

Voor jongere spelers

Om het spel te vereenvoudigen kan men ervoor kiezen om het te maken getal slechts uit 2 kaartjes te vormen (zwart/geel) en hiervoor slechts 4 kaartjes (blauw/geel) beschikbaar te stellen.

3. CIJFERS & LETTERS

Men kan ook een combinatie spelen van de beide vorige spelletjes en wel als volgt:

- met 2 spelers : 2 x letters en 1 x cijfers
- met 3 spelers : 3 x letters en 1 x cijfers
- met 4, 5 of 6 spelers: 2 x letters en 1 x cijfers

Natuurlijk kunnen de spelers ook onderling bepalen hoe vaak welk spel gespeeld wordt.

Winnaar is wederom degene met de hoogste score na afloop van het van te voren bepaalde aantal beurten of tijdsbestek waarin gespeeld wordt.



Unica

Armand Jammot

CIJFERS EN LETTERS

CIJFERS EN LETTERS

Inhoud:

- 110 letterkaarten
- 24 cijferkaarten blauw/geel
- 10 cijferkaarten zwart/geel
- 1 scorebloc
- 1 zandloper

Deze doos bevat alles om 'CIJFERS EN LETTERS' te spelen zoals dit op t.v. te zien is bij VTM.

1. LETTERS

Hiervoor zijn nodig:

- de 110 letterkaarten
- de zandloper
- scorebloc

Vorbereiding:

- elke speler krijgt een blaadje uit het scorebloc en schrijft hierop zijn of haar naam.
- scheid de klinkers van de medeklinkers.
- schud de kaarten en leg ze in de daarvoor bestemde vakjes in de doos.

Doel

Proberen het langste woord te vormen uit de getrokken letters.

Toegestane woorden

Hiervoor gelden dezelfde regels als bij de t.v. uitzending d.w.z. dat alle woorden voorkomend in het woordenboek der Nederlandse Taal zijn toegestaan.

Spelregels

- de spelers bepalen voor het spelbegin hoelang er gespeeld zal worden. (aantal beurten of tijdsduur)
- iemand wordt aangewezen als spelleider, dit kan een van de spelers zijn.
- gespeeld wordt met de wijzers van de klok.
- de spelers vragen om beurten (beginnend met degene die a.d. beurt is) een letter door te zeggen 'klinker' of 'medeklinker' welke door de spelleider gepakt worden en in het midden van de tafel neergelegd, duidelijk zichtbaar voor iedereen. Tot er in totaal 9 letters op tafel liggen.

- de spelleider zet de zandloper in de doos en de spelers moeten proberen met de getrokken letters een zo lang mogelijk woord te vormen in de gestelde tijd.
- als de tijd is verstreken zegt de speler die aan de beurt is hoeveel letters het door hem gevormde woord heeft.
- indien geen van de andere spelers een langer woord heeft, dan vormt de spelleider van de op tafel liggende letters het overeenkomstige woord van de speler die aan de beurt is.
- is er wel een van de andere spelers met een langer woord dan meldt deze speler dit en wordt door de spelleider zijn woord in het midden van de tafel gevormd.
- zijn er 2 of meer spelers met een even lang woord dan krijgt diegene de beurt die het dichtst aan de linkerkant zit van de speler die de beurt had.

Juistheid van voorgestelde woord

Het betreffende woord wordt zo nodig opgezocht in het woordenboek.

Puntentelling

1. als het woord bestaat, scoort betreffende speler 1 punt per letter.
 2. als het woord niet bestaat, krijgen alle andere spelers 1 punt per letter.
- Als een woord gevormd en geaccepteerd is worden de 9 letters van tafel genomen en in de daarvoor bestemde bakjes in de doos gegooid.
 - Opnieuw worden nu op de reeds beschreven manier 9 letters getrokken echter nu beginnend bij de volgende speler en vervolgens op het rijtje af met de klok mee.
 - Dan wordt de zandloper weer omgekeerd en gaat men over tot het vormen van een nieuw woord.

Let op: mocht het zo zijn dat er van de 9 letters geen woord gevormd kan worden dan trekt men 9 nieuwe letters.

De winnaar

Na verstrijken van de tijd, of het aantal gekozen beurten, totaliseren de spelers hun punten.

Dege met de hoogste score is winnaar.

Voor jongere spelers.

Het spelverloop is gelijk. Men trekt echter b.v. slechts 7 letters en verdubbelt de tijd door de zandloper één keer extra te keren.

2. CIJFERS

- 10 kaartjes met cijfers 0 t/m 9 (zwart/geel)
- 24 kaartjes met cijfers (blauw/geel)
- zandloper
- scorebloc

Voorbereiding:

- Elke speler krijgt een blaadje uit het scorebloc en schrijft hierop zijn of haar naam.
- Neem de 24 (blauw/geel) cijferkaartjes, schud deze goed en leg ze in stapeltjes van 6 in de daarvoor bestemde vakjes (op z'n kop).
- Neem de 10 (zwart/geel) cijferkaartjes, schud deze goed en leg ze in het daarvoor bestemde vakje (op z'n kop).

Doel

Het getal, dat getrokken is met de zwart/gele kaartjes te vormen of zo dicht mogelijk te benaderen door optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen met de 6 willekeurig getrokken blauw/gele cijferkaartjes.

Spelregels

- Duur van het spel wordt bepaald aan de hand van een aantal beurten of tijdsduur (van te voren bepaald).
- Een spelleider wordt gekozen, deze kan ook zelf aan het spel deelnemen.
- Vervolgens worden 6 blauw/gele cijferkaartjes getrokken door de spelers om beurten een rijnummer te laten noemen (dus 1e rij, 2e rij, 3e rij of 4e rij) aan de hand waarvan de spelleider uit de betreffende rij een kaartje pakt en dit in de daarvoor bestemde plek in de doos legt.
- Dan pakt de spelleider 3 zwart/gele cijferkaartjes en plaatst deze dusdanig in de gleufjes in de doos dat ze voor iedereen zichtbaar zijn. Indien bij de honderdtallen de nul getrokken wordt dan wordt deze vervangen door het volgende kaartje.
- De spelleider draait de zandloper om en de spelers hebben nu de duur van de zandloper om het getal te vormen of te benaderen.
- De speler die aan de beurt is (er wordt wederom gespeeld met de wijzers van de klok) geeft het door hem gevonden getal, is dit gelijk aan het te vormen getal dan mag deze speler zijn berekening kenbaar maken. Heeft deze niet de exacte oplossing dan is de volgende speler aan de beurt enzovoort tot een van de spelers de juiste oplossing denkt te hebben. Deze speler mag dan zijn oplossing mede delen.
- Is de oplossing juist dan scoort deze speler 6 punten. Is de oplossing onjuist dan scoren alle overige spelers 6 punten.
- Indien geen van de spelers de exacte oplossing heeft dan mag de speler die het getal het dichtst benaderde zijn oplossing geven.
- Indien deze berekening juist is, scoort deze speler 3 punten.
- Indien deze berekening onjuist is, scoren alle overige spelers 3 punten.
- De gebruikte cijferkaartjes worden opzij gelegd en als één van de 2 soorten kaartjes op is wordt deze soort geschud en opnieuw in het daarvoor bestemde vakje gelegd.
- Vervolgens begint men weer van voren af aan.
- Het spel is afgelopen als men het aantal van te voren bepaalde beurten heeft gespeeld of als de tijd verstreken is.
- Winnaar is de speler met de hoogste score.