LETTER PRIK

Leer je de spelregels liever doormiddel van een video?
www.pingiongames.nl/speluitleg

Uitleg spel

Hoe werkt het spel?

Tijdens het spel bedenken alle spelers woorden die beginnen met de vooraf bepaalde letter. Voor elke categorie geef je één antwoord dat begint met deze letter. Als de tijd om is, beoordelen de spelers samen de antwoorden. Als je ergens geen antwoord hebt ingevuld krijg je hier geen punten voor. Het beoordelen begint bij de eerste categorie. De speler die de beginletter koos, noemt zijn/haar antwoord. Dan gaat de beurt naar de volgende speler links, en zo verder. Als iemand hetzelfde antwoord heeft als een ander, steekt diegene zijn/haar hand op. Speler(s) met een eerder benoemd antwoord hoeven hun antwoord niet meer te herhalen. Na het toekennen van punten voor de eerste categorie, ga je door naar de volgende. Dit herhaal je tot alle categorieën zijn behandeld. De speler met de meeste punten wint het spel.

Hoe bepaal je de beginletter?

Voorafgaand aan het spel krijgt een willekeurige speler de taak om geblindeerd een letter te prikken. Dit doe je met de priksstift. Een andere speler moet het bord een paar keer heen en weer draaien voordat er geprikt wordt, zodat de prikker niet weet waar welke letter staat. Alle spelers moeten woorden bedenken die beginnen met deze letter.

Hoe lang duurt het spel?

Je kunt de zandloper 1x omdraaien of ervoor kiezen om deze 2x te draaien. Bij 1x draaien duurt een antwoord ronde 5 minuten, en bij 2x draaien duurt een antwoord ronde 10 minuten. Hoe korter je de tijd neemt, hoe lastiger het wordt om goede antwoorden te bedenken. De totale duur van een speelronde is ongeveer 15 tot 25 minuten.

Hoe kan ik winnen?

Zorg dat je meer punten hebt dan je tegenstanders. Na het spel gaan de spelers de antwoorden beoordelen. Het is dan niet meer toegestaan om antwoorden te veranderen. Nadat de punten zijn verdeeld, tellen de spelers de punten bij elkaar op. Degene met het meeste totaal aantal punten wint het spel.

Dit doe je zo: zorg dat je de meest unieke en geldige antwoorden bedenkt met de juiste beginletter.

Tip: Soms is het antwoord dat het meest voor de hand ligt het beste antwoord.

Hoe werkt de puntentelling?

De puntentelling werkt als volgt:

10 punten	Heeft 1 speler het antwoord
7 punten	Hebben 2 spelers hetzelfde antwoord
5 punten	Hebben 3 spelers hetzelfde antwoord
3 punten	Hebben 4 spelers hetzelfde antwoord
1 punt	Hebben 5 of meer spelers hetzelfde antwoord
0 punten	Als een speler geen antwoord heeft ingevuld

Wat als het antwoord een niet bestaand woord is?
Dan wordt dat antwoord afgekeurd en krijgt de speler voor dat antwoord **0 punten**.
Wat als er twijfel is over een antwoord?
Als er twijfel is over een antwoord dan kunnen de spelers samen tot een eindoordeel komen. Als er toch te veel twijfel is over het antwoord dan is het altijd toegestaan om deze te controleren tijdens het verdelen van de punten.
Hoe weet ik of iemand niet vals speelt?
Het is verstandig om bij de puntentelling ook de punten van degene naast je te controleren.
Wat als er 2 rondes achter elkaar dezelfde letter wordt geprikt?
Dan moet er opnieuw geprikt worden.

Hoe werkt het scoreblokje?

Het scoreblokje kan worden gebruikt wanneer er meerdere rondes van Letterprik worden gespeeld. In de eerste vakjes schrijven de spelers de initialen van hun naam op. Daaronder kunnen de totale scores van elke ronde van elke speler worden genoteerd. Doormiddel van dit scoreblokje kun je aan het einde van alle rondes bekijken welke speler de meeste totaal aantal punten heeft. Deze speler is de winnaar van de speelsessie. Het is niet noodzakelijk om alle 5 rondes te spelen. Wanneer er bijvoorbeeld 3 rondes worden gespeeld worden de totale punten van deze 3 rondes bij elkaar geteld. Ronde 4 en 5 tellen dan niet mee in de beoordeling.

Spelregels

Geen Google/internet

Het is uiteraard niet toegestaan om antwoorden op te zoeken op internet. Als iemand erop betrapt wordt is deze gediskwalificeerd voor de rest van het spel.

Geen antwoorden meer veranderen tijdens de beoordelingsfase

Tijdens de beoordelingsfase mogen antwoorden niet meer aangepast worden. Het antwoord wordt afgekeurd als iemand een antwoord aanpast tijdens de beoordelingsfase

1 antwoord invullen per categorie

Het is niet toegestaan om meerdere antwoorden in te vullen per categorie. Anders kunnen spelers kijken welk antwoord het meeste punten waard is. Tijdens het spel is het wel toegestaan om antwoorden aan te passen. Het antwoord wordt afgekeurd als iemand meerdere antwoorden invult per categorie.

Woorden met bijvoeglijke naamwoorden tellen niet

Als een woord begint met bijvoeglijk naamwoord telt deze niet, zoals bij de categorie van lichaamsdeel telt bijvoorbeeld het woord 'grote teen' of 'linker voet' niet. Dit komt doordat de woorden 'grote' en 'linker' bijvoeglijk naamwoorden zijn. Het telt wel als het een onderdeel van een naam is, zoals bij de categorie rivier, zee of meer het antwoord 'Stille Oceaan'

Geen merken

Het is niet toegestaan om een merk te benoemen bij een categorie. Bijvoorbeeld bij de categorie vervoermiddel is het niet toegestaan om 'Opel' of 'Mercedes' in te vullen. Het antwoord wordt afgekeurd als dit wel gebeurt.

Geen lidwoorden

Het is niet toegestaan om lidwoorden te gebruiken (de, het of een). Bijvoorbeeld bij de categorie groente of fruit beginnend met de letter E is het antwoord "Een appel" niet toegestaan. Het antwoord wordt afgekeurd als dit wel gebeurt.

Geen vertalingen van woorden

Het is niet toegestaan om een woord te vertalen en die te gebruiken als antwoord. Bijvoorbeeld bij de categorie vervoersmiddel als antwoord "Car". Het antwoord wordt afgekeurd als dit wel gebeurt.

Synoniemen mogen niet teveel afwijken

Synoniemen zijn toegestaan indien het niet teveel afwijkend is van het oorspronkelijke woord. Het is aan de groep om te oordelen of het een geldig synoniem is. Wanneer er meerdere synoniemen worden benoemd telt dit als hetzelfde woord en heeft dat ook impact op de puntentelling.

LETTER PRIK

Game Explanation

How does the game work?

During the game, all players think of words that start with the predetermined letter. For each category, you give one answer that begins with this letter. When time is up, the players review the answers together. If you haven't filled in an answer for a category, you don't receive any points for it. The review begins with the first category. The player who chose the initial letter announces their answer. Then the turn goes to the next player on the left, and so on. If someone has the same answer as another player, they raise their hand. Players with an already mentioned answer do not need to repeat it. After awarding points for the first category, you move on to the next one. This process is repeated until all categories have been reviewed. The player with the most points wins the game.

How do you determine the starting letter

Before the game begins, any player can take on the task of blindfoldedly pricking a letter onto the bulletin board using a special pricking pen. Another player should shuffle the board a few times before the pricking, so the person pricking does not know where each letter is located.

How long does the game last?

You can decide this for yourself. You can flip the hourglass once or choose to flip it twice. Flipping it once makes a round last 5 minutes, and flipping it twice makes a round last 10 minutes. The shorter the time, the more challenging it becomes to come up with good answers. The total duration of a round is approximately 15 - 20 minutes.

How can I win?

Ensure you have more points than your opponents. After the game, players evaluate the answers. It is no longer allowed to change answers. At the end of the game, add up the points from all categories. The person with the highest total points wins the game. Do this by creating the most unique and valid answers with the correct starting letter.

Tip: Sometimes the most obvious answer is the best.

How does the scoring system work?

The scoring works as follows:

10 points	If only 1 player has the answer
7 points	If 2 players have the same answer
5 points	If 3 players have the same answer
3 points	If 4 players have the same answer
1 point	If 5 or more players have the same answer
0 points	If a player doesn't have an answer

What if the answer is a non-existent word?
The answer will be rejected, and you get **0 points** for that answer.

What if there is doubt about an answer?
If there is doubt about an answer, players can collectively reach a final decision. If there is still too much doubt about the answer, it is always allowed to check it during the points distribution.

How do I know if someone is not cheating?
During the scoring, it is advisable to also check the points of the person next to you. This helps prevent mistakes in the scoring. Additionally, when points are being distributed, it is also wise to occasionally check with the player(s) next to you.

What if the same letter is picked twice in a row?
Then you have to pick again.

How does the score sheet work?

The score sheet can be used when multiple rounds of Letterprik are played. In the first boxes, players write down their initials. Below that, the total scores of each round for each player can be recorded. Using this score sheet, you can determine which player has the highest total points at the end of all rounds. This player is the winner of the game session. It is not necessary to play all 5 rounds. For example, if only 3 rounds are played, the total points from these 3 rounds are added together. Rounds 4 and 5 will not be counted in the scoring.

Game Rules

No Google/Internet

It is not allowed to look up answers on the internet. If someone is caught, they are excluded for the rest of the game. If someone is caught, they are disqualified for the rest of the game.

No changing answers during the evaluation phase

During the evaluation phase, answers may no longer be changed. The answer will be rejected if this occurs.

Fill in only one answer per category

It is not allowed to fill in multiple answers per category. Otherwise, players can see which answer is worth the most points. During the game, it is allowed to adjust answers. The answer is rejected if someone fills in multiple answers per category.

Words with adjectives do not count

If a word starts with an adjective, it does not count, such as in the category of body part, for example, the word 'big toe' or 'left foot' does not count. This is because the words 'big' and 'left' are adjectives. It does count if it is part of a name.

No brand names

It is not allowed to mention a brand in a category. For example, in the category of mode of transportation, it is not allowed to fill in 'Opel' or 'Mercedes'. The answer will be rejected if this occurs.

No articles

It is not allowed to use articles (the, a, or an). For example, in the category of vegetable or fruit, the answer "An apple" is not allowed. The answer will be rejected if this occurs.

No translations of words

It is not allowed to translate a word and use it as an answer. The answer will be rejected if this occurs.

Synonyms must not deviate too much

Synonyms are allowed as long as they do not deviate too much from the original word. It is up to the group to determine if it is a valid synonym. When multiple synonyms are mentioned, they count as the same word and this also impacts the scoring.

Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.
Keep the game rules for future reference.

Auteur: Jelle Hakvoort & Lucas Hakvoort

© 2024 Pingion Games
Postbus 88, 8320AB, URK
www.pingiongames.nl

PINGION GAMES
2401115