

# **SPELREGELS LINGO**

## **DOEL VAN HET SPEL**

Het doel van het spel is het halen van Lingo, dat wil zeggen 5 gele ballen op een willekeurige horizontale, verticale of diagonale rij.

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Lingo is een spel, dat wordt gespeeld door twee spelers.  
Beide spelers pakken een speelkaart met even of oneven cijfers.  
Uit de corresponderende cijferkaart worden alle kaartjes gedrukt en met de gele ballen naar boven naast de speelkaart gelegd.

## HET SPEL

De spelers spreken van te voren af hoeveel keren Lingo gehaald moet worden, dat wil zeggen hoeveel rondes gespeeld moeten worden, bijvoorbeeld vijf rondes.

## HET LINGO WOORD BEPALEN

Degene die het hoogste gooit met één dobbelsteen, krijgt als eerste de kans om een woord te raden. We noemen hem/haar: Speler 1. Vervolgens kiest de andere speler, Speler 2, een voor Speler 1 niet zichtbare bladzijde uit het Lingowoordenboek. Speler 1 bepaalt door middel van het gooien met beide dobbelstenen het woord dat hij/zij moet raden. Hij/zij krijgt echter niet te zien welk woord dit is.

Bijvoorbeeld:

Speler 1 gooit 2 met de rode dobbelsteen en 5 met de blauwe dobbelsteen. Het woord, behorende bij de worp 2-5, wordt opgezocht als in onderstaande tekening, waarbij de rode dobbelsteen de kolom bepaalt en de blauwe de rij.

## TEKENING 1

	1	2	3	4	5	6
1	stolt	tamme	tenen	titel	villa	vocht
2	wagen	zaken	album	angst	beeld	bloot
3	boord	dikke	droge	duwen	eitje	flink
4	gebed	kraam	grief	haten	inzet	keuze
5	knapt	geluk	kruik	lekke	lieve	manke
6	menen	model	onder	plakt	prima	roeit

In dit geval het woord: GELUK

## HET LINGO-WOORD RADEN

Speler 2 vult de eerste letter van het te raden woord in op het Lingo-spelblok, in het voorbeeld is dat de letter 'G' van het woord geluk.

Daarna is het de beurt aan Speler 1 om het woord te raden. Hij/zij vult een bestaand Nederlands woord in van vijf letters met de te gebruiken beginletter. B.v. 'genot'. De spelers overleggen vooraf hoeveel seconden bedenktijd een speler heeft om een vijfletterig woord te raden met de gegeven beginletter, bijvoorbeeld 25 seconden. Lukt dit de speler niet, dan gaat de beurt naar de tegenpartij. Alle Nederlandse woorden zijn toegestaan, behalve namen (eigennamen, plaatsnamen en namen van produkten).

Onder de letters die in het woord voorkomen en op de juiste plaats staan, zet Speler 2 een vierkant op de daarvoor aangegeven plaats. Komen de letters in het woord voor, maar staan ze niet op de juiste plaats, dan plaatst hij/zij een cirkel.

### TEKENING 2

g	e	n	o	t
---	---	---	---	---



In de tekening staan de 'GE' op de juiste plaats.  
De overige letters komen in het te raden woord niet voor.

Speler 1 krijgt nu een tweede kans om het woord te raden. Hij/zij schrijft b.v. het woord: 'GEVAL' op het spelblok.

### TEKENING 3

g	e	n	o	t
---	---	---	---	---



g	e	v	a	l
---	---	---	---	---



De cirkel onder de 'L' geeft aan, dat deze letter wel in het woord voorkomt, maar niet op de juiste plaats staat.

Het van te voren bepaalde woord (in dit voorbeeld: GELUK) moet door Speler 1 in maximaal 5 keer worden geraden. Lukt dit hem/haar niet, dan gaat de beurt naar de andere Speler. Raadt Speler 1 het woord echter wel binnen 5 keer, mag hij/zij twee kaartjes pakken met een gele bal. Op de andere zijde van deze kaartjes staan of rode ballen of cijfers, die overeenkomen met de cijfers op de Lingo-speelkaart.

Pakt de Speler twee kaartjes waarop een cijfer staat, dan legt hij/zij deze op de corresponderende cijfers van de Lingo kaart met de gele bal naar boven. Na het leggen van de kaartjes op de Lingo-speelkaart, blijft de Speler aan de beurt. Staat er echter op één of op beide kaartjes een rode bal, dan legt hij/zij beide kaartjes terug in het spel en gaat de beurt naar de tegenpartij.

De beurt kan dus op drie manieren overgaan naar de tegenpartij:

- de speler kan binnen de gestelde bedenktijd geen woord noemen dat aan de eisen voldoet;
- de speler raadt het Lingo-woord niet binnen 5 keer;
- de speler pakt een rode bal.

## DE WINNAAR

De Speler die als eerste een rij van 5 gele ballen weet te leggen met behulp van de zich reeds op de speelkaart bevindende ballen, dus Lingo haalt, is de winnaar van die ronde.

### TEKENING 4

○	○	40	52	○
10	○	30	46	58
8	○	○	44	70
○	16	38	○	62
2	○	36	56	○

Dit is het einde van de eerste ronde. In de volgende ronde krijgt de verliezer als eerste de kans een woord te raden. Dit herhaalt zich totdat het van tevoren bepaalde aantal rondes is gespeeld. Degene die de meeste rondes gewonnen heeft, is de winnaar van het spel.

## VARIATIE 1

### INVOEREN VAN EEN PUNTENTELLING

Voor deze variatie volg je de regels zoals ze in de algemene spelregels beschreven staan, tenzij anders wordt aangegeven.

### DOEL VAN HET SPEL

Het behalen van zoveel mogelijk punten. Punten kunnen behaald worden door het raden van een woord en/of door het leggen van Lingo.

### HET SPEL

De spelers bepalen voor het begin van het spel hoeveel rondes gespeeld worden. De puntentelling kan zowel ingevoerd worden bij de algemene spelregels als bij variatie 1. In voorgaande beschrijvingen speelde het aantal beurten waarin je het woord raadt geen rol zolang je dit maar binnen 5 keer doet. In deze variatie speelt het aantal keren waarin je het woord raadt wel een rol. Hoe sneller je het woord raadt, hoe meer punten dit oplevert.

Raad je het woord de eerste keer dan krijg je daarvoor 5 punten.

in 2 keer:	4 punten
in 3 keer:	3 punten
in 4 keer:	2 punten
in 5 keer:	1 punt

Degene die Lingo haalt krijgt daarvoor 10 punten. Winnaar is de speler die na het spelen van het vooraf bepaalde aantal rondes de meeste punten heeft.

ER ZIJN LOSSE SPELBLOKS VERKRIJGBAAR IN DE WINKELS