

Een creatief woordspel

QUIBBIX[®]

Ravensburger Spelen[®] Nr. 611 5 212 1

Auteur: Gilbert Obermair

Woordspel voor 1 tot 6 spelers vanaf 16 jaar

Inhoud: 120 houten letterblokjes

1 scoreblok

1 spelregelboekje

1 QQ-sticker

Quibbix is een woordspel voor mensen met fantasie, en... voor het hele gezin!

De basisregel is uiterst eenvoudig: elke speler probeert, eerst met 10, dan met 15 en tenslotte met 20 letterblokjes woorden te vormen die zinvol zijn in die zin dat ze door de medespelers geldig bevonden worden.

Dat is de clou van het spel: door slim combineren, en in vrolijke gesprekken, wordt elke ronde opnieuw bepaald welke woorden wel en welke niet meetellen. Het gaat er niet alleen om te winnen, minstens zo belangrijk is het met bijzonder originele of grappige woorden hilariteit of vrolijkheid te brengen.

Niettemin geldt ook hier: wie uiteindelijk de meeste punten verzameld heeft mag zich winnaar noemen!

D OEL VAN HET SPEL

Elke speler probeert, telkens binnen 5 minuten, eerst met 10, dan met 15 en tenslotte met 20 letterblokjes geldige woorden te leggen.

V OORBEREIDING

De 120 letterblokjes worden omgekeerd op tafel gelegd en geschud.

Elke speler krijgt een scoreblad waarop hij zijn eigen naam schrijft.

S PELREGELS

Elke ronde bestaat uit drie aparte spelen - één met 10, één met 15 en één met 20 letterblokjes.

EERSTE SPEL

Elke speler neemt 10 letterblokjes en legt deze open voor zich neer. Der resterende blokjes blijven gedekt midden op tafel liggen.

Nu probeert elke speler binnen 5 minuten zijn letters zo te ordenen dat er zinvolle dan wel geldige woorden ontstaan. Of een woord geldig is wordt, zonodig in overleg, bepaald door de „Quibbix-Woordregels” (zie pagina 13).

Elke speler mag één of twee blokjes uit zijn voorraad als „Quibbix” gebruiken. Een „Quibbix” is een blokje dat met de blanco zijde boven als een joker een willekeurige letter vervangt.

Zijn de 5 minuten voorbij, dan vergelijken en beoordelen de spelers elkaars woorden. Nu wordt in overleg bepaald of de gelegde woorden geldig zijn. Wordt een woord door de overige spelers niet geaccepteerd dan mag de speler het nog tot één of meer geldige woorden ombouwen.

Zodra alle spelers het eens zijn dat er geen ongeldige woorden meer liggen worden de punten geteld. Letters tellen voor 1, 2 of 3 punten, een „Quibbix” en losse overgebleven letters voor 0 punten.

Elke speler verdubbelt het aantal punten van één woord, en wel het woord met het hoogste puntenaantal. Overige woorden worden enkel geteld. Daarna noteert elke speler zijn of haar totaal in de eerste kolom van het scoreblad.

TWEDE SPEL

Elke speler neemt nu nogmaals 5 blokjes van de voorraad midden op tafel en voegt die open toe aan de 10 uit het eerste spel.

En weer probeert ieder binnen 5 minuten, nu met 15 letters, geldige woorden te leggen. Het gebruik van één of twee „Quibbixen” is weer toegestaan. Ook reeds liggende woorden kunnen gebruikt worden, bv. door ze te verlengen.

Vaak echter zal men alles tot geheel nieuwe woorden ombouwen om zo meer punten te scoren.

Vervolgens wordt, als in het eerste spel, bepaald welke woorden meetellen. Daarna berekent elke speler zijn totaal als boven beschreven en noteert het in kolom 2 van het scoreblad.

DERDE SPEL

Voor de laatste maal nemen de spelers 5 extra blokjes en in de volgende vijf minuten wordt het spel herhaald, nu echter met maximum 20 letters. De telling, na het bepalen van de geldigheid van de gelegde woorden, verloopt op dezelfde manier, evenals het gebruik van blokjes als „Quibbix”.

De totaalscore voor het derde spel in deze ronde wordt genoteerd in kolom 3.

Tenslotte neemt elke speler de som van zijn scores in de spelen 1, 2 en 3 en noteert deze in kolom 4 van het scoreblad.

Voorbeeld voor de eerste speelronde:

N	A	S	E	P	I	F	T	S	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Resultaat bij 10 letterblokjes:

F	A	N	T	A	S	I	E	P	S
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Er is geen „Quibbix” gebruikt. Bij de puntentelling tellen de 9 punten van „FANTASIE” dubbel (18 punten), „PS” telt niet dubbel (3 punten), dat is samen 21 punten.

Voorbeeld voor de tweede speelronde:

H	C	O	U	R
---	---	---	---	---

Resultaat bij 15 letterblokjes:

P	A	S	S	I	E	F	C	O	U	R	A	N	T
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

H Er is geen „Quibbix” gebruikt. Een „H” blijft over en telt niet mee. De 10 punten voor „COURANT” tellen dubbel (20 punten), „PASSIEF” telt een keer 9 punten, dat is samen 29 punten.

Voorbeeld voor de derde speelronde:

B	T	A	E	D
---	---	---	---	---

Resultaat bij 20 letterblokjes:

	E	S	C	H	I	F	T
--	---	---	---	---	---	---	---

P	A	A	R	
---	---	---	---	--

B	E	S	T	A	N	D
---	---	---	---	---	---	---

Er is twee maal een „Quibbix” gebruikt; de „O” en de „U” gelden nu omgedraaid als „G” en een „D”.

Bij de puntentelling telt „(G)ESCHIFT” dubbel (20 punten), „PAAR(D)” (5 punten) en „BESTAND” (8 punten) tellen enkel; dat is samen 33 punten.

Totaal heeft de speler in deze ronde 21+29+33 = 83 punten behaald.

EIND VAN HET SPEL

Winnaar van het spel is de speler of speelster die aan het slot van een van te voren overeengekomen aantal ronden de hoogste totaalscore heeft gehaald.

Wie wil, kan tenslotte zijn spelquotiënt uitrekenen. Het spelquotiënt geeft het ronde-gemiddelde over het hele spel weer. Het wordt als volgt berekend:

$$\text{Spelquotiënt} = \frac{\text{totaalscore}}{\text{aantal ronden}}$$

QUIBBIX-SOLO

Quibbix kan ook als een ontspannend solitair spel gespeeld worden. Volgens de professionele regels kan men zo ook het eigen QQ bepalen.

QUIBBIX-WOORDREGELS

De woorden dienen uit minimaal twee letters te bestaan.

ENCYCLOPEDIEREGEL

Alle woorden die in een encyclopedie of woordenboek voorkomen zijn toegestaan.

Voorbeelden: JA, MOND, PRECIPITAAT.

Vormen meerdere woorden in een encyclopedie of woordenboek één trefwoord, dan gelden deze als één woord.

Voorbeelden: CORTINADAMPEZZO, QUOVADIS

TIJDSCHRIFTENREGEL

Vreemde woorden, eigennamen, woordkombinaties, firma- of produktnamen, die niet in een encyclopedie of woordenboek voorkomen, tellen slechts dan mee, als redelijkerwijs aangenomen mag worden dat ze zonder nadere omschrijving in een populair tijdschrift gebruikt kunnen worden en dat elke gemiddelde lezer ze begrijpt.

Zo gelden bv.: FEEDBACK, ANDROPOV, EDAH, TWEEVERDIENER, STRIPPENKAART.

Maar niet: TELEPROCESSING (vaktaal), APEKOTELET (niet gebruikelijk).

AFKORTINGSREGEL

Afkorting gelden alleen als ze uit twee of meer letters bestaan en als iedereen met een gemiddelde algemene ontwikkeling ze zonder verdere uitleg kent. Dergelijke algemene afkortingen zijn ook toegestaan als ze niet in een encyclopedie of woordenboek voorkomen. Fantasie-afkortingen gelden niet. Korrekt is bv.: BV, UNO, VIP, HIFI, SOS.

Maar niet: ROM (Read Only Memory; vakterm.), QED.

VERVOEGINGSREGEL

Alle woorden, woordkombinaties en afkortingen die volgens bovenstaande regels toegestaan zijn, mogen in elke grammaticaal geldige vorm gebruikt worden.

Voorbeelden: STRALENDE, GEDROOMD, HONDERDEN, LACHTE.

DISKUSSIEREGEL

Mocht het niet mogelijk zijn bovenstaande regels eenduidig vast te stellen of een woord al dan niet is toegestaan, dan moeten de spelers gezamenlijk tot een besluit komen. Nu blijkt pas goed wie een echte Quibbix-speler is! Er mag gediscussieerd worden en er kunnen bezwaren naar voren worden gebracht, maar enige humor kan daarbij geen kwaad. Het komt er ook op aan tolerant te zijn en rekening te houden met minder geoefende spelers.

Beter dan het met alle geweld willen verdedigen van een eigen woordkreatie is het de bereidheid te tonen de woorden om te bouwen, als mocht blijken dat ze niet door alle medespelers geaccepteerd worden.

De uiteindelijke beslissing over de toelaatbaarheid van een woord dient eenstemmig genomen te worden.

UITZONDERINGSREGEL

Deze regel stelt dat er van bovenstaande regels afgeweken kan worden als daarvoor een reden kan worden aangegeven, bijvoorbeeld als de speelvreugde er door verhoogd wordt. Zo zou men een ongewone schrijfwijze ter discussie kunnen stellen - LESTAULANT voor een Chinees restaurant bijvoorbeeld - of een fantasievolle interpretatie zoals DEEGMOLLER voor een kapotte deegroller.

Slechts zelden zal een speler of speelster zich met een zuiver geweten op de uitzonderingsregel kunnen beroepen en de punten er voor claimen. Het kan voorkomen dat alle medespelers een zeer bijzondere vondst zo willen honoreren, maar doorgaans zal de speler zijn creatie weer afbreken nadat men er om heeft kunnen lachen, en de zaak tot geldige woorden ombouwen.

Ook is het mogelijk, als men met de uitzonderingsregel speelt, om de origineelste woordkreatie per ronde met 5 extra punten te honoreren.

ENIGE TIPS VOOR QUIBBIX-PROFS

Voor spelers die Quibbix op een professioneler nivo willen spelen gelden de volgende veranderingen in de regels:

1. Een woord is slechts dan geldig als het aan de eerste vijf woordregels voldoet. De uitzonderingsregel geldt dus niet.
2. Er moeten steeds 5 ronden achter elkaar gespeeld worden.
3. De normale puntentelling wordt vervangen door de prof-score.

PROF-SCORE

Deze puntentelling is als bij het Golf-spel volgens een handicap-systeem opgebouwd. Daardoor krijgt een zwakkere speler enig voordeel en bijgevolg een gelijke kans om te winnen.

De prof-score wordt als volgt bepaald:

Na afloop van het spel rekent elke speler zijn spelquotiënt uit, en wel tot één cijfer achter de komma. Het spelquotiënt geeft het rondegemiddelde aan.

$$\text{Spelquotiënt} = \frac{\text{totaal aantal punten}}{5}$$

Van dit spelquotiënt wordt vervolgens het QQ (Quibbix-Quotiënt) afgetrokken om te komen tot het zgn. quotiëntenverschil. Gewonnen heeft nu de speler of speelster met het hoogste verschil, niet de speler met de hoogste totaalscore of het hoogste spelquotiënt.

Voorbeeld:

	Spelqoutiënt	Quibbix-Quotiënt	Vershil
Albert	83,2	81,0	+ 2,2
Sabine	84,3	88,0	- 3,7
Martin	79,2	76,0	+ 3,2

Gewonnen heeft dus de zwakste speler omdat hij zijn eigen QQ met 3,2 punten overtreft.

QUIBBIX-QUOTIËNT

Na afloop van een spel telt elke prof zijn spelquotiënt bij de totale som van de door hem of haar behaalde spelquotiënten. Het QQ is het gemiddelde van deze spelquotiënten, afgerond op een gehele waarde.

QUIBBIX[®] -Profs

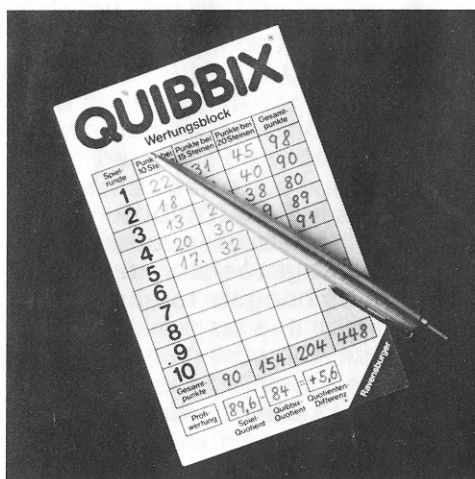
Enige Tips voor

Quibbix-Quotiënt = $\frac{\text{som van alle spelquotiënten}}{\text{aantal spelen}}$

Het QQ wordt aan het begin van een nieuw spel op het scoreblad genoteerd.

Voorbeeld:

Datum	Spelquotiënt	SQ-totaal	Aantal spelen	QQ
12.2	86,3	86,3	1	86
18.2	79,8	166,1	2	83
28.2	83,1	249,2	3	83
20.3	90,2	339,4	4	85
02.4	84,5	423,9	5	85
03.4	83,0	506,9	6	84



Voorbeeld voor het score-blad:
Een speler heeft na 5 speelronden 448 punten in het totaal behaald. Dat levert een spel-quotiënt op van 89,6. Voor het spel had hij zijn quibbix-quotiënt (80,4) opgeschreven. De profscore is nu het quotiëntenverschil, dus 5,6 punten.