

# KWISPEL<sup>®</sup>

Patents Pending

## Doel van het spel

KWISPEL heeft als doel in een wedstrijdspel woord- en taalkennis toe te passen en te vergroten.

## Uitrusting

- SPEELBORD met 6 horizontale vakken, genummerd van 1 t/m 6.
- Een serie STRIPS, bedrukt met onderwerpen (40).
- Een serie LETTERS.
- Een gekleurd BLOKJE.
- 2 DOBBELSTENEN.

## Speelwijze

Allereerst de letters losbreken van de plaat. Leg op het speelveld achter ieder cijfer een onderwerpenstrip.

Verdeel de rest der strips gelijk onder de deelnemers.

Iedere deelnemer gooit op zijn beurt de dobbelstenen en neemt het aantal letters dat de dobbelstenen aangeven.

Nu probeert de eerste speler een woord van de in zijn bezit zijnde letters bij de bank (de voorraad letters) in te leveren.

Dat woord moet op één der strips in het speelveld slaan.

### Voorbeeld:

Ligt er op het bord een strip BLOEM en levert men TULP in, dan ontvangt men voor iedere

ingeleverde letter 1 punt, vermenigvuldigd met het cijfer dat voor het onderwerp op het bord ligt.

Men mag ook een woord inleveren dat als onderwerp op een strip slaat die men in het bezit heeft. Daartoe dient men deze strip op een strip in het speelveld te leggen (op plaats naar eigen keus) en **daarvoor** het gekleurde blokje te plaatsen. Dit gekleurde blokje blokkeert het onderwerp wat er achter staat en alle onderwerpen daaronder. De deelnemers mogen op deze vakken geen nieuwe onderwerpen leggen en er ook geen nieuwe woorden voor inleveren.

Levert een volgende deelnemer een eigen onderwerpenstrip in, dan mag hij dat uitsluitend **boven** het gekleurde blokje plaatsen.

Het blokkadeblokje wordt dan voor dit **laatst** geplaatste onderwerp gelegd.

## Blokkade verbreken

Als men onder het geblokkeerde vak wil spelen, dan kan de blokkade als volgt worden doorbroken. De geblokkeerde vakken worden namelijk weer bespeelbaar als men kans ziet een woord in te leveren dat meer letters bevat dan het cijfer aangeeft van het geblokkeerde vak.

Het gekleurde blokje verhuist dan uiteraard naar het nummer van het onderwerp waarop men zijn woord inlevert.

Als het blokje op nummer 1 komt te liggen, dan mag de volgende keuzestrip op ieder vak eronder worden weggelegd, waarbij het blokje weer meeverhuist.

Meervoudsvormen, verkleinwoorden en gangbare afkortingen zijn toegestaan.

Evenals voor- en achternamen die duidelijk bij elkaar horen: Karel Appel, Louis Davids, Jan Steen, enz. Ook sluitende begrippen die beslist bij elkaar horen zoals ziekte van Weil (voor medische term), Nassi Goreng (voor iets eetbaars), enz.

Voor blanco woordblokjes die in het spel zijn, mag men een letter die men nodig heeft, inleveren. (Deze blanco steen doet tijdelijk dienst als joker.)

Iedere deelnemer heeft het recht om een woord in te leveren, maar hij mag ook zijn beurt voorbij laten gaan en alleen met het gooien van de dobbelstenen meer letters verzamelen.

Bij twijfel over een woord of begrip beslist een woordenboek, atlas enz. of een te benoemen scheidsrechter.

## Einde van het spel

Winnaar wordt diegene van de deelnemers, die het eerst het totaal te behalen punten b.v. 500 - 750 - 1000 heeft bereikt.

In onderling overleg wordt vooraf vastgesteld tot welk aantal punten men speelt. Zodoende kan men bij KWISPEL zelf de speeltijd bepalen.

## Variaties en mogelijkheden

Het is ook mogelijk een partij KWISPEL met een geselecteerd aantal onderwerpen te spelen.

Het is ook mogelijk partijen te vormen.

Dus een team van twee, drie of meer tegen gelijkwaardige teams.

Dit heeft het boeiende element dat men elkaar kan aanvullen en helpen bij woordvorming.

## 40 onderwerpenstrips met voorbeelden

|                                |                      |
|--------------------------------|----------------------|
| weerkundige term               | (storm, regen)       |
| bijvoegelijk naamwoord         | (mooie, grote)       |
| vis of reptiel                 | (snoek, slang)       |
| meubel                         | (tafel, stoel)       |
| land, streek of provincie      | (duitsland, zeeland) |
| bloem                          | (tulp, narcis)       |
| deel van flora (plantenwereld) | (boom, gras)         |
| vervoermiddel                  | (fiets, auto)        |
| familierelatie                 | (oom, tante)         |
| sportterm of sport             | (mid-voor, tennis)   |
| kledingstuk                    | (jas, jurk)          |
| voertuigmerk                   | (ford, fiat)         |
| iets eetbaars                  | (ham, pinda)         |
| werkwoord                      | (spelen, slapen)     |
| vertrek                        | (kamer, keuken)      |
| voetbalclub                    | (ajax, nac)          |
| vloeistof                      | (melk, thee)         |
| plaatsnaam                     | (parijs, den haag)   |
| plant of boom                  | (cactus, eik)        |
| hout- of metaalsoort           | (eiken, ijzer)       |
| deel van fauna (dierenwereld)  | (aap, muis)          |
| drank                          | (limonade, koffie)   |
| aardrijkskundige naam          | (amstel, londen)     |
| jongensnaam                    | (piet, klaas)        |
| gereedschap                    | (hamer, tang)        |
| kleur                          | (rood, geel)         |
| huishoudelijk voorwerp         | (vork, koelkast)     |
| beroep                         | (slager, bakker)     |
| vrucht                         | (appel, peer)        |
| ras van mens of dier           | (neger, hond)        |
| maat of gewicht                | (meter, kilo)        |
| insect                         | (mug, spin)          |
| muziekinstrument of -term      | (gitaar, do)         |
| meisjesnaam                    | (els, marie)         |
| munt                           | (gulden, franc)      |
| taal                           | (duits, spaans)      |
| sport, sportman of -vrouw      | (rugby, johan cruyf) |
| gebouw                         | (huis, fabriek)      |
| vogel                          | (mus, lijster)       |
| getal in letters               | (tien, vijftien)     |