

WONDERWORD

-  2–5 spelers
-  12–99 jaar
-  30 minuten

Woorden uit een andere hoek zien, daar gaat WonderWord over, een verrassend en vermakelijk woordspel voor iedereen.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Author:
Game InVentorS
Graphic Design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

SPELMATERIAAL

- 110 kaarten met letters
- 30 lucifers
- papier en potlood (niet inbegrepen)

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om woorden te raden die zijn gemaakt door de andere spelers, beginnend met de laatste letter van het woord. Er worden zowel punten toegekend aan spelers die het woord goed raden als aan spelers die uitdagende woorden vormen en erin slagen zoveel mogelijk letters te onthullen voordat er een geslaagde gok is gemaakt. De eerste speler die 24 punten heeft gehaald, wint het spel.

I. DE START VAN HET SPEL

- Schrijf de namen van alle spelers op. Iedere speler krijgt vijf lucifers.
 - Schud de kaarten en geef elke speler 8 kaarten. Elke speler maakt een woord en legt de kaarten met de letters naar beneden (verborgen) voor hem of haar neer.
 - Kaarten worden in omgekeerde volgorde neergelegd met de eerste letter van het woord aan de rechterkant vanuit de speler bezien.
 - Begin met het raden van het woord van de jongste speler. Deze speler draait de laatste kaart van zijn of haar woord om (aan de linkerkant) – waarmee dus de LAATSTE letter van het woord wordt getoond.
 - De andere spelers hebben elk een totaal van 5 pogingen om te proberen de woorden te raden gedurende één ronde. Als een speler wil raden, moet hij of zij eenvoudigweg het woord hardop zeggen. Elke gok kost 1 lucifer, die in het midden van de tafel wordt gelegd.
 - Als het woord niet is geraden met alleen de laatste letter naar boven, wordt de volgende kaart omgedraaid (de volgende laatste letter van het woord).
 - Nu worden er twee letters van het woord getoond en kunnen de spelers weer raden.
- N.B.: alle bedachte woorden moeten voorkomen in een woordenboek, tenzij anders is overeengekomen.



2. PUNTENSYSTEEM

- Elke letter is 1 punt waard. Een woord van zes letters is dus 6 punten waard.
- Punten worden verdeeld tussen de speler die het woord heeft bedacht en de speler die het woord raadt.
- Het aantal punten dat elk van de twee spelers krijgt, hangt af van hoeveel letters van het woord er zichtbaar zijn, wanneer het woord wordt geraden.
- De speler die het woord heeft bedacht krijgt 1 punt voor elke zichtbare letter op het moment dat het woord is geraden (de speler krijgt alle punten, als alle letters in het woord zichtbaar zijn)
- De speler die het woord raadt, krijgt 1 punt voor elke letter die niet wordt getoond wanneer het woord is geraden.
- Als geen enkele speler nog pogingen over heeft, voordat alle letters van het woord zichtbaar zijn, draait de speler die het woord heeft gemaakt de resterende kaarten om, om het hele woord te openbaren. De speler krijgt automatisch 1 punt voor elke letter van het woord. Voorbeeld: Een speler heeft een woord van 7 letters gemaakt. Slechts vier letters van het woord zijn zichtbaar, maar geen enkele speler heeft nog een poging over. De speler die het woord heeft bedacht, draait de overige drie kaarten om, om zo het hele woord te laten zien en krijgt 7 punten.
- Als een woord niet bestaat of verkeerd is gespeld, krijgt de speler die het woord heeft gemaakt 1 minpunt voor elke letter van het woord, of het woord nu geraden is of niet.

3. EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste 24 punten heeft, wint het spel.

4. VARIANTEN

Je kunt er ook voor kiezen om een alternatief op dit spel te spelen – Begin met het omdraaien van de EERSTE letter van elk woord. Als je een moeilijker spel wil, geef je elke speler 10 of 12 kaarten..

WONDERWORD

-  2–5 joueurs
-  12–99 ans
-  30 minutes

WonderWord nous fait voir les choses sous un angle différent. C'est un jeu de mots amusant et surprenant pour tous.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Auteur:
Game InVentorS
Graphisme:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

MATÉRIEL DE JEU

- 110 cartes avec des lettres, consonnes et voyelles, de couleur différente
- 30 allumettes
- Matériel supplémentaire requis : papier et crayon pour noter les scores

BUT DU JEU

Le but du jeu est de deviner les mots formés par ses partenaires de jeu, en découvrant les lettres à partir de la dernière du mot. Les points sont attribués à la fois au joueur qui forme le mot et à celui qui le devine. Le premier joueur à atteindre 24 points gagne la partie.

I. INSTRUCTIONS DE JEU

- Notez les noms de tous les joueurs. Chaque joueur prend cinq allumettes. Mélangez les cartes et distribuez 8 cartes à chaque joueur. Chaque joueur crée un mot avec 2 ou plus de ses cartes sans obligation de former le mot le plus long. Il place les cartes choisies **face cachée** devant lui. Le mot doit être écrit à l'envers : la première lettre du mot à la droite du joueur et la dernière à sa gauche.
- Lorsque tous les joueurs ont créé leur mot, commencez par deviner le mot du plus jeune joueur. Celui-ci tourne la dernière lettre de son mot. Les autres joueurs ont un total de 5 essais (5 allumettes) pour deviner tous les mots pendant le tour. Lorsque vous révélez une lettre accentuée, mentionnez-le.
- Quand un joueur pense avoir deviné le mot, il le prononce à haute voix. Chaque essai coûte une allumette, jetée au milieu de la table.
- Si aucun joueur ne souhaite proposer de réponse, la prochaine lettre est rendue visible (toujours en partant de la fin du mot). Maintenant, deux lettres du mot sont visibles et les joueurs peuvent deviner à nouveau. Continuez à retourner les cartes jusqu'à ce que le mot soit deviné, ou jusqu'à ce que les joueurs aient épuisé toutes leurs allumettes, ou si plus aucun joueur ne souhaite deviner le mot.
- Les points sont attribués dès qu'un joueur devine le mot. Dès qu'un mot est trouvé, on passe au mot du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre), et ainsi de suite. Lorsque tous les mots du tour de jeu sont devinés, les cartes sont mélangées. Les joueurs reçoivent 8 nouvelles cartes, 5 allumettes et un nouveau tour peut commencer.

Attention:

- Tous les mots créés doivent figurer dans le dictionnaire, sauf accord contraire.
- Si (et seulement si) un joueur n'est pas à même de former un mot avec ses 8 cartes, il peut les défausser et en prendre 8 nouvelles.
- Les joueurs peuvent renoncer à deviner un mot, afin de garder des allumettes pour les mots restants du tour de jeu.



2. COMMENT ATTRIBUER LES POINTS

- Chaque lettre vaut 1 point. Un mot composé de six lettres vaut donc 6 points.
- Les points sont partagés entre le joueur qui a créé le mot et le joueur qui le devine. Le nombre de points qu'obtiennent chacun des deux joueurs dépend du nombre de lettres visibles lorsque le mot est deviné.
- Le joueur qui a créé le mot obtient 1 point pour chaque lettre visible lorsque le mot est deviné. Le joueur qui devine le mot obtient 1 point pour chaque lettre qui n'est pas visible lorsque le mot est deviné.
- Si les joueurs n'ont plus d'allumette, ou si plus aucun joueur ne souhaite deviner le mot, le joueur qui a créé le mot tourne les cartes restantes à révéler et obtient automatiquement 1 point pour chaque lettre dans le mot. Exemple: un joueur a créé un mot de 7 lettres. Seulement 4 lettres sont visibles, mais les joueurs n'ont plus d'allumettes. Le joueur qui a créé le mot révèle les 3 cartes cachées et obtient 7 points.
- Si un mot n'existe pas ou est mal orthographié, le joueur qui l'a créé perd 1 point pour chaque lettre, peu importe si le mot est deviné ou pas.

3. FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à obtenir 24 points gagne la partie.

4. VARIANTES

Vous pouvez aussi choisir de jouer une variante du jeu : Commencez par tourner la première lettre de chaque mot. Si vous aimeriez un jeu plus exigeant, commencez par distribuer 10 ou 12 cartes à chaque joueur.