

TRAPWORDS

Bekijk, voordat je deze spelregels gaat lezen, eerst het **overzicht** op het aparte blad. Het overzicht laat zien hoe een ronde van het spel gaat. De regels zijn eenvoudig en sommigen zullen de regels willen leren door het lezen van de **samenvatting** op de achterkant van het overzichtsblad. Deze spelregels leren je hoe je het spel moet spelen en hoe je het spel kunt uitleggen aan nieuwe spelers.

- **Voorbereiding:** pagina 2–4.
- **Complete regels:** pagina 5–9.
- **Regels voor tipgevers:** pagina 10–11.
- **Speciale kaarten:** pagina 12.

SPELMATERIAAL



7 kamertegels



5 monster-
speelstukken



2 team-speelstukken



4 boeken



10 vloekkaarten



10 monsterkaarten



3 plastic
standaards



50 woordkaarten



zandloper



2 potloden



2 tootsen



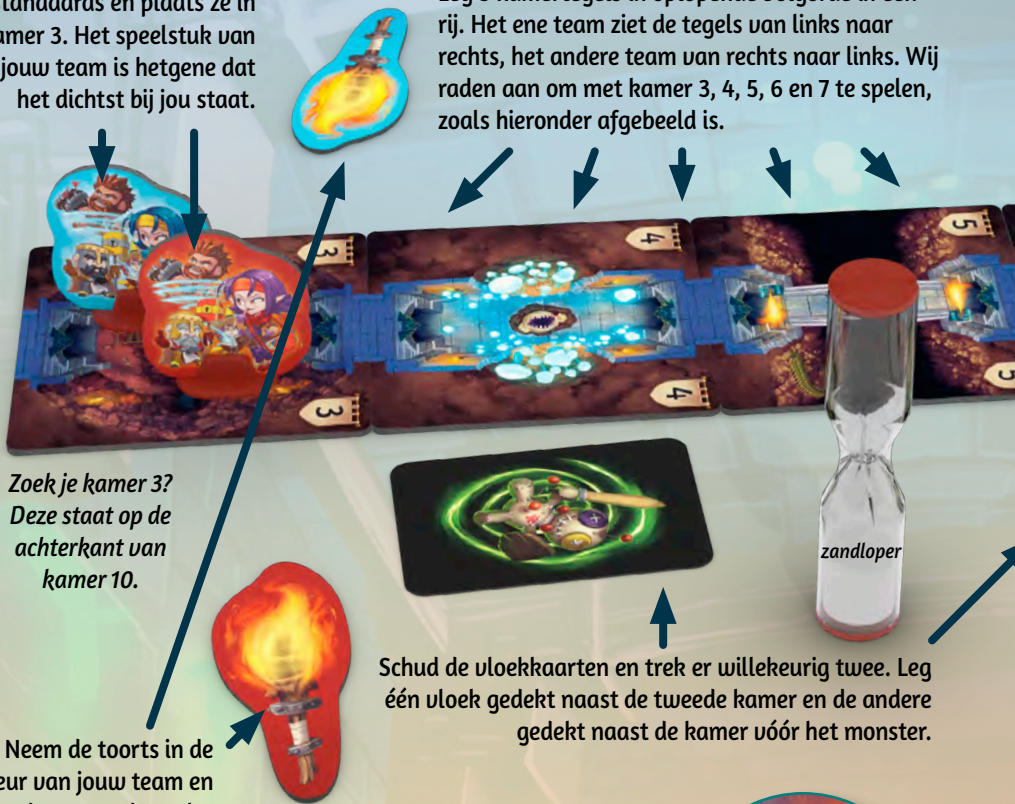
Trapwords-blok

VOORBEREIDING

Trapwords is een teamspel. Het wordt gespeeld door **twee teams**, die tegenover elkaar aan tafel zitten. Elk team bestaat uit minstens 2 spelers. Bij een oneven aantal spelers is één team groter dan het andere, dit is geen probleem.

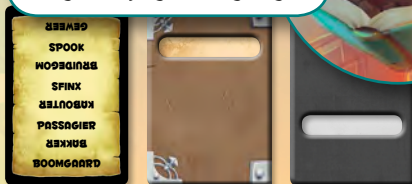
Zet de twee team-
spelstukken in de
standaards en plaats ze in
kamer 3. Het spelstuk van
jouw team is hetgene dat
het dichtst bij jou staat.

Leg 5 kamertegels in oplopende volgorde in een rij. Het ene team ziet de tegels van links naar rechts, het andere team van rechts naar links. Wij raden aan om met kamer 3, 4, 5, 6 en 7 te spelen, zoals hieronder afgebeeld is.



Neem de toorts in de kleur van jouw team en leg deze voor de speler die de eerste tipgever van het team is. Als er geen voorkeur is voor wie er gaat beginnen, geven beide teams hun toorts aan de speler in het team die het dichtst bij de startkamer zit.

De boeken en de
woordkaarten worden op de
volgende pagina uitgelegd.



Er zijn twee sets monsterkaarten. We raden aan om met de monsters zonder sterretje te beginnen (monsters met een sterretje zijn gemener). Schud de stapel en trek willekeurig een monster.

Zoek het monster-speelstuk erbij en plaats dit (in een standaard) in de laatste kamer – de kamer met het hoogste nummer.

Vouw het papier om je valstrikwoorden voor het andere team te verbergen.

Elk team krijgt een Trapwords-blad en een potlood.

VARIANT VOORBEREIDING

Als je het spel een aantal keer hebt gespeeld, kun je experimenteren met meer vloeken en andere kamers. Speel bijvoorbeeld met kamer 2, 4, 6, 8 en 10, en/of met vloeken in de eerste vier kamers. Het spel is eenvoudig aan te passen.

KIES DE SOORT WOORDEN

Leg de woordkaarten in een stapel op tafel. Je kunt ze desgewenst schudden, maar probeer niet naar de woorden te kijken – dan is de verrassing weg.

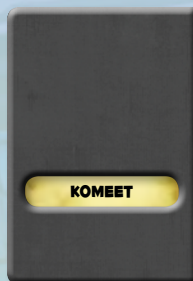
In Trapwords zitten twee soorten woorden. Op beide zijden van de kaarten staan zowel reguliere als fantasy woorden. Je kiest de soort door het boek dat je gebruikt.



woordkaart



fantasy



regulier

Welk boek moet je kiezen? Het maakt eigenlijk niet uit, beide lijsten hebben een heleboel “normale” woorden. De fantasijlijst bevat enkele woorden die alleen in een fantasy wereld normaal zijn. De andere lijst heeft enkele woorden die niet in een middeleeuwse fantasywereld passen.

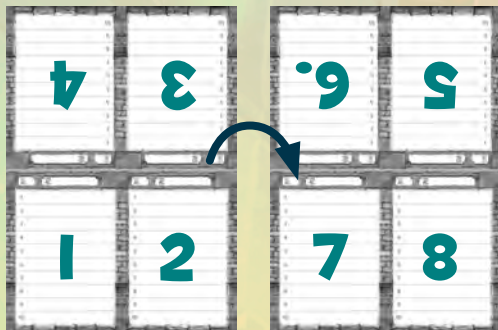
Beide teams gebruiken hetzelfde soort boek. Leg de andere boeken in de doos. Deze worden dit spel niet gebruikt.

VALSTRIKLIJST

Het spel wordt gespeeld in ronden. In het eerste deel van elke ronde maken beide teams een lijst met valstrikwoorden. Hiervoor zit in het spel het Trapwords-blok met bladen. Elk team gebruikt 1 blad voor het gehele spel.

Na 4 ronden draai je het blad om en gebruik je de andere kant.

Het spel duurt nooit langer dan 8 ronden.



kamernummer van
het andere team

geheime
woord



SPELVERLOOP

Elke ronde bestaat uit twee delen:

- Eerst maken beide teams gelijktijdig een lijst met woorden om het andere team in de val te lokken.
- Daarna is elk team aan de beurt om hun geheime woord te raden (en probeert daarbij valstrikken te ontwijken).

Voor een kort overzicht van het spel, zie het overzichtsblad.

VALSTRIKKEN ZETTEN

Beide teams trekken een woordkaart van de stapel. Het andere team kan de woorden aan de voorzijde gezien hebben, dus steek de kaart omgekeerd in het boek. Sluit daarna het boek. Het boek kiest op magische wijze één van de acht woorden aan die zijde van de kaart. **Dit is het geheime woord dat het andere team moet raden.**

Kijk naar het geheime woord en bedenk woorden die de tipgever van het andere team zou kunnen gebruiken bij het geven van de tips. Je weet wie de tipgever is, dus je kunt gebruik maken van de kennis die je over deze persoon hebt om goede valstrikwoorden te bedenken.

Er zijn regels over wat voor soort woorden je mag opschrijven als valstrikwoord. De woorden moeten gerelateerd zijn aan het geheime woord. Gebruik dus geen woorden zoals “en” of “is”, want die kun je in de omschrijving van elk woord gebruiken. **De volledige regels voor geldige valstrikwoorden staan op pagina 10.**

Jouw team schrijft zijn woorden op een Trapwords-blad. **Geef het blad door**, zodat iedereen een kans heeft om een woord voor te stellen en op te schrijven.

Het aantal valstrikwoorden moet gelijk zijn aan het cijfer van de kamer waar het speelstuk van het andere team staat. Bijvoorbeeld, als het andere team in kamer 3 staat, mag je 3 valstrikwoorden opschrijven. Nadat iedereen valstrikwoorden heeft voorgesteld, heb je er misschien meer dan er nodig zijn en moet je team beslissen welke er van de lijst gaan.

De valstrikwoorden moeten worden gekozen door het hele team, niet door één persoon. Laat het andere team weten als je klaar bent met het maken van de lijst.

WIE BEGINT?

Zodra beide teams hun lijst hebben gemaakt, is het tijd om van boek te ruilen en tips te geven. Dit doen de teams om de beurt. **Het team dat achterstaat is als eerste aan de beurt om tips te geven.**

Aan het begin van het spel, als geen van beide teams achterstaat, kijken beide teams naar hun boek, de boeken zijn identiek, behalve dat één een glanzend symbool heeft. **Als geen van beide teams achterstaat wordt het boek met het glanzende symbool als eerste doorgegeven.** Het team dat dat boek ontvangt mag als eerste tips geven.



Deze boeken worden als eerste doorgegeven.

TIPS GEVEN

Als jij de tipgever van jouw team bent en het andere team heeft jou het boek gegeven, dan neem je het aan en bekijk je het geheime woord.

Het andere team geeft je dan een paar seconden om het woord te lezen. Daarna draaien ze de zandloper om.

Je moet jouw team tips geven zodat ze het geheime woord raden. Daarbij gelden wel een aantal regels. De eerste vanzelfsprekende regel is dat je het geheime woord, een vervoeging of een andere vorm ervan niet mag gebruiken.

Het volledige overzicht met regels voor het geven van tips vind je op pagina 11. Wanneer je het spel aan nieuwe spelers uitlegt, wil je ze mogelijk eerst een paar ronden laten spelen voordat je alle regels voor het geven van tips gaat uitleggen.

Wanneer je de tips geeft, **mag je geen van de valstrikwoorden gebruiken** die het andere team heeft opgeschreven. Dat is best lastig, want **het andere team laat jou niet zien welke woorden ze hebben opgeschreven.**

Je mag zo veel tips geven als je wilt.

Voorbeeld:

Jouw team moet het woord **BOTER** raden. Het andere team heeft vast *melk* opgeschreven. Je kunt voorkomen dat je in deze val loopt door de volgende omschrijving te geven:

- “Het is gemaakt van vloeistof van een koe.”

Je had natuurlijk kunnen zeggen het is een zuivelproduct, maar de kans is groot dat het andere team *zuivel* heeft opgeschreven. Mogelijk kun je “brood” proberen? Het andere team mag maar drie valstrikwoorden opschrijven, dus misschien is “brood” wel veilig.

- “Mijn brood valt altijd met deze kant naar beneden.”

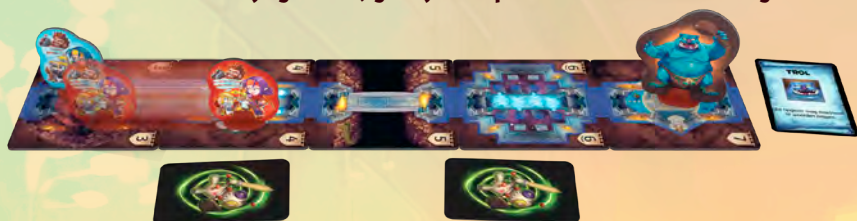
Dat is waarschijnlijk een goede tip, jouw team raadt dan waarschijnlijk **BOTER**, of het andere team stopt je omdat *brood* een valstrik was.

RADEN

Terwijl je tips geeft, mogen je teamgenoten proberen het woord te raden. Ze zeggen de woorden hardop. Iedereen in het team (behalve de tipgever) mag raden. Ze hoeven niet op hun beurt te wachten. Het is echter verstandig om weloverwogen te raden, omdat **een team maar 5 keer mag raden.**

De teamleden die raden mogen geen vragen stellen aan de tipgever. En ze mogen ook niet onderling overleggen voordat ze raden. Sommige mensen willen graag toestemming voordat ze gaan raden (“Ik denk dat ik het weet.”). Dat is toegestaan, maar wordt niet aangeraden. Meestal is het beter om gewoon iets te roepen.

Als jouw team het woord heeft geraden, gaat jullie spelstuk door naar de volgende kamer.



FALEN

Natuurlijk zal het niet altijd goed gaan. Je team faalt als een van de onderstaande dingen gebeurt:

- De tipgever gebruikt een valstrikwoord of een vervoeging ervan.
- De tipgever geeft een niet-toegestane tip.
- Het team raadt 5 keer fout.
- De tijd is om.

Als één van deze dingen gebeurt, is je team klaar met raden en gaan jullie deze beurt niet vooruit.

DE BEURT VAN HET ANDERE TEAM

Na de beurt van het eerste team is, ongeacht de uitkomst, **het andere team aan de beurt om hun woord te raden**. Tijdens de beurt van de tegenpartij heeft jouw team verschillende taken:

1. Draai de zandloper om als de tipgever het geheime woord heeft gelezen en begrepen.
2. Stop de tipgever als deze een van de opgeschreven valstrikwoorden of een vervoeging ervan gebruikt.
3. Stop de tipgever als deze een niet-toegestane tip geeft.
4. Tel het aantal keer dat er geraden is en stop het team na de vijfde keer raden.
5. Let op de zandloper en stop het team als de tijd op is.

Belangrijk: Valstrikwoorden gelden alleen voor de tipgever. **De raders mogen wel valstrikwoorden gebruiken.**

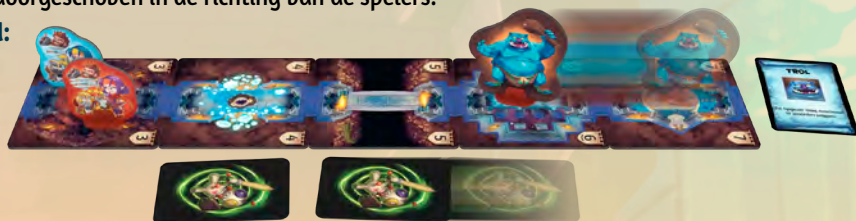
EINDE VAN DE RONDE

ALS BEIDE TEAMS FALEN

Als beide teams niet vooruitgaan in hun beurt, verplaatst dan het monster één kamer in de richting van de spelers. (Als één of beide teams vooruitgaan, blijft het monster staan.)

Als het monster in een kamer terechtkomt met een vloek, schuif je deze vloek naar een kamer in de richting van de spelers. Als de vloek in een kamer terechtkomt met een andere vloek, wordt ook deze doorgeschoven in de richting van de spelers.

Voorbeeld:



Als geen van de teams hun woord raadt in ronde 1, komt het monster één kamer naar voren. Omdat het in een kamer komt met een vloek, wordt deze doorgeschoven in de richting van de spelers.

WISSELEN VAN TIPGEVERS

Aan het einde van de ronde geven de tipgevers de toorts door aan de volgende persoon in hun team. **Iedereen moet tenminste één keer aan de beurt komen als tipgever.** (Maar als je echt geen tips wilt geven, mag je de toorts ook direct doorgeven.)

VOLGENDE RONDEN

Als de teams verder in de kerker komen, onthoud dan de volgende regels:

- **Het aantal valstrikken dat je mag opschrijven is gelijk aan het cijfer van de kamer waar het andere team in staat.** Dus als ze in kamer 4 staan, schrijf je 4 valstrikwoorden op. Als je zelf nog in kamer 3 staat, schrijft het andere team er slechts 3 op.
- Nadat beide teams hun valstrikwoorden hebben opgeschreven, **begint het team dat achter staat met raden.**
- **Als beide teams in dezelfde kamer staan, begint het team dat het boek krijgt met het glanzende symbool.** Merk op dat de boeken elke ronde worden doorgegeven, dus als de teams gelijk blijven, zijn ze om beurten als eerste aan de beurt.

Het spel gaat door tot één van beide teams (of beide) de ronde start in dezelfde kamer als het monster. Onthoud dat als beide teams niet vooruitgaan het monster jullie tegemoet komt.

RESTRICTIES VOOR TIPS

Sommige groepen zijn wat verlegen en hebben moeite met het geven van tips. Als je groep moeite heeft, negeer dan de regels voor tipgevers op pagina 11 totdat iedereen op zijn gemak is.

Sommige groepen passen zich snel aan en weten tips te geven die niet te vangen zijn. Voordat het uit de hand loopt moet je ze dan restricties opleggen (zie pagina 11).

AANPASSEN VAN DE ZANDLOPER

De officiële regel is dat de tipgever tijd moet krijgen (ongeveer 3 seconden) om het geheime woord te lezen en te begrijpen voordat de zandloper wordt omgedraaid. Dit werkt voor de meeste groepen. Elke groep is echter anders, en misschien moet je het voor jouw groep iets aanpassen: Als je groep meer tijdsdruk nodig heeft, dan kun je de zandloper omdraaien zodra het boekje is aangenomen.

Het tegenovergestelde is ook mogelijk. Als je spelers hebt die regelmatig te weinig tijd hebben, kun je de zandloper omdraaien nadat de eerste tip is gegeven.

VLOEKEN!

In latere rondes kun je in een kamer komen met een vloek – omdat of je teamfiguur die kamer ingelopen is, of omdat de vloek door het monster in jouw kamer is geschoven. In beide gevallen draai je de kaart om om te kijken wat de vloek inhoudt.

De vloek is alleen van toepassing op de eerste ronde die in deze kamer wordt gespeeld. Een vloek geeft extra regels die het deze ronde moeilijker maken voor iedereen in deze kamer. Als beide teams in de kamer met de vloek starten, geldt de vloek voor beide teams. Maar als er een team achterstaat, geldt de vloek alleen voor het team dat in de vervloekte kamer staat.

Aan het einde van de ronde wordt de vloek afgelegd, ongeacht de uitkomst.

Vloekkaarten geven een extra uitdaging voor het team in die kamer. **In het eerste spel kun je ervoor kiezen om de vloeken te negeren.** Als spelers moeite hebben met het geven van tips, leg je de vloekkaarten terug in de doos en bewaar je deze voor een volgende keer als de groep wat meer ervaren is.

VECHTEN MET HET MONSTER

Er zijn twee manieren om in dezelfde kamer te komen als het monster:

- Je speelstuk gaat naar voren en komt daarbij in de kamer waar het monster is.
- Het monster wordt verplaatst naar de kamer waar jouw speelstuk staat.

Als jouw team in dezelfde kamer start als het monster, heb je kans om het spel te winnen. Het monster voegt deze ronde een speciale regel toe die alleen geldt voor jouw team. Als beide teams in de kamer met het monster staan, dan geldt deze regel voor beide teams.

Er zijn verschillende situaties mogelijk. De eerste situatie: jouw team staat in de kamer met het monster en het andere team staat achter. In dit geval mag het andere team eerst raden (dit is standaard, het team dat achter staat mag altijd als eerste raden). Daarna mag jouw team tegen het monster vechten:

- Als je team het woord raadt, met de speciale regel van het monster, dan winnen jullie het spel.
- Als het niet lukt het woord te raden, gaat het spel verder. Het monster wordt niet verplaatst, ook niet als het andere team het woord niet heeft geraden. Jouw team blijft in de kamer om het monster in de volgende beurt nogmaals te bevechten.

De tweede situatie: beide teams staan in de kamer met het monster. Het team dat het boekje krijgt met het glanzende symbool gaat eerst. Ongeacht de uitkomst, mag het andere team ook het monster bevechten.

- Als beide teams hun woord raden, winnen beide teams.
- Als slechts één team het woord raadt, wint dat team.
- Als geen van beide teams het woord raadt, speel je nog een ronde.

GELIJKE STAND

Als je groep graag één winnaar heeft, gebruik dan deze regel bij een gelijke stand: **Als beide teams het monster bevechten, wint het team dat de minste tijd nodig had om het woord te raden.**

Leg de zandloper horizontaal op het moment dat het eerste team het monster verslaat. Het zand in het onderste deel van de zandloper is de gebruikte tijd. Als dan het tweede team gaat raden gaat dit deel van de zandloper boven. Het tweede team heeft dan precies zoveel zand als het eerste team heeft gebruikt. Als ze het woord raden voordat de tijd om is, winnen ze. Anders wint het eerste team.

LIMIET VAN ACHT RONDEN

Je hebt maximaal 8 ronden om door de kamers te doorkruisen en het monster te verslaan. Je blad heeft ruimte voor 8 lijstjes met valstrikwoorden. Dus als je het achtste lijstje op je blad schrijft, is het ook de laatste ronde van het spel.

Als geen van beide teams het monster heeft verslagen aan het einde van de achtste ronde, wint het monster. Het is echter waarschijnlijker dat één van beide teams wint.



Elk monster heeft ook een gevaarlijkere versie (gemarkeerd met een sterretje). Je kunt deze in volgende spellen gebruiken, als je denkt dat de gewone monsters te makkelijk zijn.

WAT IS TOEGESTAAN?

TOEGESTANE VALSTRIKKEN

In het algemeen moeten valstrikwoorden betrekking hebben op het geheime woord van de tegenstanders en geen woorden zijn die de tipgever nodig heeft om een tip te kunnen geven.

- Je valstrikwoorden moeten zelfstandige naamwoorden (*hoofd, snaren, dier*), bijvoeglijke naamwoorden (*pluizig, muzikaal, groot*), of werkwoorden (*dragen, spelen, eten*) zijn.
- Getallen zijn ook toegestane valstrikken (*twee, acht, honderd*), behalve het getal “*één*”, zoals hieronder uitgelegd.
- Je valstrikwoorden mogen geen voornaamwoorden (*mijn, ik, wij*), lidwoorden (*de, het, een*) of hulpwerkwoorden (*is, heeft, kan*) zijn.
- De volgende woorden mogen geen valstrik zijn, omdat ze te veel lijken op voornaamwoorden: *één, ding, sommige, iets, iemand, haar*. Het is echter wel toegestaan woorden te gebruiken zoals *persoon* of *plaats* omdat deze woorden veel synoniemen kennen.

Kies je valstrikken naar de geest van het spel. “Oké” is technisch toegestaan, maar schrijf het niet op omdat je weet dat iemand “Uhm ... oké ...” gaat zeggen. Als je bijvoorbeeld het woord *kan* gebruikt, moet het in de betekenis zijn van “het zit in een *kan*” en niet als “het *kan* groen zijn”.

WAT ACTIVEERT EEN VALSTRIK?

Een valstrik wordt geactiveerd als de tipgever een valstrikwoord of een vervoeging van een valstrikwoord gebruikt.

- Een samengesteld woord kan geactiveerd worden door beide delen van het woord. *Honkbal* wordt geactiveerd door “honk” of “bal”.
- Op dezelfde manier wordt een valstrikwoord ook geactiveerd wanneer het voorkomt in een samengesteld woord. *Licht* wordt geactiveerd door “daglicht”.
- Het is niet genoeg om een gerelateerd woord te raden. Bijvoorbeeld, als het woord is *BIOLOOG*, dan is “biologie” of “biologisch” niet voldoende. Deze woorden zijn wel goed genoeg om een valstrik te activeren, maar niet genoeg om het woord te raden.
- Een valstrikwoord wordt geactiveerd door alle gerelateerde vormen van dat woord. Bijvoorbeeld, *biologie* is een valstrik voor “biologisch”, “biologie” en ook afkortingen van het woord zoals “bio”.

TELLEN VAN HET AANTAL KEER RADEN

Wees niet te strikt bij het tellen van het aantal keer dat er geraden is. “Science fiction” telt als één keer raden. “Ik eet mijn hoed op als het niet goblin is” telt als één keer raden.

TOEPASSEN VAN REGELS

Valstrikken en regels voor het tipgeven worden alleen geactiveerd als ze direct opgemerkt zijn, laten we zeggen binnen ongeveer 3 seconden. Als niemand het opmerkt, heeft de tipgever de valstrik omzeild.

Soms denk je echter dat iets een valstrik of een ongeldige tip is, maar je weet het niet zeker. Dit is niet hetzelfde als het niet opmerken van een valstrik. Je laat dan het andere team doorgaan met hun beurt. Als ze klaar zijn kunnen de spelers deze situatie bespreken en met terugwerken de kracht beoordelen.

TOEGESTANE TIPS

Om er zeker van te zijn dat tips te vangen zijn, zijn er verschillende restricties aan het geven van tips:

- **Je mag geen enkele andere vorm van het geheime woord gebruiken.** Hiermee wordt het woord zelf dus ook een valstrikwoord en is onderhevig aan de regels voor het activeren van de valstrikwoorden.
- **Je mag geen voorbeelden noemen van het geheime woord.** Het woord HOND, bijvoorbeeld zou onmogelijk te vangen zijn als de tipgever elke soort hond mag gaan noemen. (Synoniemen voor het geheime woord zijn wel toegestaan.)
- **Je mag geen titels, landen of eigennamen gebruiken** (“Amerikaan”, “Lord of the Rings”, “Kapitein Haak”). Dit kan afhankelijk zijn van de betekenis. Je mag “Haak” niet gebruiken als het als woord PIRAAT is, maar wel als het een aanwijzing voor KATROL is.
- **Je tips moeten gaan over de betekenis van het woord en niet om hoe het woord klinkt of hoe het is geschreven.** Geef geen “rijmt op” of “klinkt als” tips. Zeg niet met welke letter het woord begint. Als het woord RAT is, geef dan geen tip voor RAD.
- **Je mag tips geven voor zinnen die het geheime woord bevatten, zolang ze maar gaan over de betekenis en niet alleen over de spelling.** Bijvoorbeeld: Als je woord AAP is mag je tips geven over BROODJE AAP, maar niet over SLAAP.
- **Je mag geen afkortingen voor eigennamen gebruiken zoals “EU” of “FBI”.** Echter, een afkorting zoals “TV” is wel goed. Dit is geen eigennaam, ook al is het wel met hoofdletters geschreven. (Let op dat “TV” geactiveerd kan worden door het valstrikwoord *televisie*.)
- **Probeer geen titels te noemen door ze vaag te omschrijven.** “Ik denk aan een spel met troenen,” is geen toegestane tip. Als je wilt refereren aan *Game of Thrones*, probeer dan zoiets als “Die serie waarin iedereen doodgaat.”
- **Je mag geen tips geven gebaseerd op persoonlijke informatie die het andere team niet heeft.** “Die plek waar jij steeds uitging” is alleen toegestaan als de mensen uit het andere team erbij waren.
- **Geef geen tips gebaseerd op voorwerpen in de kamer.** Niet refereren aan iets wat de andere spelers “nu” ervaren.
- **Jouw tip moet gebaseerd zijn op woorden die je kunt opschrijven.** Je mag geen informatie geven door gebaren, een melodie of door je stem te veranderen.
- **Jouw tip moet in het Nederlands geformuleerd worden.** Je mag niet een andere taal gebruiken om het woord te omschrijven. Dit is natuurlijk afhankelijk van in hoeverre worden ingeburgerd zijn, omschrijvingen met bijv. “cadeau”, “scanner” of “abseilen” zijn natuurlijk toegestaan.

RADEN

- Een woord is goed geraden als het geheime woord erin zit. “Wijn” en “rode wijn” zijn beide correct voor het geheime woord WIJN.
- Het is niet genoeg om een gerelateerd woord te raden. Bijvoorbeeld, als het woord BIOLOOG is, dan zijn “biologie” of “biologisch” niet voldoende. Deze woorden zijn wel goed genoeg om een valstrik te activeren, maar niet genoeg om het woord te raden.
- Je mag geen vragen stellen aan de tipgever.
- Je mag niet overleggen met je teamleden. Als je zegt “ik denk dat het ‘kabouter’ is, zullen we ‘kabouter’ raden?”, dan heb je al “kabouter” geraden.

EXTRA UITLEG VLOEKKAARTEN

ADEMNOOD



Adem normaal terwijl je bedenkt welke tip je gaat geven. Haal 1 keer diep adem. Je mag een tip geven, adem weer inhouden, nog een tip geven, etc. Echter, zodra je inademt is je beurt voorbij en mag je geen tips meer geven.



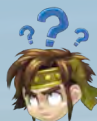
VERSTENING

Zodra een teamgenoot begint met raden moet je (de tipgever) in dezelfde positie blijven staan of zitten alsof je verstand bent.



ECHO

De tipgever moet zo goed mogelijk proberen de laatste klank van een woord te echoën. Het andere team moet hier niet al te zwaar over oordelen. Perfectie is geen vereiste.



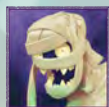
WARHOOFD

Een zelfstandig naamwoord is een persoon, plaats of een ding. Je mag dus geen persoonlijke voornaamwoorden gebruiken zoals (*ik, jullie, wij*) en ook geen lidwoorden (*de, het, een*). Succes!



VERVLOEKTE WOORD

Leg deze kaart af als ze in de eerste kamer terecht komt.



DE MUMMIE-VLOEKEN

Trek een nieuwe vloekkaart voor elke ronde tegen de Mummie.

De moeilijkere versie van de Mummie geeft je twee vloeken, de vloekcombinaties moeten voor iedereen duidelijk zijn, als ze dat niet zijn, moet er besproken worden hoe deze combinatie wordt gespeeld voordat de ronde van start gaat.

Spelontwerp Jan Březina, Martin Hrabálek, Michal Požárek

Illustraties: Regis Torres, Dávid Jablonovský

Grafisch ontwerp: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Extra illustraties: Radim "Finder" Pech, František Sedláček

Redactie spelregels: Jason Holt

Nederlandse vertaling: Anja Habes

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries

Een heleboel mensen hebben een bijdrage geleverd aan de ontwikkeling van dit spel. We willen alle testspelers, m.n. op Gen Con, the Gathering of Friends en GameCon bedanken. Wij bedanken iedereen bij Club Diversity, Kingmakers en de Columbus Idea Foundry voor hun feedback en Deskrozout.cz voor het testen op hun spelweekenden.

Speciale dank gaat uit naar Filip Murmak, Jan Vaněček, and Vlaada Chvátil voor hun bijdragen aan het spelsysteem; naar Petr Murmak die onze droom in vervulling liet gaan door het spel uit te geven; naar Petr Čáslava en Michal Štach voor hun hulp; naar Regis Torres, Dávid Jablonovský en Fanda Horálek voor de grafische vormgeving.

Adam Marostica, bedankt voor je inspiratie voor Word of Terror. Jan wil zijn vrouw Soňa bedanken voor haar geduld en haar begrip, en zijn zoon Jindřich die het spel erg cool vond (zonder hij nog kon lezen of schrijven). Martin wil het spel opdragen aan zijn vrouw Barbora en zijn kinderen Alžběta en Hynek.



© 2019 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



© 2018 Czech Games Edition
www.CzechGames.com