenlijst te laten raden; maar nu eerst speler 2B en daarna 1B. In de vijfde beurt, waarbij het derde wachtwoord van de 'A'-woordenlijst moet worden geraden, zijn wij dan weer bij de A-spelers terug, die dezelfde volgorde als in de eerste beurt aanhouden; dus 1A geeft sleutelwoorden op aan 1B, daarna 2A aan 2B, enz.

A		WOORD					B		WOORD					totaal
spelers	1	2	3	4	5*	spelers	1	2	3	4	5*			
FRED	0	5	5	0	7	0	ANNIE	8	8	17	17	31	43	
JOOP	8	8	8	8	20	12	MARIE	0	7	7	9	9	29	

Hierboven is een voorbeeld van de score volgens de **Amerikaanse** speelwijze afgedrukt, waarbij dus per ronde maximaal 60 punten kunnen worden gescoord en het vijfde woord dubbel telt.

De A-spelers, Fred en Joop, hebben als volgt gescoord:

Fred: woord twee	5 p.	Joop: woord een	8 p.
woord vier	7 p.	woord vijf	6 p. = 12 p.
<hr/>		<hr/>	
12 p.		20 p.	

Geen der A-spelers heeft het derde woord geraden.

De B-spelers, Annie en Marie, hebben als volgt gescoord:

Annie: woord een	8 p.	Marie: woord twee	7 p.
woord drie	9 p.	woord vier	2 p.
woord vijf	7 p. = 14 p.		
<hr/>		<hr/>	
31 p.		9 p.	

Fred (12 p.) en Annie (31 p.) versloegen Joop (20 p.) en Marie (9 p.) dus met 43 tegen 29 punten.

Op dezelfde wijze wordt de score bijgehouden wanneer de **Nederlandse** speelwijze wordt gevolgd, waarbij een ronde voorbij is, wanneer een der ploegen ten minste 25 punten heeft behaald. Het vijfde woord telt in dat geval niet dubbel. Het is duidelijk, dat Fred en Annie, nadat Fred het vierde woord heeft geraden, het eerst op 29 punten zijn gekomen, en hiermede de nodige 25 punten hebben overschreden. Fred scoorde op het tweede en vierde woord 5 en 7 = 12 punten, Annie scoorde op het eerste en derde woord 8 en 9 = 17 punten, samen derhalve 29 punten. Joop (8 punten op woord een) en Marie (7 punten op woord twee) zijn samen op 15 punten blijven staan.