

MIND MOVER-3 is een geweldig woordspel voor 2 personen, dat Uw intelligentie en vindingrijkheid toetst aan die van Uw tegenstander. Om te winnen moet U het "BREIN" zijn. U moet Uw tegenstander overtroeven door eerst via de juiste letters het "VERBORGEN WOORD" te vinden en daarna zijn "PREMIWOORDEN". MIND MOVER -3 is een snel spel met eindeloos veel mogelijkheden, dat door alle leeftijden en in alle talen gespeeld kan worden.

REGELS:

De spelers zijn om beurten WOORDGEVER en WOORDZOEKER. Voor het spel begint, moet worden afgesproken hoeveel malen er gespeeld zal worden, hoeveel tijd de woordzoeker krijgt om zijn premiewoorden te vormen en de aard van de

verborgen woorden. Dus of het toegestaan is om b.v. technische uitdrukkingen, vreemde woorden, eigennamen etc. te gebruiken. Een woordenboek om de woorden en hun schrijfwijze te controleren mag pas aan het eind van het spel worden gebruikt.

Om te beginnen:

Bepaal eerst wie WOORDGEVER en wie WOORDZOEKER is. Leg het letterbord zo neer, dat de kant met de plaats voor het VERBORGEN WOORD bij de WOORDGEVER ligt.

Het spel (zie tekening)

- ① De WOORDGEVER verstopt een woord van maximaal 7 letters, dat hij vormt met de letterblokjes. Dit is het VERBORGEN WOORD. **Om de telling goed te laten verlopen, moet de WOORDGEVER het woord zo neerleggen als het op de tekening is te zien. Dus voor hem op de kop en achterstevoren.**
- ② Terwijl de WOORDZOEKER het VERBORGEN WOORD zoekt, moet de WOORDGEVER zijn PREMIWOORDEN maken met de letters van het VERBORGEN WOORD. Het is daarbij niet nodig voor ieder woord *alle* letters van het VERBORGEN WOORD te gebruiken. Hij schrijft de gevonden woorden op een blaadje papier. De WOORDZOEKER krijgt ze pas later te zien.
- ③ De WOORDZOEKER kiest nu uit de letterblokjes zijn letters — maximaal 7 per beurt — en legt ze als woord of in willekeurige volgorde op de eerste rij neer. **ALS ZE EENMAAL NEERGELEGD ZIJN, MOETEN ZE HET VERDERE SPEL ZO BLIJVEN LIGGEN OMDAT ER TIJDENS DE VOLGENDE BEURTEN OP TERUGGEGREPEN MOET KUNNEN WORDEN.**

4. Nadat de WOORDZOEKER zijn letters heeft neergelegd, moet de WOORDGEVER dit honoreren. Hij legt in de er naast liggende gleuf een rood schijfje als een letter wél voorkomt in het VERBORGEN WOORD, maar niet op de juiste plaats ligt. Is de letter goed en ligt hij bovendien op dezelfde plaats als in het VERBORGEN WOORD, dan legt hij een wit schijfje in de gleuf. Dus per letter wordt één schijfje, rood of wit, gegeven. De plaats van de schijfjes in de gleuf hoeft niet overeen te komen met de plaats van de letter in het VERBORGEN WOORD.

NB Indien in het VERBORGEN WOORD twee dezelfde letters voorkomen, zoals b.v. in "rokken", en de WOORDZOEKER heeft maar 1. neergelegd, dan krijgt hij natuurlijk ook maar 1 schijfje voor de letter k.

- ⑤ Het letters kiezen en honoreren gaat door tot de WOORDZOEKER het VERBORGEN WOORD gevonden heeft, of tot hij de negen rijen heeft gebruikt zonder het woord te vinden en dus het spel verliest.
- ⑥ Nadat de WOORDZOEKER het VERBORGEN WOORD heeft gevonden gaat hij zijn eigen PREMIWOORDEN vormen met de letters van dit woord. Hij schrijft ze op en als zijn tijd om is, geeft hij ze aan de WOORDGEVER.

VEEL PLEZIER!

- ② premiewoorden van de woordgever:

dank
den
dek
kan
nek

dan

- ⑤ honorering van de woordgever voor de beurten 2-9 van de woordzoeker

- ④ honorering van de eerste beurt



- ① hier legt de woordgever zijn "verborgen woord"

- ⑤ beurten 2-9 van de woordzoeker

- ③ eerste beurt van de woordzoeker

- ⑥ premiewoorden van de woordzoeker:

dank
den
dek
kan
dak
en

Berekening van de winstpunten.

Wanneer de WOORDZOEKER het VERBORGEN WOORD gevonden heeft, krijgt hij één punt voor iedere letter die het woord telt. Daarbij komt dan nog een punt voor iedere niet-gebruikte rij.

De WOORDZOEKER krijgt bovendien twee punten voor ieder PREMIWOORD dat hij wél en de WOORDGEVER niet heeft.

De WOORDGEVER krijgt een punt voor ieder PREMIWOORD dat hij heeft, en dat niet voorkomt op de lijst van de WOORDZOEKER.

Als de WOORDZOEKER na 9 beurten het VERBORGEN WOORD niet heeft

gevonden, krijgt hij nul punten voor dit spel. De WOORDGEVER krijgt een punt voor ieder PREMIWOORD dat hij heeft.

Als de WOORDGEVER bij de honorering een fout maakt (b.v. verkeerde kleur of verkeerd aantal schijfjes) dan krijgt de WOORDZOEKER voor iedere fout aangegeven rij drie punten. De PREMIWOORDEN van de WOORDGEVER tellen dan niet meer mee.

Winnaar is degene, die na het afgesproken aantal spelen het hoogste puntentotaal heeft.

Voorbeeld voor de berekening van de punten: VERBORGEN WOORD: DANKEN

Punten van de WOORDGEVER:

Punten van de WOORDZOEKER:

PREMIWOORDEN (2 x 1) = 2
TOTAAL 2 pts

PREMIWOORDEN (2 x 2) = 4
VERBORGEN WOORD (6 x 1) = 6
niet gebruikte rij = 1
TOTAAL 11 pts

Enkele blanke letterblokjes zijn aan elk spel bijgevoegd. Die kunt U gebruiken wanneer U meer letters nodig hebt dan voorzien werd. U kunt erop schrijven met een zachte potlood en ze met een papieren zakdoek weer afvegen.

Nog wat wenken voor het spel:

1. In het begin is het het beste om vrij korte woorden van maar 3 of 4 letters te nemen en om de tegenstander het aantal letters van het VERBORGEN WOORD aan te geven. Daardoor raakt iedereen snel met de spelregels en de puntenberekening vertrouwd.

Als het spel een paar maal gespeeld is, is het niet meer nodig om het aantal letters aan te geven. Hierdoor komt er een moeilijkheidsfactor bij, waardoor zelfs de eenvoudigste woorden een uitdaging worden.

2. Het is belangrijk er zo snel mogelijk achter te komen welke klinkers in het

VERBORGEN WOORD zitten. Het loont dus zeker om op de eerste regel al b.v. 2 of 3 klinkers neer te leggen.

3. Het is niet nodig om de hele rij vol te leggen met letters. Als de WOORDZOEKER b.v. denkt de tweede en de vijfde letter van het woord gevonden te hebben, dan hoeft hij alleen maar deze twee letters op de tweede en de vijfde plaats te leggen om vast te stellen of ze goed zijn.

4. Na de derde of de vierde rij is het aan te bevelen het alfabet door te lopen, om vast te stellen welke letters nog niet gebruikt zijn. Deze letters kunnen dan bij de volgende beurt gebruikt worden.

VEEL PLEZIER!