

Woord voor Woord is een spannend coöperatief woordspel, waarin je woorden moet bedenken waarvan de andere spelers de positie binnen de cirkel moeten raden. Achterin de spelregels vind je een variant voor teams en in de **bijlage** staan extra uitdagingen.



Voorbereiding

- 1 Leg de 3 startkaarten (100/0, 33, 66) midden op tafel, zodat die een cirkel vormen. Schrijf op elk van die kaarten een **startwoord** (kijk in de bijlage of bedenken zelf 3 willekeurige startwoorden). (In dit voorbeeld zijn de startwoorden gebak, werk en vrucht.)
- 2 Zet de zandloper klaar voor gebruik. (Laat de zandloper bij de eerste 2-3 kaarten weg totdat iedereen de spelregels begrijpt. Voeg hem daarna toe. Wees niet bang, jullie kunnen het!)



- 5 Bepaal een startspeler, die als eerste een aanwijzing geeft.

3 Schud de resterende kaarten gedeekt, trek er 12 en leg die als gedeekte **trekstapel** op het kaartenbord in het midden van de woorden-cirkel. Leg de overige kaarten als **reservekaarten** opzij.

4 Neem 3 levensschijven en leg die met de hartkant naar boven op tafel.

Spelverloop

We noemen de speler die in een ronde de aanwijzing geeft de tipgever. Ben je tipgever:

1. Aanwijzing geven (Zie voor deze fase de opmerkingen op blz. 5 van deze spelregels.)

De speler rechts van je draait de zandloper om. Je hebt dan ongeveer 20 seconden de tijd om de volgende 2 dingen te doen:

1. Neem een kaart van de trekstapel en bekijk in het geheim het getal erop. Zoek de opening in de woordencirkel waar het getal op je kaart past.
2. Bekijk de 2 woorden waartussen jouw kaart moet worden gelegd. **Bedenk een woord dat deze beide woorden met elkaar verbindt** zodat jouw team de kaart op de juiste plek kan leggen!

Zeg jouw woord hardop zodra de zandloper is doorgelopen (eerder mag ook).



Voorbeeld 2: later in het spel liggen er meer woorden in de cirkel. Je hebt de 54 met 41 met "Boer" en de 66 met "Vrucht" moet. Vind jij een woord dat duidelijk in die opening past?



Jouw team mag nu overleggen en voor een opening kiezen waar ze jouw kaart willen neerleggen.

Bewaar daarbij je pokerface en toon in geen geval de voorkant van je kaart!

2. Opening vinden



Zodra je teamleden het eens zijn, zetten ze de zandloper in de gekozen opening. Is er geen overeenstemming, dan heeft de speler rechts van jou het laatste woord.

Heeft jouw team de juiste opening gekozen?

Super! Het spel gaat verder!

X Jammer, jullie verliezen 1 leven. Draai 1 van de levensschijven om. Verliezen jullie het derde en laatste leven, dan komen jullie in **OVERTIME!** (zie onder).

3. Kaart neerleggen

Draai je kaart nu om en schrijf je de juiste opening ongeacht of je team het goed of fout had!

Daarna wordt de volgende speler (met de klok mee) tipgever.

OVERTIME!

Hebben jullie je laatste leven verloren? In de **overtime** kun je het spel alsnog winnen, maar het wordt wel iets moeilijker: nadat je als tipgever een aanwijzing hebt gegeven, moet je **direct daarna de zandloper weer omdraaien**. Nu heeft je team ook maar weinig tijd om een opening te kiezen! (Je kunt het beste de zandloper volledig laten doorlopen voordat je je aanwijzing geeft. Je team krijgt dan de volle 20 seconden om de opening te kiezen.)

Zijn jullie in overtime en leggen jullie een kaart verkeerd neer, dan hebben jullie verloren. Probeer het direct nog eens met nieuwe startwoorden!

Einde van het spel

Kunnen jullie de laatste kaart juist neerleggen, dan winnen jullie het spel! **MAAR LET OP: de laatste kaart moet correct worden neergelegd!**

Kiest jouw team bij de laatste kaart niet de juiste opening, dan verliezen jullie 1 leven en leg je de kaart zoals gebruikelijk in de cirkel. Neem dan een reservekaart en speel door totdat jullie een kaart correct neerleggen, of verliezen.

Welke aanwijzingen mag ik als tipgever geven?

- Je mag maar 1 woord zeggen (bij eigennamen mogen meer woorden wel).
- Het woord moet bestaan. Je mag geen nieuw woord verzinnen.
(Voor de opening tussen "Dier" en "Gereedschap" mag je bijvoorbeeld geen "slangenhamer" of "schapendraaier" zeggen.)
- De stam van het woord of het woord zelf mag niet in de woordencirkel voorkomen. (Ligt het woord "Boerderij" op tafel, dan mag je geen "boer" zeggen.)
- De aanwijzing mag geen betrekking hebben op het getal, de kleur of de positie van de kaart. (Voor de 99 mag je bijvoorbeeld geen "Luftballons" zeggen. Voor de 50 is bijvoorbeeld "6 uur" of "zuiden" niet toegestaan.)

Algemene opmerkingen

- Kijk niet in de ogen of naar de kaart van de tipgever terwijl de zandloper loopt. Anders zie je misschien naar welke opening de tipgever kijkt.
- Overleg niet met elkaar welk woord je voor welke opening zou kiezen. Dat kan het speelplezier verminderen.
- Geeft de tipgever een ongeldige aanwijzing, zien jullie zijn kaart of gaat er iets anders fout, leg de kaart dan af en trek een nieuwe van de stapel reservekaarten.

Ik kan geen woord bedenken! Wat nu?

- Heeft de tipgever uiterlijk 3 seconden na het doorlopen van de zandloper nog geen woord gezegd, dan verliezen jullie 1 leven en leg je de kaart af.

20 seconden zijn te weinig!

Laat de zandloper niet weg. Is de tijdsdruk te hoog, laat de tipgever dan eerst de kaart trekken en wacht 5-10 seconden voordat je de zandloper omdraait.

Beslis zelf hoe strikt je deze opmerkingen wilt volgen.

Zorg ervoor dat je de spelregels zo aanpast dat de spelers er het meeste plezier aan beleven.

Teamvariant (tegen elkaar)

Voor de teamvariant gelden de volgende kleine aanpassingen:

Vorm aan het begin van het spel 2 teams. De teams zijn afwisselend aan de beurt, maar spelen **met dezelfde woordencirkel**. Elk team krijgt 3 levensfiches. Verder is de voorbereiding gelijk aan die van het coöperatieve spel. Bepaal welk team begint. Eén van de spelers van het actieve team is tipgever en geeft **uitsluitend aan zijn eigen team een aanwijzing**, die op dezelfde manier als in het coöperatieve spel door zijn teamleden in de juiste opening moet worden gelegd. Daarna is het andere team aan de beurt om een tipgever voor deze ronde aan te wijzen. Zorg ervoor dat alle teamleden minimaal 1 keer tipgever zijn.

STELEN

Kiest een team de verkeerde opening, dan verliest het zoals gebruikelijk 1 leven. **Voordat de tipgever zijn kaart neerlegt**, mag het andere team een opening kiezen. Is die correct, dan mag dat team 1 van zijn levensfiches naar de hartkant terugdraaien (en zo een leven terugverdienen). Dat kan echter uitsluitend als het team al een leven had verloren.

Einde van de teamvariant

Na 12 kaarten is het spel afgelopen. In tegenstelling tot het coöperatieve spel hoeft de laatste kaart niet correct te worden neergelegd.

Het team dat de meeste levens over heeft, wint het spel!

Speel bij een gelijke stand nog een **beslissingsronde**. Beide teams kiezen een tipgever. De tipgevers trekken **samen 1 kaart** en bekijken die tegelijkertijd. **Wie als eerste** een woord zegt, geeft zijn eigen team de kans om het spel te winnen. Kiest het team de juiste opening van de laatste kaart, dan wint dat team! Kiest het team de verkeerde opening, dan wint het andere team!



© 2025 Schmidt Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur:
Tobias Tesar

Illustraties en grafische vormgeving:
Kinetic, Leon Schiffer, Daniel Müller

Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China



WWW01-04111-2504



Spelregels

Tobias Tesar
Woord voor Woord