

LETTERJACHT



De race door het woordenrijk

Elke avonturier moet een geheim woord vormen om zijn of haar huis te bereiken.

De avonturier wint de letters die hij of zij nodig heeft door vragen te beantwoorden. Ook scherpheid en een beetje strategisch denken zijn nodig om de beste weg naar huis te vinden...



Benny Bergop

De berggids

Start:
de kajak

Huis:
de hut bij de letter **B**



Suzie Safari
De verslaggever

Start:

Huis:
de tent bij de letter M



Theo Techno

De detective

Start: de speedboot

Huis:
de wolkenkrabber
bij de letter S



Kaat Kustwacht

De redder op zee

Start:
de reddingsboot

Huis:
de redderspost
bij de letter **F**

INHOUD:

- 264 vraagkaarten
- 64 letterkaarten
- 4 avonturier-pionnen
- 4 plastic voetjes
- 1 speelbord
- 1 kaartenhouder
- 1 dobbelsteen
- 1 zandloper van 60 seconden

VOORBEELDWOORDEN VAN 4 LETTERS:

DANS	GOLF	KAST	LJIM	PLAS	SPEK	VUIL	ZOUT
CODE	GLAS	KAMP	LIED	PIJN	SNEL	VORK	ZORG
CHEF	GIDS	KAAS	LAND	PEER	SLAG	VOET	ZOOL
CENT	GEUR	KALP	LAMP	PECH	RUST	VLAAG	ZOEN
BULT	GEEL	KAAK	LAAG	NEUS	RUPS	VEER	ZIEL
BUIK	GANS	JEUK	KUST	NEEF	RUIS	VEEL	ZIEL
BORD	FLES	HUIS	KULI	NAAM	RUM	VAS	ZAND
BOOM	FIJN	HUID	KUIF	MUUR	ROTS	TUIT	ZALM
BOOG	FEIT	HOOP	KOST	MOOI	ROOD	TUIN	WOLK
BOEK	ECHT	HOND	KOOR	MOND	RITS	TRAP	WIND
BERG	DUIF	HEERT	KOOL	MIST	RING	TONG	WIEL
BEEEN	DORP	HELD	KOEL	MIEER	RIEM	TENT	WESP
BEEK	DOOF	HEKS	KOEK	MENS	RAAM	TAL	WENS
BAND	DOEK	HEET	KLOK	MAG	RAAF	STUK	WEER
BAAN	DIJK	HEEL	KIST	LONT	QUIZ	STOP	WEEK
AUTO	DIER	HAAS	LOEP	PUNT	STAF	WAA	
ACHT	DEEL	GOUD	KILO	LINT	POST	SPEL	VUUR



Verdeeld in
Nederland en België
door **MCBI**,
koloniënstraat 11,
1000 Brussel, België.



www.megableu.com

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 35 maanden. Beweet kleine onopvallende afgebeelde en ingesloten worden. Deze advenzen bewaren voor eventuele correspondentie. Het gebruik van het product kan verschillen van de afgebeelde en ingesloten worden. Het gebruik van het product kan verschillen van de afgebeelde en ingesloten worden. Het gebruik van het product kan verschillen van de afgebeelde en ingesloten worden.

VOORBEREIDING:

- **De avonturiers:** Maak de 4 figuren los en schuif ze in de plastic voetjes. Elke speler kiest een avonturier en zet deze op zijn of haar startpunt.



- **De kaarten:** Zet de kaartenhouder op tafel. Sorteert de vraagkaarten en leg ze in de juiste vakjes. Maak de 64 letterkaarten los om ze in hun vakje te leggen. De woorden op de vraagkaarten werden zorgvuldig gekozen en gedefinieerd door Van Dale Uitgevers.



- **Het geheime woord:** Elke speler kiest in het geheim een woord van 4 letters en schrijft dit op een blaadje papier. Kinderen kunnen een woordenboek of de lijst op de achterkant van de spelregels gebruiken.
- **De 3 spelniveaus:** Elke speler kiest een van de 3 spelniveaus voor de duur van het spel. Zo hebben jong en oud gelijke kansen:
 - **Niveau groep 3/1e studiejaar:** het kind luistert gewoon naar de vraag op de gele kant van de kaart en leest het antwoord onderaan de kaart.
 - **Niveau groep 4-5/2e-3e studiejaar:** de gele kant van de vraagkaart wordt gebruikt.
 - **Niveau groep 6-7/4e-5e studiejaar en ouder:** de blauwe kant van de vraagkaart wordt gebruikt.

SPELVERLOOP:

- **Het begin van het spel:** Elke speler gooit met de dobbelsteen. Degene die het hoogste aantal ogen gooit, begint. Daarna gaat de speelrichting met de klok mee.
- **Verplaatsen van de pion:** De speler gooit met de dobbelsteen en de avonturier verlaat zijn of haar boot om in eender welke richting over de gele cirkel te gaan en gaat zoveel vakjes vooruit als de dobbelsteen aangeeft. Bij elke worp met de dobbelsteen mag de speler zijn of haar avonturier in één van beide richtingen verplaatsen (**Opgelet: er mogen geen 2 avonturiers op hetzelfde vakje staan**).
- **Veranderen van richting:** Gebruik de LETTERJACHT-vakjes om van cirkel te veranderen door de witte pijl te volgen. Bij het veranderen van cirkel kan de avonturier kiezen om naar links of rechts te gaan. Als de speler dus slim is, kan hij of zij veranderingen van cirkel en van richting combineren om zijn of haar avonturier op een interessant vakje te zetten.

HOE WIN JE LETTERS?:



- **Als de speler op een geel, rood of groen vakje komt,** kan hij of zij de letterkaart winnen die overeenkomt met de letter die in het rood tegenover het vakje staat. De tegenstander rechts van hem of haar trekt de eerste vraagkaart uit de stapel in het vak van de kaarthouder dat overeenkomt met de letter en leest de vraag hardop voor. Zodra alle aanwijzingen bekend zijn, wordt de zandloper omgedraaid. De speler mag zoveel antwoorden geven als hij of zij wil totdat de tijd om is.
 - **Als de speler het juiste antwoord geeft,** wint hij of zij de letterkaart die bij het vakje hoort en legt deze voor zich neer. Dan is de volgende speler aan de beurt.
 - **Als de speler het antwoord niet weet, zijn er 2 mogelijkheden:** of hij of zij blijft op het vakje staan en de beurt gaat naar de volgende speler, of hij of zij vraagt hulp aan een andere speler naar keuze.

(Let op, de tweede keuze is riskant: als de andere speler het antwoord fout heeft, moeten beide spelers één van hun letterkaarten teruggeven. Als de speler echter het juiste antwoord geeft, winnen ze allebei een letterkaart: de speler die hulp kreeg, krijgt de letterkaart van het vakje en de andere speler krijgt een letterkaart naar keuze.)

- **Als de speler op een LETTERJACHT-vakje komt, heeft hij of zij 2 mogelijkheden:**

1. Probeer een letterkaart naar keuze te winnen die nog in de opbergdoos met kaarten zit.

Hij of zij beantwoordt de vraag op de eerste vraagkaart die uit de stapel in het overeenkomstige vakje wordt getrokken. De vraag die wordt voorgelezen, is de vraag in de kleur van de cirkel waar het LETTERJACHT-vakje zich bevindt.

2. Ruil één van je letterkaarten met die van een tegenstander. Wanneer dit wordt geweigerd, heeft de speler alleen de eerste mogelijkheid.

OPMERKINGEN:

- Eenmaal gebruikt gaat de vraagkaart achteraan de stapel waaruit deze werd getrokken.
- Een tegenstander kan altijd vragen om het woord te spellen. Als de speler dit niet kan, wint hij of zij de letterkaart niet.
- Als een speler merkt dat hij of zij een letter van zijn of haar geheime woord niet meer kan winnen, vraagt de speler om het woord te mogen veranderen: de speler kiest een nieuw woord van 4 letters en schrijft dit op zijn of haar papier.
(Opgelet: de speler mag geen woord kiezen waarvan hij of zij alle letters al heeft gewonnen.)
- Als een speler op een vakje met meerdere letters (**HIJ, KL, NO, PQ, TU, VWXYZ**) staat, beantwoordt hij of zij de vraag op de eerste vraagkaart die uit de stapel in het overeenkomstige vakje wordt getrokken. Als de speler de letterkaart wint, kiest hij of zij één van de letters op deze kaart voor zijn of haar geheime woord.
- Als een speler op een vakje komt dat hem of haar niet interesseert voor zijn of haar geheime woord, kan de speler zijn of haar beurt overslaan of proberen de letterkaart te winnen om te voorkomen dat een tegenstander deze wint of om deze later te ruilen.
(Zie **Als de speler op een LETTERJACHT-vakje komt**.)

DE WINNAAR:

De winnaar is de speler die als eerste in zijn of haar huis aankomt na het vormen van zijn of haar geheime woord. De speler moet het woord op zijn of haar papier laten zien, zodat alle spelers kunnen controleren of het inderdaad hetzelfde woord is.



De vraag die wordt voorgelezen, hangt altijd af van:

1. De letter van het vakje waarop de avonturier staat.
2. Het spelniveau dat aan het begin van het spel is gekozen (blauwe of gele kant van de vraagkaart).
3. De kleur van het vakje (geel, rood of groen) waarop de avonturier staat.

Lees alle aanwijzingen voordat je de zandloper omdraait:

- de beginletter van het woord (aangegeven in rood)
- het aantal letters van het woord
- de grammaticale categorie van het woord (**bw.** bijwoord; **bn.** bijvoeglijk naamwoord; **ww.** werkwoord; **zn.** zelfstandig naamwoord)
- de omschrijving van het woord
- **fam.** een woord uit dezelfde familie (gele vraag)
- **syn.** of **anton.** het synoniem of het tegenovergestelde van het woord (rode vraag)

Het antwoord op elke vraag vind je onderaan de kaart naast het overeenkomstige gekleurde rondje.

Let op: er is geen vraagkaart voor de letters Q, X en Y.

