

WOORDSLINGERS

INHOUD:

50 Kaarten

DOEL VAN HET SPEL:

Zoveel mogelijk kaarten verzamelen door telkens een nieuw woord te verzinnen dat begint met de laatste letter van het vorige woord.

SPELREGELS:

- Schud de kaarten en maak een stapel. De categorie op de kaart mag niet zichtbaar zijn.
- De kaarten die makkelijker te spelen zijn bij woordslingers, zijn aangeduid met een bol. Alle kaarten kunnen daarentegen gebruikt worden voor de spelvariant (opbieden).

Tip: Sorteert de kaarten op voorhand.

- De jongste speler begint en draait de bovenste kaart. Iedere speler moet de kaart duidelijk kunnen zien. De speler die aan de beurt is, verzint een woord dat behoort tot de categorie die op de kaart staat. Als de categorie DIEREN is, zegt de speler bijvoorbeeld "Olifant".
- Daarna is de volgende speler aan de beurt (het spel verloopt kloksgewijs). Hij noemt in dezelfde categorie een woord dat begint met de letter waarmee het eerste woord eindigde. Dus als het eerste woord "olifant" is, dan moet het tweede woord met een "t" beginnen en roept de speler bijvoorbeeld "tijger". De speler die hierna aan de beurt is, moet een dier verzinnen dat begint met de letter "r". Een woord mag tijdens de ronde slechts één keer voorkomen.

Tip: Spreek samen af hoeveel bedenktijd spelers krijgen, bijvoorbeeld maximaal 30 seconden.



- Als een speler geen woord kan verzinnen met de opgegeven letter, mag deze speler die betreffende ronde niet meer meedoen.
- De speler die als laatste nog een woord kan verzinnen, krijgt de kaart. Daarna draait hij de volgende kaart van de stapel en mag hij als eerste een woord in de nieuwe categorie noemen. Het spel wordt verder gespeeld, zoals hierboven beschreven.
- Als alle kaarten gespeeld zijn of als de bestemming bereikt is, is het spel afgelopen. De persoon met de meeste kaarten, wint het spel.
- Bij een gelijkspel spelen alleen de spelers die gelijk geëindigd zijn nog één (willekeurige) kaart. De speler die deze ronde wint, is de winnaar van het spel.

SPELVARIANTEN:

- Om het spel eenvoudiger te maken, kan het spel gespeeld worden zonder te letten op de laatste letter van het vorige woord. De spelers roepen om de beurt een willekeurig woord dat behoort tot de categorie op de kaart. Het woord hoeft nu niet met een specifieke letter te beginnen.
- De spelers bieden tegen elkaar op hoeveel woorden zij in deze categorie kunnen bedenken. In de categorie sprookjes, bijvoorbeeld, is het hoogste bod op dit moment 5. Geen andere speler denkt dat hij meer dan 5 sprookjes kan bedenken en dus passen alle spelers. De speler met het hoogste bod moet nu 5 sprookjes opnoemen binnen de afgesproken tijd (bijvoorbeeld 60 seconden). Als het lukt, mag hij de kaart houden. Lukt het niet, dan krijgt de speler met het één na hoogste bod de kaart. Als een categorie te ruim is, of om het spel iets moeilijker te maken kan men ook een woord uit de categorie laten beginnen met een letter uit het alfabet. De jongste speler kiest dan een willekeurige letter uit het alfabet. De spelers bieden tegen elkaar op hoeveel woorden zij in deze categorie kunnen bedenken die beginnen met de gekozen letter.



DE LA SUITE DANS LES IDÉES

CONTENU :
50 Cartes



BUT DU JEU :

Chaque joueur essaye d'engranger un maximum de points en proposant un maximum de mots d'une catégorie donnée : animaux, fleuves ou oiseaux par exemple.

RÈGLE DU JEU :

- Bats les cartes et empile-les faces cachées pour former la pioche.
- Les cartes marquées d'un rond conviennent mieux à la variante.
Suggestion : trie les cartes à l'avance, ce sera plus simple pour jouer !
- Le plus jeune joueur retourne la première carte de la pioche et la montre à tous les autres joueurs.
- Les joueurs lancent des enchères dans la catégorie choisie : combien de mots de la catégorie chaque joueur est-il capable de donner ?
Exemple : dans la catégorie CONTES DE FÉES, l'enchère la plus élevée est actuellement de 5. Comme aucun autre joueur ne peut proposer plus de 5 contes de fées, tous les autres joueurs passent. Le joueur qui a lancé l'enchère la plus élevée doit maintenant citer 5 contes de fées dans la durée de temps convenue à l'avance (par exemple 60 secondes). S'il y parvient, il conserve la carte de catégorie. Dans le cas contraire, le joueur qui a fait l'enchère immédiatement inférieure, reçoit la carte.
- Le jeu se poursuit de la même façon dans les sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque toutes les cartes auront été jouées, ou lorsque vous serez arrivés à destination, la partie sera terminée. Le gagnant sera le joueur qui aura récolté le plus de cartes.



- En cas d'égalité, seuls les joueurs qui se trouvent à égalité jouent une carte de catégorie supplémentaire choisie au hasard. Le gagnant sera le joueur qui aura gagné cette dernière manche.
- Remarque : si une catégorie est trop vaste, ou si l'on veut pimenter le jeu, on peut aussi décider que les mots de la catégorie devront commencer par une lettre de l'alphabet donnée. C'est le plus jeune joueur qui choisit la lettre de l'alphabet. Les joueurs lancent alors les enchères : combien de mots de la catégorie — commençant obligatoirement par la lettre choisie — chacun des autres joueurs peut-il citer ?

VARIANTE DU JEU :

- Le plus jeune joueur retourne la première carte de la pioche et la montre aux autres joueurs. Le joueur qui a la main dit un mot correspondant à la catégorie. Exemple : si la carte de catégorie retournée est ANIMALUX, le joueur pourra dire par exemple « éléphant ».
- La main passe alors au joueur suivant (le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Ce nouveau joueur donne un mot de la même catégorie commençant par la dernière lettre du mot donné par le joueur précédent. Pour enchaîner sur « éléphant », il pourra par exemple dire « tigre ». Le joueur suivant devra donc trouver un mot commençant par la lettre « e ». Chaque réponse ne peut être donnée qu'une seule fois au cours de la manche.

Suggestion : Convenez tous ensemble à l'avance du temps qui sera accordé à chaque joueur pour fournir une réponse, par exemple 30 secondes au maximum.

- Si un joueur ne trouve pas de mot commençant par la lettre indiquée, il est hors jeu jusqu'à la fin de la manche.
- Le dernier joueur qui parvient à donner un mot reçoit la carte. Il retourne alors la carte suivante de la pioche : c'est lui qui essaiera en premier de trouver une bonne réponse à la nouvelle catégorie proposée. Le jeu se poursuit alors comme expliqué plus haut.
- Lorsque toutes les cartes auront été jouées, ou lorsque vous arriverez à destination, la partie sera terminée. Le gagnant sera le joueur qui aura récolté le plus cartes.
- Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, ces joueurs tireront une carte au hasard pour « faire la belle ». Le gagnant de cette dernière manche aura gagné la partie.



WORTSCHLANGEN

INHALT:
50 Karten

ZIEL DES SPIELS:

Durch Ausdenken neuer Wörter, die mit dem Endbuchstaben des vorangegangenen Wortes beginnen, so viel Karten wie möglich zu erhalten.

SPIELANLEITUNG:

- Mischt die Karten und bildet einen Stapel (Karten mit der Kategorie nach unten).
- Die Karten mit einem Kreis eignen sich besonders gut zur Bildung von Wortschlangen. Alle Karten sind für die Spielvariante "Bieten" geeignet.
Tipp: Sortiert die Karten zur Vereinfachung am besten vor dem Spiel.
- Der jüngste Spieler beginnt und deckt die oberste Karte auf. Jeder Spieler muss die Karte deutlich sehen können. Der Spieler, der an der Reihe ist, denkt sich ein Wort aus, das der auf der Karte dargestellten Kategorie entspricht. Lautet die Kategorie „TIERE“, ruft der Spieler zum Beispiel „Elefant“.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe (gespielt wird im Uhrzeigersinn). Er nennt ein Wort in derselben Kategorie, das mit dem Buchstaben beginnt, mit dem das zuvor genannte Wort endet. Wenn dies das Wort „Elefant“ war, muss das nächste Wort mit einem „T“ anfangen. Der Spieler ruft also zum Beispiel „Tiger“. Der Spieler danach muss sich ein Tier ausdenken, das mit dem Buchstaben „R“ beginnt.

Ein Wort darf pro Runde nur einmal genannt werden.

Tipp: Sprecht zusammen ab, wie viel Zeit Spieler zum Nennen der Antwort haben, zum Beispiel maximal 30 Sekunden.



- Fällt einem Spieler zu dem Buchstaben auf der Karte kein Wort ein muss er die betreffende Runde aussetzen.
- Der Spieler, dem als letzter noch ein Wort einfällt, erhält die Karte. Dann deckt er die nächste Karte vom Stapel auf und darf als Erster ein Wort in der neuen Kategorie nennen. Das Spiel wird wie oben beschrieben weitergespielt.
- Wenn alle Karten gespielt sind oder das Fahrtziel erreicht ist, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Karten ist der Gewinner.
- Steht es am Ende des Spiels unentschieden, spielen die betreffenden Spieler noch eine (beliebige) Karte. Der Spieler, der diese Runde gewinnt, ist der Sieger.

SPIELVARIANTEN :

- Zur Vereinfachung des Spiels kann auf die Bildung von Worten mit dem Endbuchstaben des letzten Wortes verzichtet werden. Das Wort muss dann mit keinem bestimmten Anfangsbuchstaben beginnen. Die Spieler nennen also irgendein Wort aus der Kategorie der gespielten Karte in den Raum.
- Die Spieler geben gegenüber den Mitspielern ein Gebot ab, wie viele Wörter sie sich in der genannten Kategorie ausdenken können. In der Kategorie Märchen ist das höchste Gebot zum Beispiel 5. Kein anderer Spieler glaubt, dass er sich mehr als 5 Märchen ausdenken kann, d. h. die anderen Spieler passen. Der Spieler mit dem höchsten Gebot muss jetzt innerhalb der vereinbarten Zeit (z. B. 60 Sekunden) 5 Märchen aufzählen. Gelingt dies, darf er die Karte behalten. Schafft er es nicht, erhält der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot die Karte. Wenn eine Kategorie zu weit gefasst ist oder aber zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrads kann vereinbart werden, dass Wörter einer Kategorie mit einem bestimmten Buchstaben des Alphabets beginnen müssen. Der jüngste Spieler denkt sich dann einen beliebigen Buchstaben aus. Die Spieler geben gegenüber den Mitspielern ein Gebot ab, wie viele Wörter sie sich in der betreffenden Kategorie mit diesem Anfangsbuchstaben ausdenken können.

