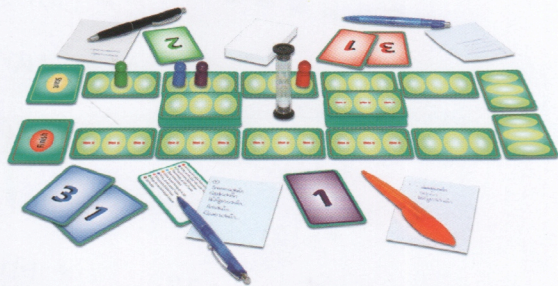


KORT SPELOVERZICHT

De zandloper loopt: alle spelers schrijven zoveel mogelijk bij een opdracht passende woorden op. Helaas moeten ze alle woorden die later door andere spelers worden voorgelezen weer schrappen. Het is dus belangrijk om originele woorden te bedenken waar geen andere speler op komt.

SPEELMATERIAAL

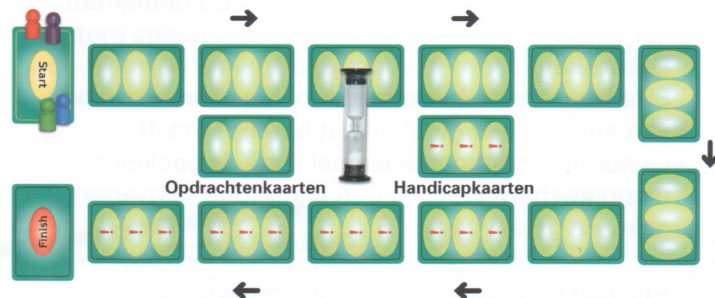
- 110 speelkaarten:
 - 48 opdrachtenkaarten met in totaal 480 opdrachten
 - 12 handicapkaarten
 - 48 voorspellingkaarten met de cijfers 1 t/m 6 in 8 kleuren
- 1 startkaart
- 1 finishkaart
- 8 pionnen
- 1 zandloper
- 1 notitieblok



Verder heeft iedere speler een pen of een potlood nodig (niet meegeleverd).

VOORBEREIDING

Schud de opdrachtenkaarten en de handicapkaarten apart en leg deze als 2 gedekte stapels naast elkaar midden op tafel. Trek 8 opdrachtenkaarten en 4 handicapkaarten en bouw met behulp van de start- en de finishkaart het parcours om de 2 gedekte stapels (zie afbeelding hieronder). **Opmerking:** leg de opdrachtenkaarten en handicapkaarten gedekt neer.



Iedere speler krijgt een pion en de 6 voorspellingkaarten in 1 kleur. Hij zet zijn pion op de startkaart. Verder krijgt hij een vel papier en een pen (potlood). Zet de zandloper klaar voor gebruik.



SPELVERLOOP

De oudste speler wordt de eerste spelleider. Hij krijgt de zandloper. Aan het einde van elke ronde geeft de spelleider de zandloper aan de speler links van hem. Die wordt de nieuwe spelleider.

1. Woorden opschrijven

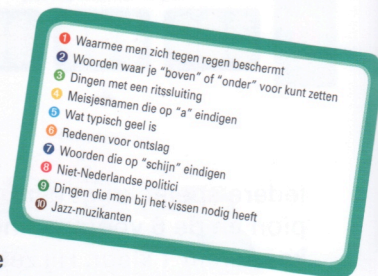
De spelleider neemt de bovenste kaart van de stapel opdrachtenkaarten en leest de opdracht voor deze ronde voor. Vervolgens draait hij de zandloper om.

Opmerking

Elke kaart bevat 10 opdrachten. Kies aan het begin van het spel een getal uit het bereik 1 t/m 10. Gedurende het complete spel leest de spelleider de opdracht met het gekozen getal voor.

Alle spelers, ook de spelleider, schrijven nu zoveel mogelijk woorden op die passen bij de gestelde opdracht. Is de zandloper doorgelopen, dan roept de spelleider "Stop!". Alle spelers moeten dan **direct** stoppen met schrijven.

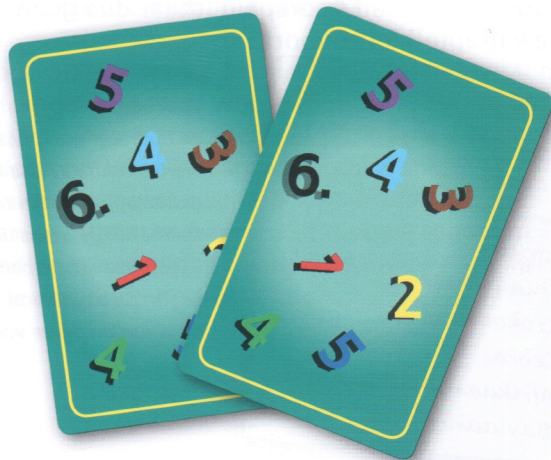
Opmerking: in deze spelregels gebruiken we de term "woord" voor het opschrijven van namen, titels en begrippen. In deze context kan een "woord" dus uit meerdere woorden bestaan!



Tip: mochten de spelers een bepaalde opdracht te moeilijk of juist te makkelijk vinden, dan kunnen ze in overleg bepalen om een nieuwe te trekken of deze aan te passen. Organiseer bij discussie daarover een stemming. Voorbeeld: de spelers zouden kunnen besluiten om de opdracht "Woorden die op 'mijn' eindigen" te wijzigen in "Woorden die 'mijn' bevatten".

2. Voorspelling doen

Iedere speler kiest nu 1 of meer van zijn voorspellingkaarten en legt deze gedekt voor zich op tafel. De som van de door een speler gekozen voorspellingkaarten geeft aan hoeveel woorden hij denkt voor te kunnen lezen (een speler kan dus maximaal 21 woorden voorspellen) als hij aan de beurt is.



3. Woorden voorlezen en schrappen

Nadat alle spelers hun voorspellingkaarten gedekt voor zich hebben neergelegd, draaien ze deze tegelijkertijd om. De speler met de laagste voorspelling begint met voorlezen. Hij leest precies zoveel woorden van de door hem opgeschreven lijst voor als hij er heeft voorspeld, en dus niet meer! Hij zet een vinkje achter de door hem voorgelezen woorden. Iedere andere speler die een voorgelezen woord ook heeft opgeschreven, moet het schrappen. Een speler die aan de beurt is, mag een geschrapt woord niet meer voorlezen! **Opmerking:** *het is dus aan te raden om woorden voor te lezen waarvan je denkt dat andere spelers deze ook hebben opgeschreven.*

Nu leest de speler met de op één na laagste voorspelling precies zoveel woorden van zijn lijst voor als hij heeft voorspeld (maar dus geen geschrapte!), enzovoort.

~~Leeuw~~
Neushoorn ✓
Nijlpaard ✓
~~Giraffe~~
Gorilla
Chimpansee ✓
Krokodil ✓
Zebra
Afrikaanse wilde hond
Baviaan ✓

Voorbeeld:

de opdracht was "Typische dieren in Afrika." Lisa heeft 10 dieren opgeschreven en voorspelde "5." Ze moest inmiddels 2 woorden schrappen voordat ze aan de beurt komt. Ze vinkt de woorden die ze voorleest af.

Bij spelers met een gelijke voorspelling leest de speler die met de klok mee het dichtst bij de spel-leider zit eerst voor (is de spelleider één van hen, dan begint hij zelf).

Voorbeeld:

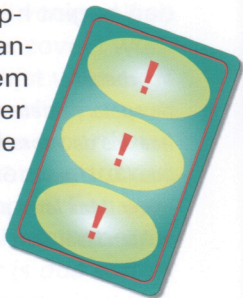
de spelers zitten als volgt naast elkaar (tussen haakjes de voorspellingen): Anna (4), Benno (4), Leo (3), Lisa (4), Gert (4), Max (3). Lisa is spel-leider. Max leest als eerste voor, dan Leo. Daarna volgen Lisa, Gert, Anna en Benno.

Een speler die het door hem voorspelde aantal woorden kon voorlezen, zet zijn pion het betreffende aantal velden op het parcours vooruit. Er kunnen meer pionnen op 1 veld staan. **Let op:** *op de achterkant van elke kaart staan 3 velden!*

De pion van een speler die zijn voorspelde aantal niet haalt (omdat hij teveel woorden moest schrappen), blijft staan. Hij moet echter wel zijn overgebleven woorden voorlezen (waardoor andere spelers wellicht nog woorden moeten schrappen). Nadat alle spelers hebben voorgelezen begint een nieuwe ronde: geef de zandloper naar links door en de nieuwe spelleider leest de volgende opdracht voor.

Handicap

Staat de speler die aan de leiding gaat op een veld met een uitroepteken, dan draait hij de bovenste kaart van de gedekte stapel handicapkaarten om en leest deze voor. De aanwijzingen gelden uitsluitend voor hem en alleen in deze ronde. Gaan er meer spelers aan de leiding, dan gelden de aanwijzingen voor ieder van hen.



EINDE VAN HET SPEL

De speler wiens pion als eerste het finishveld bereikt, wint het spel. Lukt dit meer dan 1 speler tegelijk, dan wint de speler wiens pion het verst voorbij het finishveld zou zijn verplaatst.

WELKE WOORDEN ZIJN GELDIG?

Om discussie te voorkomen, moeten de spelers woorden opschrijven die "specifiek" gelden voor de betreffende opdracht. Is er toch twijfel over een bepaald woord, dan kunnen de spelers het toelaten als de bedenker ervan het woord goed kan motiveren.

Opmerking: wordt een woord ongeldig verklaard, dan moet het geschrapt worden.

1. Uitsluitend typische woorden zijn geldig.

Bij de bakker krijgt men bijvoorbeeld brood, bolletjes, gebak, koekjes. Woorden als boormachine, leverworst of paraplu zijn ongeldig.

2. Alle woorden met dezelfde woordstam moeten worden geschrapt.

Vervoegingen, afkortingen en meervoudsvormen gelden als gelijke woorden. Ook alle woorden die het betreffende woord bevatten, moeten worden geschrapt. Is één van de antwoorden op een bepaalde opdracht bijvoorbeeld "boer", dan moeten "boerin", "boerenland", "boerenkaas", enzovoort, ook geschrapt worden. **Let op:** het gaat hier om vervoegingen en uitbreidingen van "voorgelezen" woorden! De spelregel genoemd in punt 4 verderop vormt hier een uitzondering op.

3. Woorden met een (vrijwel) gelijke betekenis die volledig anders klinken, hoeven niet geschrapt te worden.

Geld, knaken en munten klinken volledig anders en zijn dus geldig.

4. Een woord dat in de opdracht wordt genoemd, mag wel meermaals gebruikt worden.

Luidt de opdracht bijvoorbeeld "melkproducten", dan zijn magere melk, milkshake, karnemelk, enzovoort, geldige woorden.

5. Heeft een speler twijfels over een bepaald woord, dan kan hij overleg aanvragen.

Komen de spelers niet tot overeenstemming, dan wordt er “voor” of “tegen” het woord gestemd (de bedenker van het woord stemt natuurlijk altijd “voor”). Bij een gelijke stand (of als er meer “voor”-stemmers zijn) geldt het woord als geaccepteerd. Bij meer “tegen”-stemmers moet de speler het woord schrappen.

VARIANTEN

Variabel parcours

De spelers kunnen naar believen variëren bij de opbouw van het parcours. Ze kunnen meer of minder kaarten neerleggen of de plaats van handicapkaarten veranderen. We raden echter aan om handicapkaarten niet te dicht bij de startkaart te leggen.

Punten verdubbelen

Iedere speler mag eenmaal per spel de punten die hij in een ronde haalt, verdubbelen. Hij moet dan direct nadat de opdracht is voorgelezen, luid en duidelijk aangeven dat hij deze ronde voor “dubbele punten” speelt. Leest hij inderdaad het voorspelde aantal woorden voor, dan mag hij zijn pion tweemaal dat aantal velden vooruit zetten.

Veto

Iedere speler mag eenmaal per spel een opdracht annuleren. Doe de betreffende kaart onder de gedekte stapel en lees de opdracht op de volgende kaart voor.

HET SPEL VOOR GROTE GROEPEN

Verdeel de spelers in 8 teams die elk ongeveer evenveel leden hebben.

Elk team kiest een schrijver die de door alle teamleden geroepen woorden opschrijft en voorleest. We raden aan om een neutrale spelleider aan te wijzen als er meer dan 20 spelers meedoen.

Opmerking: de teamleden mogen over alles overleggen, maar pas op: de tijd loopt en andere teams kunnen meeluisteren!

PLAY  RIGHT

Nu alle spelregels binnen handbereik. Download snel de Play it right-applicatie!

