

TRAPWORDS

OVERZICHT



Hallo! Welkom bij Trapwords! Dit is een woordspel voor twee teams.

Je begint met het bekijken van het geheime woord dat **het andere team** moet raden.



Daarna probeer je woorden te bedenken, die mogelijk gebruikt gaan worden om tips te geven om het woord te raden.



Ondertussen bekijkt het andere team het woord dat **jullie** moeten raden en maakt een lijst met valstrikwoorden, die jullie tipgever niet mag zeggen. Als beide teams klaar zijn, dan geef je het boek met het geheime woord aan de tipgever van het andere team.

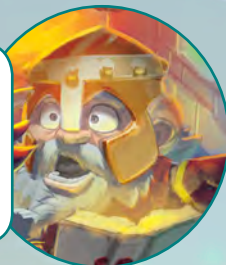
Houd je lijst met valstrikwoorden geheim!

Nu is elk team aan de beurt om hun geheime woord te raden. De teams zijn na elkaar aan de beurt.

Eén speler is de tipgever. De tipgever mag het geheime woord bekijken, maar weet niet wat de valstrikwoorden zijn.

De tipgever van het andere team gaat aanwijzingen geven voor het woord en probeert daarbij de valstrikwoorden die jullie hebben opgeschreven te ontwijken.

O jee... ik weet zeker dat ze *dat* hebben opgeschreven. Ik ben bang om *dat ene* te zeggen. Hmm... eens kijken... "Het wordt gemaakt van kleine takjes!" (Ik hoop dat ze het woord *tak* niet hebben opgeschreven.)



Terwijl het andere team aan de beurt is, houden jullie je lijst met valstrikwoorden in de gaten. Als de tipgever een woord op die lijst noemt, dan is de beurt onmiddellijk voorbij.

De tipgever kan oneindig veel aanwijzingen geven, maar het team mag slechts 5 keer raden.

Iemand in jullie team moet het aantal keer raden bijhouden. Ook moet iemand de zandloper in de gaten houden. Als de tijd voorbij is, is de beurt van het andere team ook voorbij.

Als ze het woord raden, dan gaan ze naar de volgende kamer. Als de tipgever een valstrikwoord noemt, gaan ze niet vooruit. Wat er ook gebeurt, jullie zijn daarna aan de beurt om jullie woord te raden en mogelijk vooruit te gaan naar de volgende kamer.



En dat is alles wat je moet weten om een ronde te spelen.

De spelregels beschrijven de voorbereiding van het spel, het volledige spelverloop en hoe je het spel aan nieuwe spelers kunt uitleggen.

Een samenvatting van de spelregels is te vinden op de andere kant van dit blad.

rules overview video



cge.as/twu-nl

SAMENVATTING SPELREGELS

VOORBEREIDING

De voorbereiding staat uitgelegd op pagina 2 en 3 van de spelregels.

1. Verdeel de spelers in 2 teams, die tegenover elkaar aan tafel gaan zitten.
2. Leg 5 kamertegels in oplopende volgorde neer.
3. Plaats de team-speelstukken in de eerste kamer.
4. Leg 2 willekeurige vloeken gedekt naast de tweede en de vierde kamer.
5. Neem 1 willekeurig monster en plaats dit in de laatste kamer.
6. Geef 1 speler in elk team een toorts. Deze spelers zijn de tipgevers in ronde 1.
7. Kies of je met fantasy of reguliere woorden wilt spelen.

SPELVERLOOP

Valstrikken zetten

Beide teams zetten tegelijkertijd valstrikken.

1. Elk team trekt een woordkaart en steekt deze in het boek; dit laat zien welk woord het andere team moet raden.
2. Elk team maakt een lijst met valstrikwoorden voor het geheime woord van het andere team.
 - Het aantal valstrikwoorden is gelijk aan het nummer van de kamer waar het andere team staat.

Raden

De teams raden om de beurt. Eén team begint met raden:

- Als een team achter staat, raden zij eerst.
- Als beide teams in dezelfde kamer staan, wordt het boek met het glanzende symbool eerst gegeven.

Als het andere team aan de beurt is om te raden:

1. Geef de tipgever het boek met het geheime woord.
2. Geef de tipgever even tijd om het woord te lezen en te begrijpen (ongeveer 3 seconden).
3. Draai de zandloper om.
4. De tipgever mag nu tips gaan geven. Stop de tipgever in één van de volgende gevallen:
 - Als de tipgever een valstrikwoord noemt of een ueroeving of meurovd van het valstrikwoord.
 - Als de tipgever een ongeoorloofde tip geeft. Regels voor het tipgeven staan op pagina 11 van de spelregels.
 - Als het team na 5 keer nog niet het juiste woord heeft geraden.
 - Als de tijd op is.
5. Het resultaat:
 - Als het team het geheime woord heeft geraden, gaat hun team-speelstuk naar de volgende kamer.
 - Als ze hun poging hebben moeten stoppen, hebben ze gefaald en blijven ze staan.

Einde van de ronde

Als beide teams aan de beurt zijn geweest om hun woord te raden, is de ronde afgelopen.

- Als beide teams hebben gefaald, schuift het monster een kamer in de richting van de spelers.
 - Als het monster in een kamer met een vloek komt, schuift de vloek een kamer in de richting van de spelers. Als in die kamer reeds een vloek ligt, dan schuift die ook een kamer op.
- De tipgever wisselt elke ronde. Geef aan het einde van de ronde de toorts aan de speler die de tipgever in de volgende ronde is.

VLOEKEN

Als het team zijn beurt in een kamer met een vloek begint:

- Het team moet met de extra uitdaging spelen die door de vloek wordt aangegeven.
- Aan het einde van de ronde wordt de vloek afgelegd, onafhankelijk van de uitkomst.

Als beide teams in de kamer met de vloek zijn, dan geldt de vloek voor beide teams.

VECHTEN MET HET MONSTER

Als het team zijn beurt in de kamer met het monster begint, dan moet het tegen het monster vechten.

Als je met het monster vecht, geldt een speciale regel, die op de monsterkaart wordt aangegeven.

Als slechts **één team** tegen het monster vecht:

1. Het andere team is eerst aan de beurt en gaat naar voren als ze het woord raden.
2. Daarna is het team dat tegen het monster vecht aan de beurt om te raden.
 - Als ze het geheime woord raden, winnen ze het spel.
 - Als ze falen, dan gebeurt er niets. Het monster wordt niet verplaatst. Het spel gaat verder, mits dit niet de achtste ronde was.

Als **beide teams** tegen het monster vechten:

1. Het team dat het boek heeft gekregen met het glimmende symbool mag eerst raden. Het andere team raadt daarna.
2. Het resultaat:
 - Als **beide teams** het geheime woord raden, winnen beide teams.
 - Als **één team** het geheime woord raadt, dan wint dat team.
 - Als **geen team** het geheime woord raadt, dan verplaatsen noch de spelers noch het monster. Het spel gaat verder, mits dit niet de achtste ronde was.

RONDE ACHT

- Het blad heeft ruimte voor 8 lijsten met valstrikwoorden.
- Als na 8 rondes geen team heeft gewonnen, verliezen beide teams en wint het monster.