

VOORBEELD: Het raden naar een woord van vier letters.
Geheim woord van:

A: MELK

1e Proefwoord A: TALK. B antwoordt geen, want geen van deze letters komt in het woord Wond voor. Al deze letters kunnen dus omgekeerd worden.

2e Proefwoord A: DEUR. B antwoordt één, A weet nog niet welke letter goed is.

3e Proefwoord A: REUK. B antwoordt geen. A weet nu dat de letter D uit het vorige woord goed moet zijn en de andere niet.

4e Proefwoord A: DONS. B antwoordt 3. A weet nu dat buiten de D, twee andere letters uit ONS goed moeten zijn.

5e Proefwoord A: POND. B antwoordt drie. A weet nu, dat nagenoeg de letters OND juist zullen zijn.

6e Proefwoord A: HOND. B antwoordt drie. A weet nu zeker dat OND goed zijn.

B: WOND

1e Proefwoord B: KIND. A antwoordt één, B weet echter nog niet welke letter nu goed is.

2e Proefwoord B: DANK. A antwoordt één. B weet nu dat de letter A en de letter I uit het vorige woord niet goed zijn en keert deze om.

3e Proefwoord B: KNAL. A antwoordt twee. B weet nu dat uit de letters K, N, L er twee goed moeten zijn, want de A is niet goed.

4e Proefwoord B: KLAM. A antwoordt drie. B weet nu dat alle letters buiten de letter A goed zijn.

5e Proefwoord B: KLEM. A antwoordt vier. B weet nu dat alle letters goed zijn, maar dat het woord nog niet in de juiste volgorde staat.

6e Proefwoord MELK.
A antwoordt „Juist geraden”.

B IS DUS WINNAAR

Reglementen en Spelregels

voor het

„WOORD-PUZZLE”-SPEL

MIJN WOORD?

SPANNENDER DAN ALLE WOORDVORMSPELEN

Een spel van 2 tot 4 of zelfs meer personen

Copyright :

N.V. SMEETS en SCHIPPERS, Amsterdam
voor John Waddington Limited, London.

Spelreglement „Mijn Woord?”

Een spel van 2 tot 4 of zelfs meer personen.

Iedere speler ontvangt een letterhouder en zet in de gleuven de zwarte letters in de volgorde van het alfabet, maar houdt de ruimte van het „Proefwoord” vrij.

Elke letterkaart bevat 48 letters, elke letter komt 2 x voor, behalve de I - Q - X - Y, die éénmaal voorkomen.

De bedoeling van het spel is het geheime woord van de tegenstander te raden door samenstelling van letters, waarbij vooraf moet worden overeengekomen uit hoeveel letters dit woord mag bestaan. Dit aantal letters geldt voor iedere deelnemer.

Elke deelnemer heeft een geheim woord, dat in gedachten gehouden of opgeschreven wordt.

In de ruimte van het „Proefwoord” worden de woorden geplaatst, waarvan men meent dat dit het geheime woord is. De tegenstander moet daarop antwoorden hoeveel letters er in dat woord juist zijn. Hij noemt dus altijd een aantal, maar nooit welke letters, want dat moet men zelf uitvinden.

Zodra men definitief weet welke letters beslist niet in het geheime woord van de tegenstander voorkomen, worden deze in de letterhouder omgekeerd zodat de rode zijde zichtbaar wordt.

Bij deelname van meer dan 2 spelers moet tevens vooraf worden bepaald hoe de volgorde voor het spel zal zijn; b.v. bij deelname

van 3 spelers raadt A het geheime woord van B, B dat van C en C van A. Een andere volgorde is natuurlijk ook toegestaan.

Wie erin slaagt het eerst het juiste woord van de tegenstander te bepalen is winnaar, maar alle deelnemers moeten wel evenveel beurten gehad hebben.

Dit is een specifiek spel voor jong en oud, jonge kinderen tot ongeveer 9 jaar raden het beste woorden van 3 letters, tot elf jaar ook die van 4 letters, terwijl men vanaf 12 jaar zeker de woorden van 4 of zelfs 5 letters weet te achterhalen.

Uitsluitend zelfstandige naamwoorden of eigennamen mogen als geheim woord gekozen worden. Dus geen afkortingen, bijvoegelijke naamwoorden of woorden die vervoegd werden.

Ook kan men vooraf bepalen, dat men uitsluitend een woord moet raden, dat op een speciaal terrein ligt, b.v. aardrijkskundige namen of dergelijke.

Een andere spelmogelijkheid is, buitengewoon geschikt tevens voor jeugdverenigingen of tijdens kinderpartijtjes, het laten raden naar het geheime woord dat door één persoon in gedachten is genomen of werd opgeschreven. Iedere deelnemer tracht dus hetzelfde woord te raden en toont dit aan de spelleider(ster). De gevormde woorden, die aan de leider(ster) worden getoond mogen niet zichtbaar zijn voor de anderen.

Wie dan het eerst het juiste woord heeft geraden is de winnaar(es) van het spel.