

ABC-toverduel

Spelidee: Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy

Illustraties: Claus Stephan

In het donkere toverbos staan Oex de heks en tovenaar Pim tegenover elkaar voor een spannende wedstrijd om het krachtigste toverwoord. Wie van de twee woordtovenaars heeft het meeste inzicht? Wie kan het snelst tussen alle verschillende afbeeldingen op de toverwoordkaarten begrippen vinden die bij een bepaalde letter horen en zo het ABC-duel winnen?

Spelinhoud

1 heks Oex (rood), 1 tovenaar Pim (blauw), 10 toverwoordkaarten
26 letterkaarten, 3 blanco kaarten om zelf te beschrijven,
4 wegkaarten, 1 finishkaart, spelregels

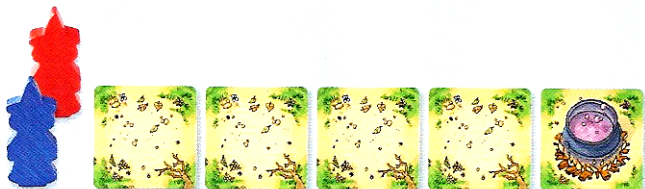
Spelidee

De ene speler is heks Oex, de andere tovenaar Pim. Om dit lastige ABC-duel te winnen, moeten jullie zo snel mogelijk een toverwoord zien te vinden. Hiervoor wordt een letterkaart en een toverwoordkaart omgedraaid. Vervolgens zoeken alle spelers tegelijk op de toverwoordkaart tussen alle verschillende afbeeldingen naar een begrip dat met de omgedraaide letter begint.

Wie het eerst een begrip vindt en dit hardop roept, wint deze ronde van het toverduel. Hij verzet zijn figuur naar de volgende wegkaart. Wie de finishkaart met de toverketel als eerste bereikt, heeft het toverduel gewonnen!

Spelvoorbereiding

Maak een parcours met de vier wegkaarten en de finishkaart met de toverketel. Zet heks Oex en tovenaar Pim vóór de eerste wegkaart. Schud de toverwoordkaarten en leg ze klaar op een verdeckte stapel. Schud ook de 26 letterkaarten en leg ze verdeckt ernaast op een tweede stapel. De drie blanco kaarten worden aanvankelijk niet gebruikt en blijven in de doos.



Tips

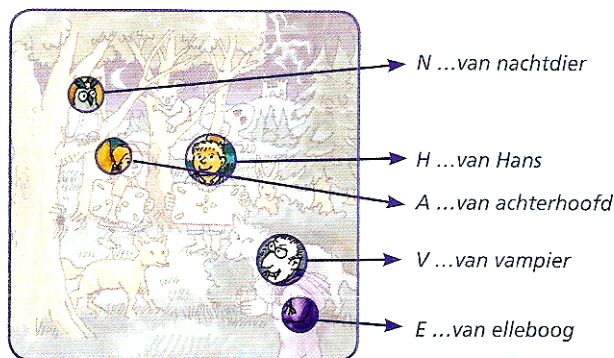
- Om het spel wat eenvoudiger te maken, kunnen moeilijke letters zoals de Q, X en Y uit het spel worden verwijderd.
- Om het spel wat afwisselender te maken, kunnen de blanco kaarten met II of evt. andere tweeklanken als OE of AU worden beschreven.

Spelverloop

De speler die als laatste een heks of tovenaar is tegengekomen, begint. Draai de bovenste toverwoordkaart om en leg hem goed zichtbaar midden op tafel. Pak vervolgens bovenste kaart van de letterstapel en leg hem omgedraaid en goed zichtbaar naast de toverwoordkaart. Nu wordt tegelijk naar een begrip van de toverwoordkaart gezocht dat met de omgedraaide letter begint.

Voorbeeld

Op deze toverwoordkaart zijn bijvoorbeeld de volgende begrippen te vinden:



Belangrijk

Het is niet toegestaan de figuren een voor- of achternaam te geven. De enige uitzondering zijn de afgebeelde sprookjes- en fantasiefiguren zoals Hans en Grietje, graaf Dracula, Reintje ...

Heeft een van jullie als eerste een bijpassend begrip gevonden?

- Ja! Geweldig, deze speler roept snel het woord hardop. Hij heeft deze ronde gewonnen en mag zijn figuur op de volgende wegkaart zetten.
- Nee! Helaas. Deze ronde wordt door niemand gewonnen en dus mag ook niemand zijn figuur verzetten.

Nadat de ronde is afgelopen, wordt de toverwoordkaart opnieuw verdekt onderop de stapel toverwoordkaarten gelegd. De letterkaart wordt uit het spel genomen. Nu is de andere speler aan de beurt en draait hij/zij van elke stapel een nieuwe kaart om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de twee figuren de finishkaart met de toverketel bereikt. De speler wiens figuur als eerste de finish bereikt, is de snelste woordtovenaar aller tijden en heeft het duel gewonnen!

Tips

- Om wat meer zoekmogelijkheden te hebben, kunnen per ronde ook twee toverwoordkaarten in plaats van één kaart worden omgedraaid om op beide kaarten tegelijk naar een bijpassend begrip te zoeken. Na vijf ronden worden de toverwoordkaarten opnieuw geschud en op een stapel gelegd.
- Om het duel nog betoverender te maken, kan in plaats van het toverwoord ook een toverspreuk worden geroepen. De heks Oex roept: "Abracadabra en simsalabim, een ... is tovenaar Pim!" (vul bij ... het woord in dat je hebt gevonden). Tovernaar Pim roept: "Abracadabra, driedubbel zwarte poes, een ... is heks Oex!" (voor ... het gevonden woord invullen).

Coöperatieve spelvariant

Met z'n allen tegen tovenaar Pim!

Afgezien van de volgende veranderingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Alle spelers zijn gezamenlijk de heks Oex en proberen van tovenaar Pim te winnen.
- De spelers wisselen elkaar af. De speler die aan de beurt is, draait een toverwoord- en een letterkaart om en gaat in z'n eentje op zoek naar een begrip.

- Als hij een bijpassend toverwoord vindt, mag heks Oex op de volgende wegkaart worden gezet. Als hij geen bijpassend toverwoord vindt, gaat tovenaar Pim naar de volgende wegkaart.
- Het spel is afgelopen als een van de twee figuren de finishkaart bereikt en zo het toverduel wint.

Tips

- Om meer kans tegen tovenaar Pim te hebben, kunnen jullie elkaar ook onderling helpen.
- Je kunt deze variant ook in je eentje spelen: je bent heks Oex. Als je een woord vindt, mag heks Oex een veld vooruit. Als je niets vindt, gaat tovenaar Pim een veld vooruit.