

# WOORD ZOEKER!



...OR LIED NOTEN  
...GGF  
...LZ  
...nden  
INDIA IRAK IRAN ISRAEL IT  
...derdij  
NG  
AIS MELK MEST MOLEN



fig. 1

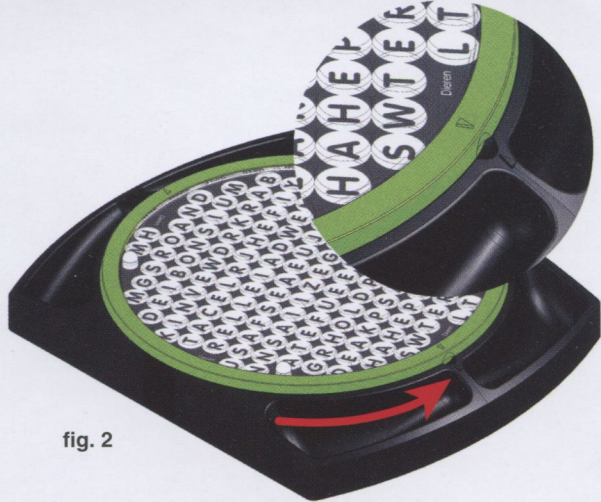


fig. 2

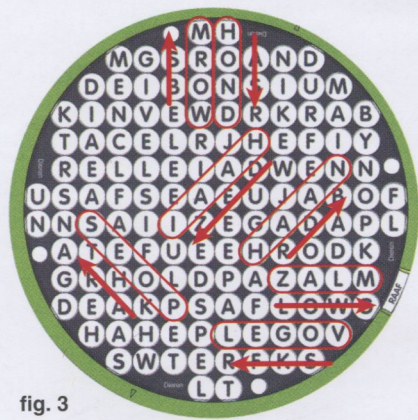


fig. 3

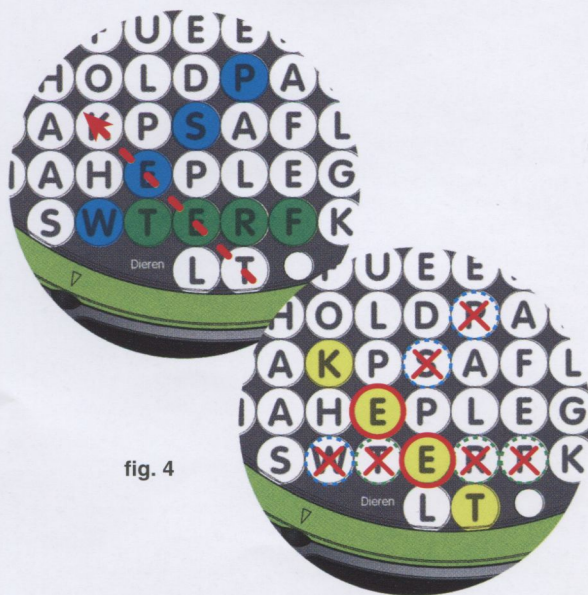


fig. 4

## SPELREGELS

### Doel van het spel:

Vind de meeste woorden en win!

### Voor:

2-4 spelers, Vanaf 7 jaar

### Inhoud:

- 1 Woord Zoeker bord
- 10 dubbelzijdige speelkaarten (20 speelvelden)
- 1 totem (verstopt onder het Woord Zoeker bord)
- 4 x 70 fiches (rood, geel, groen, blauw)
- 1 x spelregels

### Vorbereiding:

Plaats de totem (verstopt onder het bord) in het bereik van alle spelers.

Plaats de basis van het Woord Zoeker bord in het midden van de tafel.

De spelers kiezen de speelkaart waarmee ze willen spelen en plaatsen deze op het witte basisbord. Zorg ervoor dat de pinnen in de gaatjes zitten. Vervolgens wordt de transparante speelschijf hierop geplaatst, met de met de bolle kanten naar beneden. Tenslotte wordt de groene ring in de juiste positie geplaatst. **(zie fig. 1)**

Het groene veldje op de speelkaart moet zichtbaar zijn in de opening van de groene ring, indien nodig draai de transparante speelschijf. **(zie fig. 2)**

Iedere speler kiest een kleur en speelt met de bijbehorende fiches.

### Begin van het spel:

De jongste speler begint. Draai de speelschijf klokgewijs tot het eerste woord zichtbaar is in de opening van de groene ring. De speler moet dit woord hardop voorlezen.

Alle spelers zoeken nu naar dat woord op de speelschijf.

Het woord kan in alle mogelijke richtingen verstopt zijn: van links naar rechts, van rechts naar links, horizontaal, vertikaal en diagonaal. Echter altijd in een rechte lijn! **(zie fig. 3)** De speler die als eerste het woord vindt, grijpt en knijpt in de groene totem en plaatst zijn/haar gekleurde fiches op het woord.

Attentie! Wanneer een speler de totem pakt en niet meteen het gevonden woord kan aanwijzen, dan mag hij/zij deze ronde niet meer meedoen en moet wachten tot een andere speler het woord wel gevonden heeft.

#### **Het spel gaat verder:**

Het spel gaat klokgewijs verder. De volgende speler draait de speelschijf en onthult het volgende woord. Het spel gaat verder tot alle woorden zijn gevonden en het groene veldje weer zichtbaar is.

#### **Kruisende woorden:**

Als een nieuw gevonden woord een woord kruist dat al gevonden is, dan worden de fiches van het al eerder gevonden woord van de speelschijf verwijderd. Tenzij deze fiches toebehoren aan de speler die het nieuwe woord gevonden heeft. Indien er bij het weghalen van enkele fiches incomplete woorden ontstaan, dan moeten die woorden ook van de speelschijf gehaald worden. **(zie fig. 4)**

#### **Eind van het spel:**

Het spel eindigt als alle woorden zijn gevonden of èèn van de spelers geen fiches meer heeft.

#### **Winnaar:**

De winnaar is diegene met de meeste fiches van zijn/haar kleur op de speelschijf.

#### **Nieuw spel:**

De spelers kiezen een andere kaart en herhalen de regels zoals hierboven beschreven.

#### **Opbergen:**

Verzamel de fiches op kleur in afzonderlijke zakjes.

Klik de groene totem op zijn plek, onder de basis van het speelbord.