

WOORDBREKER

Een flitsend woordspel voor snelle denkers

voor 2 spelers

Inhoud

- 1 spelbord met draaitafel
- 68 rode blokjes met witte letters + 2 blanco
- 68 blauwe blokjes met witte letters + 2 blanco
- 68 witte blokjes met rode letters + 2 blanco
- 68 witte blokjes met blauwe letters + 2 blanco
- 1 elastiek (plus 1 reserve)
- 4 rubber voetjes
- 2 letterbakjes

Doel van het spel

Wie vormt als eerste het juiste woord, door de letters in de goede volgorde te zetten en daarbij zoveel rode of blauwe letterblokjes te winnen, dat de tegenstander geen nieuw woord meer kan maken van de overgebleven letters.

fig. 1 Onderkant van het spelbord

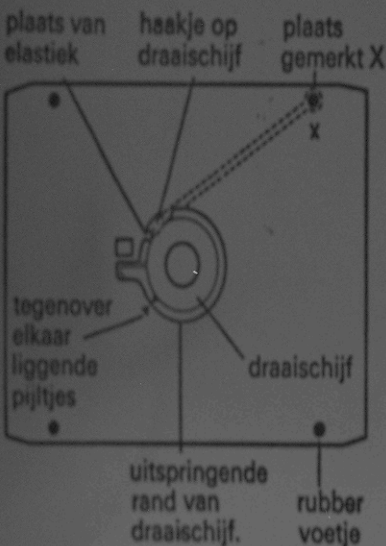
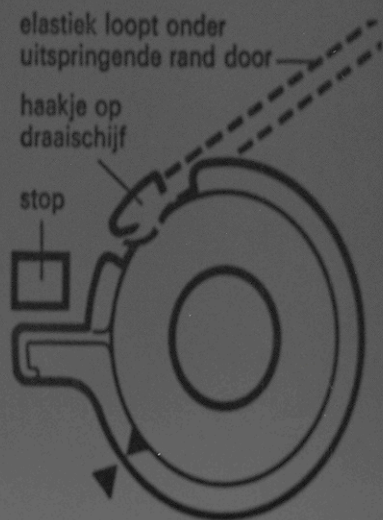


fig. 1A bevestigen van elastiek



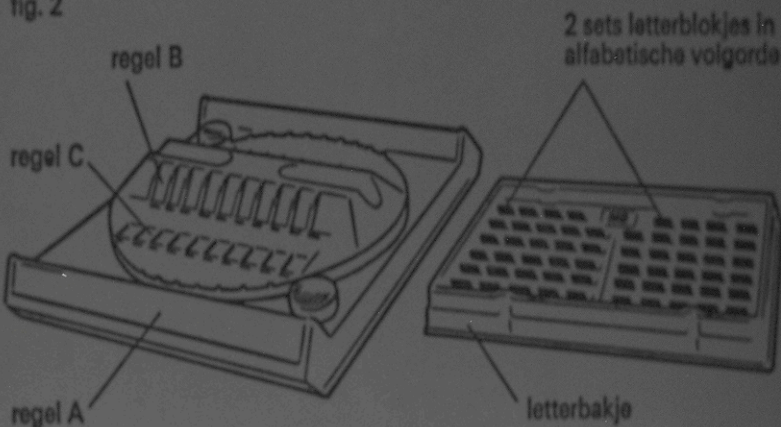
Voorbereiding

1. Maak de vier rubber voetjes los en bevestig ze in de vier hoeken onder het spelbord (fig. 1).
2. Draai de schijf aan de onderkant van het spelbord tot de twee pijtjes tegenover elkaar liggen. Het kan nodig zijn om op één van de twee RODE knoppen aan de bovenkant van het spelbord te drukken om de schijf te laten draaien.
3. Bevestig één elastiek onder het spelbord aan één kant in de hoek, aangeduid met X, en de andere kant om het haakje op de draaischijf (fig. 1 en 1A). Let er bij het vastmaken op, dat beide uiteinden van het elastiek uitgerekt worden onder de rand van de schijf, als deze van bovenaf gedraaid wordt.
4. Plaats het spelbord tussen beide spelers en test de schijf door hem iets meer dan een halve slag te draaien tot hij op zijn plaats "klikt". Druk op een van de rode knoppen. De draaitafel moet dan terugdraaien naar de vorige stand. Gebeurt dat niet helemaal, kijk dan of het elastiek wel helemaal vrij onder de uitstekende rand van de schijf loopt.
5. Iedere speler krijgt twee sets letterblokjes (geef een speler de rode blokjes en de witte blokjes met rode letters, en de ander de blauwe set) plus één letterbakje. Maak alle letters los en sorteer ze op alfabet (fig. 2). (De twee blanco blokjes kunnen worden gebruikt ter vervanging van letters die zijn zoek geraakt).
6. Tijdens het spel worden de letterblokjes met de rode en blauwe achtergrond gebruikt om de letters van een woord, dat de tegenstander weer moet proberen op te lossen, door elkaar te leggen. Aan het eind van iedere ronde kan een speler ze winnen of verliezen. De blokjes met de witte achtergrond worden gebruikt om er het juiste woord mee te vinden. Het aantal blijft steeds hetzelfde, ze kunnen dus niet gewonnen of verloren worden.

Het spel

1. Druk vóór iedere ronde op een van de rode knoppen om te kijken of de schijf in de "ruststand" staat. Aan iedere kant van het spelbord

fig. 2



zijn drie regels, twee op de draaitafel en een op de blauwe basis.
Deze worden aangeduid als regel A, B en C (fig. 2).

2. Elke speler stelt een woord samen uit zijn kleur letterblokjes (met rode of blauwe ondergrond), zonder dat de tegenstander dit kan zien, en zet dit op regel A vooraan in het spelbord. Het woord kan uit maximaal 10 letters bestaan en hoeft niet even lang te zijn als dat van de tegenstander.
3. Ieder woord dat in een standaardwoordenboek voorkomt mag gebruikt worden. Eigen namen, roepnamen, afkortingen, vreemde woorden etc. worden niet gebruikt, tenzij de spelers dat tevoren hebben afgesproken.
4. Beide spelers leggen de letters van het door hen gevormde woord nu door elkaar op regel B, bovenaan de schijf.
5. Daarna de schijf in de richting van de pijlen iets meer dan een halve slag draaien tot hij met een klikje op zijn plaats zit. De speler met de blauwe blokjes heeft nu rode blokjes voor zich en de speler met de rode blokjes de door elkaar gelegde blauwe blokjes.
6. Neem nu zo snel mogelijk uit Uw eigen letterbakje de witte letterblokjes met dezelfde letters als die van het woord dat Uw tegenstander voor U heeft neergelegd en probeer daarvan een woord te vormen.
De juiste oplossing kan als volgt zijn:
 - a. Het originele woord dat Uw tegenstander heeft bedacht,
 - of
 - b. Een ander woord van alle letters, die voor U liggen.
7. Als een van de spelers het woord heeft moet hij snel de witte blokjes met de oplossing in de juiste volgorde op regel C op de schijf leggen en op de rode startknop drukken.
8. De schijf draait dan rond en verhindert de tegenstander zijn woord af te maken. De speler die als eerste op de knop drukt wint de ronde, hij moet natuurlijk wel de juiste oplossing hebben.
9. De winnaar van de ronde krijgt alle rode en blauwe blokjes die aan beide kanten op de schijf liggen. Hij zet zijn eigen kleur blokjes terug in zijn letterbakje, de blokjes van de tegenstander worden tijdens dat spel verder niet meer gebruikt. De verliezer van iedere ronde heeft voor de volgende ronde dus minder letters om een woord te kunnen maken.
Iedere speler neemt zijn eigen witte blokjes gewoon terug en doet ze weer in zijn letterbakje.
10. Beide spelers gaan zo ronde na ronde verder.
Drukken de spelers tegelijk op de rode knop, dan eindigt de ronde onbeslist als beide woorden goed zijn.
11. Als een speler een woord verkeerd speelt of niet dezelfde letters gebruikt als de tegenstander heeft aangegeven, verliest hij die ronde automatisch. (Denk er aan dat het woord wel anders mag zijn, maar de letters het zelfde moeten blijven.)
12. Als het spel vordert kan een speler steeds meer letters aan de tegenstander verliezen, dus verdeel de belangrijke letters goed, anders maakt U het zich erg moeilijk. Als een speler met zijn overgebleven rode of blauwe blokjes geen woord meer kan vormen is het spel afgelopen.

WINNAAR van het spel is de speler, die met zijn overgebleven rode of blauwe blokjes nog een woord kan vormen, terwijl zijn tegenstander dat niet meer kan.