

LINGO Junior Spelregels

Beste speler,

Wat leuk dat je een spel van Tulip Games hebt aangeschaft! Wij hopen dat je veel plezier beleeft aan dit spel. Indien je nog vragen of ideeën hebt of nog extra speluitleg wil, kijk dan op onze website of stuur een email naar LINGO@tulipgames.nl.

VEEL SPEELPLEZIER

Met vriendelijke groet,
Tulip Games



Inleiding

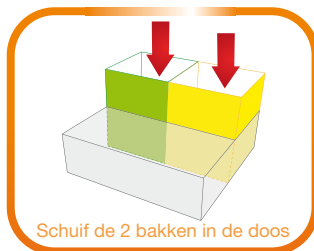
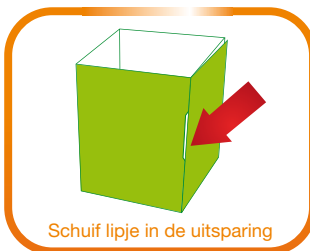
Bedankt voor het kopen van het officiële spel LINGO Junior! Het leukste woordspel van Nederland! Hoeveel 4 of 5 letter-woorden ken jij? Raad het woord en haal zo snel mogelijk LINGO!

Spelmateriaal

- LINGO Junior Kaart even
- LINGO Junior Kaart oneven
- LINGO Junior Speelwoordenboek
- LINGO Junior Spellings/scoreblok
- 2 Ballenbakken
- 44 LINGO-ballen (17 even, 17 oneven, 2 vraagtekens, 6 rode ballen en 2 groene ballen)
- 44 gele fiches
- Potloden
- Gebruik de speciaal ontwikkelde timer. Ga naar www.tulipgames.nl/juniortimer en start de 'LINGO timer' voor je pc, smartphone, tablet of laptop. Hier kun je kiezen uit 20/30 of 40 seconden. Afhankelijk van het niveau van de speler, dit kan in één spel per speler verschillend zijn.

Voorbereiding

Haal al het spelmateriaal uit de speeldoos. Zet de twee ballenbakken in de speeldoos op. Volg hiervoor de onderstaande instructie.



LINGO Junior Spelregels

Team 1 Even	Team 2 Oneven
<ul style="list-style-type: none">• 17 even ballen• 1 vraagtekenbal• 3 rode ballen• 1 groene bal• 22 gele fiches• LINGOkaart even	<ul style="list-style-type: none">• 17 oneven ballen• 1 vraagtekenbal• 3 rode ballen• 1 groene bal• 22 gele fiches• LINGOkaart oneven

Wie spelen er?

Twee teams, die beiden uit één of twee personen bestaan.
Leeftijd vanaf 6 jaar.

Hoe wordt er gespeeld?

Er zijn verschillende spelopties voor LINGO Junior:

Spelregel optie 1:

- Speel 10 beurten met verschillende letterwoorden. Bijvoorbeeld:
- Speel woord 1 tot en met 5 met 4 letters: raad je het woord, win je 15 punten.
- Speel woord 6 tot en met 10 met 5 letters: raad je het woord, win je 25 punten.
- Als je LINGO haalt win je 100 punten.
- Pak je een groene bal dan win je 50 punten.

Het team dat na 10 beurten het meeste aantal punten behaalt, is de winnaar van het spel.

Je kan natuurlijk variëren in het aantal beurten en de keuze van de verschillende letterwoorden.

Bepaal van tevoren hoeveel seconden er mag worden nagedacht over een woord (20-30-40 seconden).

Spelregel optie 2:

Een spel is ten einde als 1 van de 2 teams LINGO haalt. Bepaal van tevoren hoeveel seconden er mag worden nagedacht over een woord (20-30-40 seconden).

Start spel

Beide teams grabbelen een LINGObal. Het team met het hoogst getrokken getal mag beginnen. Bij het pakken van een groene/rode of ?-bal grabbel je een nieuwe LINGObal.

Het team dat niet begint (in dit voorbeeld Team 2) opent het "LINGO Junior speelwoordenboek" op een willekeurige bladzijde, hierbij wordt rekening gehouden met hoeveel letter-LINGO er op dat moment wordt gespeeld. Team 2 wijst met de ogen dicht één woord aan. Dit woord wordt gespeeld.

In het LINGO speelwoordenboek staan niet alle woorden die in een echt woordenboek voorkomen. Staat een gespeeld woord niet in het LINGO speelwoordenboek dan kan het woord nog wel een correct Nederlands woord zijn. Raadpleeg hiervoor een "echt" woordenboek.



LINGO Junior Spelregels

Team 2 vult de eerste letter van het te raden woord in op het LINGO Junior-spellings/scoreblok en geeft het spellingsblok aan team 1.

Team 2 zet de timer gelijktijdig met het oversteken van het spellingsblok aan.

De tegenpartij (=Team2) is verantwoordelijk voor het starten van de timer, indien deze timer te laat wordt gestart mag de spelende partij gebruik maken van deze extra tijd. Ga naar www.tulipgames.nl/juniortimer (Mocht u geen beschikking hebben over een internetverbinding zet dan uw kookwekker, horloge o.i.d. op 20, 30 of 40 seconden).

Woord raden

- De beurt is aan Team 1 om het woord te raden.
- 1 van de teamleden zegt het woord hardop.
- Spel het woord hardop (dat is verplicht). Nadat een woord hardop is gezegd, mag er nog een ander woord gespeld worden, want wat je spelt, dat telt! Wordt er een fout gemaakt bij het spellen, dan kan dit hersteld worden door 'in 1 adem' het woord opnieuw te spellen. Team 1 vult het woord in.
- Team 2 geeft met het rode potlood aan welke letters op de juiste plek staan en met het groene potlood welke letters wel in het woord zitten, maar niet op de juiste plek (inkleuren van de hokjes van de letters).
- Het team heeft in totaal maximaal 5 kansen om het woord te raden. Lukt dit, dan verdient het team punten en mogen er ballen worden gepakt. Lukt dit niet, dan gaat de beurt over naar het andere team.

IJ en Y

De lange IJ (de I en de J dus eigenlijk) wordt beschouwd als één letter en staat in één hokje. IJSJES is dus een correct 5-letterwoord. De Y (i-grec, ypsilon) is een andere letter dan de lange IJ. Een goed 5-letterwoord is: SORRY. Dit woord spel je met een ypsilon en niet met een lange IJ.

LINGO spelen

Raad je het woord in maximaal 5 beurten, dan mag je 2 ballen uit de ballenbak grabbelen. Recht vooruit kijken, hand in de bak (de ballen laten rollen), bal pakken. Deze bal mag niet losgelaten worden; vast is vast!!! De bal leg je niet terug in de ballenbak. Hetzelfde team blijft aan de beurt tot er een beurtwissel ontstaat (zie kopje beurtwissel).

De LINGO Junior kaart

Elk team krijgt een LINGO Junior kaart. Team 1 speelt met de oneven nummers, Team 2 met de even nummers. Een LINGO Junior kaart bevat 25 getallen tussen de 1 en de 70, waarvan er 8 zijn weggestreept. Er blijven 17 getallen over. Als het woord is geraden, mogen beide teamleden een bal grabbelen. Op de ballen staan de getallen die nog zichtbaar zijn op de LINGO Junior kaart. In totaal kunnen er per beurt maximaal twee blauwe ballen met getallen gegrabbeld worden. Door een rij getallen horizontaal, verticaal of diagonaal op de LINGO Junior kaart vol te maken, haal je LINGO. Hiermee behaal je extra punten!



LINGO Junior Spelregels

Blauwe cijferbal

Je mag op de LINGO Junior kaart een geel fiche op het getrokken getal leggen.

Blauwe vraagtekenbal

Grabbelt een team de vraagtekenbal, dan is er een vrije keuze in het wegstrepen van een getal. Als een speler daarna een getal pakt dat al is weggestreept door het trekken van de vraagtekenbal, dan kan dit getal vanzelfsprekend niet een tweede maal weggestreept worden. Er mag geen andere bal gegrabbeld worden.

Rode bal

Wanneer er een rode bal wordt getrokken dan verliest het team direct de beurt.

Groene bal

Wanneer er groene bal wordt getrokken win je 50 punten. Er mag een extra bal worden gegrabbeld.

Ballen terug in de bak na behalen van LINGO

Als een team LINGO haalt, maakt alleen dit team de LINGO Junior kaart leeg en worden alle ballen weer in de bak gedaan: 17 blauwe ballen, de vraagtekenbal, de 3 rode ballen en de groene bal. Het andere team doet niets en speelt door met de LINGO Junior kaart.

Puntentelling

- Elk goed geraden woord bij 4-letterLINGO is 15 punten waard.
- Elk goed geraden woord bij 5-letterLINGO is 25 punten waard.
- LINGO op de kaart is 100 punten waard.
- De groene bal is 50 punten waard.

Houd de puntenscore bij op je LINGOspellings/score kaart en tel per beurt de punten bij elkaar op. Bewaar je gespeelde woorden om je totaalscore bij te houden.

De beurtwissel

Een team raakt de beurt in de volgende gevallen kwijt:

- Er wordt een woord genoemd dat niet in de “Dikke van Dalen” voorkomt (zie website Tulip Games).
- Er wordt een woord fout gespeld, dat niet op tijd wordt hersteld.
- Er wordt niet binnen 20/30 of 40 seconden een woord genoemd & gespeld.
- Er wordt een woord genoemd dat niet begint met de als eerste gegeven letter.
- Er wordt een woord gespeld dat uit meer of minder letters bestaat (indien er 5-letter LINGO wordt gespeeld en er wordt een woord genoemd dat uit meer dan 5 letters bestaat, dan worden de eerste vijf letters van het woord gekeurd. Dat kan bij toeval overigens nog steeds een goed vijftletterig woord opleveren! Denk aan ‘SNOEPT: ... S.N.O.E.P...’).
- Er wordt een zelfde woord voor de tweede keer gespeld.
- Er wordt een rode bal getrokken.
- Er wordt 5 keer een woord gespeeld dat niet de oplossing is.

