

zes-  
onta-  
egen  
le eind  
oel, s  
het la  
D  
hij is  
jonge  
loos,  
ens;  
n paar  
n.) ran  
lopen  
die jon  
d: een  
daad  
alleen  
cht (it  
oo-  
...  
<Gr. charaktér, het wezen uitdrukkend, syn. kenmerkend; karakteristieke trekken; dat is karakteristiek.  
vijand  
(m.b  
(v.)  
en of  
achte  
kers ge  
noia wa  
gezocht te w  
n twee renners of ploeg  
nnten starten en moeten e bijwo  
eschrijf),  
stbare houtsoort  
ambels van  
me  
snoeve  
niet zo ov  
(v.), i (s  
afsnijd  
voorsprek  
chen.  
germ.)  
legsel.  
opgesn  
eg laten o  
gesnoep  
ren.  
gesnord)  
'opsmorre  
esnuffel  
(vand., i  
t brengen:  
in de neus op-  
uitdr.)

# van Dale

## SPELREGELS

430



# HET GROOT VAN DALE SPEL DER NEDERLANDSE TAAL

voor 2 tot 6 spelers vanaf 15 jaar

## In het kort

Op het speelbord zie je een spiraal. Je houdt een race van het midden van deze spiraal naar het laatste vakje van de buitenste ring. Onderweg verzamel je de drie Van Dale woordenboekjes. Je krijgt woordenboekjes door een cirkel verder te komen of door duels te winnen. Wie het eerst met drie woordenboekjes bij de eindstreep is, heeft gewonnen. Om vooruit te komen moet je taalvragen goed beantwoorden. Er zijn vragen op drie niveaus: makkelijker, moeilijker en ronduit pittig. Meestal mag je kiezen welk niveau je wilt. Via moeilijke vragen ga je sneller vooruit. Maar pas op: moeilijk is vaak écht moeilijk! De speciale vakjes op het speelbord maken het extra spannend.

## Inhoud van de doos

1 doos met vragen over woordkennis

1 doos met dictees

1 speelbord

6 pionnen

18 Van Dale woordenboekjes in de kleuren van de pionnen

1 dobbelsteen

## Deze handleiding

Het is niet nodig de hele handleiding eerst door te lezen.

Lees de hoofdstukken “De vragenkaarten” en “Het spelverloop” een keer door met het materiaal erbij. Dan kun je meteen gaan spelen. De betekenis van de speciale vakjes zoek je op als er iemand op zo’n vakje komt.



## DE VRAGENKAARTEN

### Twee spelletjes

Dit basisspel is voorzien van twee soorten vragenkaarten: “Woordkennis” en “Dictee”. Het leukste is om met beide spelletjes tegelijk te spelen. Schud dan de kaarten door elkaar en zet ze in de doosjes. Je kunt natuurlijk ook alleen met “Dictee” of “Woordkennis” spelen. Er zijn ook diverse aanvullingen verkrijgbaar, zoals “Spreekwoorden en gezegden”, waarmee je op allerlei manieren kunt combineren.

### Groene, blauwe en rode vragen

Er zijn vragen op drie niveaus: groen (betrekkelijk eenvoudig), blauw (al een stuk moeilijker) en rood (ronduit pittig). Groen is tevens onderstreept om kleurenblinden tegemoet te komen. Welke kleur vraag je mag beantwoorden, hangt af van het aantal woordenboekjes dat je hebt verzameld.

Als je één woordenboekje hebt, moet je een groene vraag beantwoorden. Heb je al twee woordenboekjes, dan mag je kiezen uit een groene of een blauwe. Heb je al drie woordenboekjes, dan is je keuze vrij. Je mag dan dus ook de pittige rode vragen kiezen. Natuurlijk kun je altijd voor groen kiezen, maar: hoe moeilijker de vraag, hoe sneller je over het bord gaat!

### “Dictee”

Op ieder kaartje staat een dicteetje, dat bestaat uit drie tekstblokjes met een aantal moeilijke woorden. Als je aan de beurt bent, kies je, als het aantal verzamelde woordenboekjes dat toelaat, de kleur. De voorlezer kiest welk woord van de gekozen kleur jij moet spellen en leest de alinea voor waar dit woord in voorkomt. (Alinea's beginnen met een streepje in de kantlijn.) Jij moet dat woord dan spellen. Dus: letter voor letter, inclusief hoofdletters, spaties, streepjes en accenten. Meestal hoeft je maar één woord te spellen. Maar wanneer er meer woorden van dezelfde kleur achter elkaar staan, moet je deze allemaal spellen.

Bijvoorbeeld 'per ongeluk'. Het gaat er dan vaak om of het woorden zijn die aan elkaar geschreven worden. Je mag een pen en papier als hulpmiddel gebruiken!

De voorlezer mag ook het hele tekstblokje voorlezen; de dicteetjes zijn vaak leuk om te lezen. Maar dit hoeft niet. Er kan volstaan worden met het voorlezen van één alinea.

Voorlezen gebeurt in spreektaal. Er kunnen dus klanken wegvallen of onduidelijk worden uitgesproken. Voorbeeld: 'kippenei', waar je de 'n' niet hoort, maar wel schrijft. Maar een vraag mag nooit opzettelijk fout worden voorgelezen!

Verkeerd voorlezen mag door andere spelers gecorrigeerd worden.

### “Woordkennis”

Op ieder kaartje staan negen moeilijke woorden met bij ieder woord drie mogelijke betekenissen. De juiste betekenis is in kleur gedrukt. Als je aan de beurt bent, kies je, als het aantal woordenboekjes dat toelaat, de kleur. De voorlezer kiest een vraag van de kleur die jij gekozen hebt en leest het woord met de drie mogelijke betekenissen voor. Jij moet de goede betekenis van het woord raden. Als je denkt dat de voorlezer het woord niet goed uitspreekt, dan mag je het laten spellen.



## HET SPELVERLOOP

### Vorbereiding

- Zet een doosje met kaartjes klaar binnen handbereik.
- Kies allemaal een pion en zet deze zonder woordenboekjes eronder op het midden van het bord.
- Wie het hoogste gooit, mag beginnen. Het spel verloopt verder met de klok mee.

### Start!

De eerste vraag is voor iedereen altijd een groene vraag. De speler links van je neemt een kaartje uit de doos en stelt je een groene vraag.

Als je de vraag goed hebt, heb je meteen je eerste woordenboekje verdiend.  
Pak er een van jouw kleur, klik het onder je pion en zet deze op het eerste groene woordenboekvakje. Dan gooi je met de dobbelsteen en verzet je je pion het aantal ogen van je worp. Als je niet op een speciaal vakje komt, is de speler links van je aan de beurt.  
Als je antwoord fout is, is je beurt voorbij en is de speler links van je aan de beurt.

Zolang je maar één woordenboekje hebt, mag je alleen maar groene vragen beantwoorden (en dus ook maar één keer de worp vooruitgaan).

Een beurt bestaat steeds uit deze handelingen:

-EERST KLEUR KIEZEN - DAN EEN VRAAG BEANTWOORDEN - ALS HET ANTWOORD GOED IS DE DOBBELSTEEN GOOIEN EN JE PION VERZETTEN (ALS HET ANTWOORD FOUT IS, IS JE BEURT VOORBIJ)

### **In de tweede en derde cirkel**

Als je na een aantal beurten aan het einde van de binnenste cirkel komt en op het groene vakje met twee woordenboekjes landt of het passeert, krijg je er een woordenboekje bij. Klik dit ook weer onder je pion. Met twee woordenboekjes mag je kiezen of je een groene of een blauwe vraag wilt. Je kiest vóórdat de vraag wordt voorgelezen.

Als je een blauwe vraag goed hebt beantwoord, dan gooi je met de dobbelsteen en ga je twee maal je worp vooruit. Bij een worp van 6 schiet je flink op: 12 vakjes vooruit!  
Heb je voor groen gekozen en goed geantwoord, dan ga je één maal je worp vooruit.

Na het passeren van het derde groene woordenboekvakje krijg je er weer een woordenboekje bij. Met drie woordenboekjes mag je kiezen uit drie niveaus.

Kies je voor rood en je antwoordt goed, dan ga je drie maal het aantal ogen van je worp vooruit. Bij een worp van 6 ga je dus 18 vakjes verder.

GROENE VRAAG GOED = 1 X JE WORP VOORUIT

BLAUWE VRAAG GOED = 2 X JE WORP VOORUIT

RODE VRAAG GOED = 3 X JE WORP VOORUIT

### **En ook nog...**

- Er mogen meer pionnen op een vakje staan.
- Je mag alleen woordenboekjes van je eigen kleur onder je pion hebben.
- Door de speciale vakjes kun je in de buitenste cirkel terechtkomen met minder dan drie woordenboekjes. Omdat je alleen kunt winnen met drie woordenboekjes, zul je langer moeten rondlopen om zo de ontbrekende woordenboekjes te verzamelen.
- Altijd als je een woordenboekvakje passeert, krijg je er een woordenboekje bij (behalve als je er al drie hebt natuurlijk).
- Als je al je woordenboekjes verliest, moet je helemaal opnieuw beginnen.
- Wordenboekjes kun je alleen winnen door het passeren van een groen woordenboek vakje of door een duel te winnen.

## DE SPECIALE VAKJES

Alle speciale vakjes betekenen in feite een extra beurt. Als je op zo'n speciaal vakje komt, moet je dus in dezelfde beurt doen wat hieronder staat aangegeven.



### Geel vakje met rode krul

Als je hierop komt, heb je een extra beurt. Je moet een vraag beantwoorden. Je mag nu elk niveau kiezen. Zelfs met maar één woordenboekje mag je toch een blauwe of een rode vraag kiezen. Als je de vraag goed hebt, mag je afhankelijk van de gekozen kleur 1, 2 of 3 maal het aantal ogen van je worp vooruit.

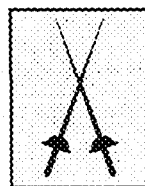
Fout antwoord? Je blijft staan. Je beurt is voorbij en bij je volgende beurt geldt dit vakje als een neutraal vakje.



### Wit vakje met groene, blauwe of rode krul

Je hebt een extra beurt, maar ... je mag het niveau niet kiezen! Op een vakje met een groene krul krijg je een groene vraag, op een vakje met een blauwe krul een blauwe vraag en een vakje met een rode krul levert je zo'n pittige rode vraag op. Antwoord goed? Je gooit met de dobbelsteen en gaat overeenkomstig het niveau 1, 2 of 3 x de worp vooruit.

Antwoord fout? Je blijft staan. Bij je volgende beurt geldt dit vakje als een gewoon vakje. Dus geen verplichte kleur meer.



### Blauw vakje met gekruiste degen

Hier wordt het spannend. Wanneer je hierop komt, moet je een andere speler uitdagen voor een duel! En natuurlijk daag je die speler uit die het spel dreigt te winnen óf een speler die je denkt te kunnen verslaan.

*Hoe werkt 't?* Je komt op zo'n vakje en kiest met wie je wilt duelleren.

Je neemt zelf een vragenkaartje en stelt je tegenstander een vraag op **zijn/haar niveau** (1 woordenboekje = 1 groene vraag, 2 woordenboekjes = 1 blauwe vraag, 3 woordenboekjes = 1 rode vraag).

Na het goede of foute antwoord pakt je tegenstander een kaartje en stelt jou op de proef op **jouw niveau**.

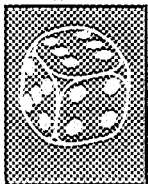
Ook hier: het niveau van de vraag hangt af van het aantal woordenboekjes dat je bezit. Op deze manier heeft iemand met 3 woordenboekjes nog niet zo makkelijk gewonnen van iemand met maar 1 woordenboekje!

### De uitslag:

- Allebei goed of allebei fout, er gebeurt niets.
  - Eén speler goed, de ander fout. De winnaar krijgt een woordenboekje, de verliezer levert er een in.
- Bij je volgende beurt geldt dit vakje als een gewoon vakje.

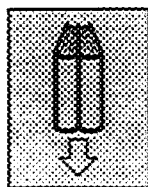
Je kunt **nooit** meer dan drie woordenboekjes hebben. Met drie woordenboekjes kun je natuurlijk wel duelleren. Je kunt geen woordenboekje meer winnen, maar de tegenstander kan er wel een verliezen!

Door duels te verliezen kun je met minder dan drie woordenboekjes in de buitenste cirkel staan. Dat betekent dat je extra rondjes moet lopen óf dat je duels moet gaan winnen. Een speler die al zijn woordenboekjes verliest, moet helemaal opnieuw beginnen.



#### **Vakje met een dobbelsteen**

Kom je op zo'n vakje, dan mag je meteen (zonder een vraag te beantwoorden) een keer extra met de dobbelsteen gooien en je pion 1 x de worp verzetten.



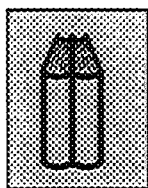
#### **Vakje met 1,2,3 boekjes**

Land je hierop en heb je evenveel woordenboekjes onder je pion als er staan afgebeeld op het vakje, dan gooi je meteen nog een keer met de dobbelsteen en verplaatst je je pion. Als je één woordenboekje hebt 1 x de worp, met twee woordenboekjes 2 x de worp en met drie woordenboekjes 3 x de worp.

Volg daarbij de pijl naar het vakje op de andere cirkel.

Kom je door de extra worp weer op een speciaal vakje, dan voer je die aanwijzingen ook onmiddellijk uit. Verandering van cirkel op deze wijze verandert niets aan het aantal woordenboekjes onder je pion. Als je in de laatste cirkel komt met te weinig woordenboekjes, dan moet je een extra ronde maken of duels winnen.

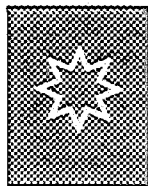
Komt het aantal woordenboekjes dat je bezit, **niet** overeen met het aantal op dat vakje, dan blijf je gewoon staan.



#### **Groen vakje met woordenboekjes**

Als je op zo'n vakje landt of het passeert, krijg je er een woordenboekje bij. Dit klik je onder je pion. Het kan voorkomen dat je het vakje met drie woordenboekjes passeert met maar één woordenboekje in je bezit.

Je krijgt dan je tweede woordenboekje en moet een extra rondje in de buitenste cirkel lopen. Passeer je zo'n woordenboekvakje en heb je nog geen drie woordenboekjes, dan krijg je er dus altijd één woordenboekje bij.



#### **Het vak met de ster**

De finish! Je hoeft er niet precies op te komen, passeren is voldoende. Maar je moet wel in het bezit zijn van drie woordenboekjes.

#### **Ten slotte**

Het is ook heel leuk om in teams te spelen. Zorg dan wel dat de teams ongeveer even sterk zijn.

## **Van de redactie van het spel**

Met een omvangrijk werk als dit spel (alleen al in het doosje “Dictee” vind je ruim 8000 vragen boordevol valkuilen en instinkers) achten wij een ingeslopen foutje van de spelredactie niet onmogelijk. Op- en aanmerkingen zijn van harte welkom!

Wij hopen dat Het Groot Van Dale Spel der Nederlandse Taal iedereen evenveel plezier bij het spelen geeft als wij mochten beleven aan de samenstelling en redactie ervan.

## ***Van de redactie van Van Dale***

*Alle in het onderdeel “Woordbetekenis” gebruikte woorden komen in de bedoelde betekenis voor in de twaalfde druk van de Grote Van Dale in de nieuwe spelling (1995).*

*In minder omvangrijke woordenboeken, zoals het Van Dale Woordenboek Hedendaags Nederlands of het Van Dale Basiswoordenboek, zijn niet alle woorden en betekenissen terug te vinden. Het spel heeft immers ook de bedoeling u te verrassen met minder bekende en oudere betekenissen van Nederlandse woorden. Op de kaartjes is de betekenis meestal kort aangeduid, toereikend om het verschil met de andere mogelijke betekenissen aan te geven. De letterlijke tekst van de omschrijving wijkt daardoor vaak af van de definitie in het woordenboek, maar zonder daarmee in tegenspraak te zijn.*

*Van het onderdeel “Dictee” staan niet alle woorden in de Grote Van Dale. Een aantal eigennamen, zoals ‘Rolling Stones’, is als dicteewoord opgenomen, evenals een aantal samenstellingen, zoals ‘tandemhelikopter’.*

*Voor “Dictee” gelden de nieuwe regels voor de Nederlandse spelling, die vanaf 1 augustus 1996 van kracht zijn. Woorden die in de nieuwe spelling door Van Dale anders worden gespeld dan door de Nederlandse Taalunie, zoals ‘piere(n)bad’, komen niet als dicteewoord voor in het doosje “Dictee”.*

### **De nieuwe spelling in het kort**

- De voorkeurspelling

Vroeger waren er twee spellingen: de voorkeurspelling en de toegelaten spelling.

Zo mocht je kiezen tussen ‘actie’ en ‘aktie’. Daar is nu nog maar één spelling van over. Zo moet je voortaan ‘actie’ schrijven.

- De tussenklank -e(n) in samenstellingen

Je schrijft ‘-en’ als het eerste deel van de samenstelling een zelfstandig naamwoord is dat een meervoud heeft op ‘-en’. Het is dus ‘pruimenpit’ in plaats van ‘pruimepit’.

- Streepje

Er staat een liggend streepje (in plaats van een trema) wanneer in een samenstelling klinkers op elkaar volgen die tot uitspraakverwarring kunnen leiden.

‘Naäpen’ is dus ‘na-apen’ geworden.

De verantwoordelijkheid voor de volledige tekst van het spelmateriaal berust bij Jumbo International te Amsterdam en Dick de Rijk Productions bv te Hilversum. Ondanks alle aan de samenstelling van de tekst bestede zorg kan noch de redactie van het spel, noch de uitgever aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele schade die zou kunnen voortvloeien uit enige fout die in deze uitgave zou kunnen voorkomen.



**Redactie:** Marian van Eupen  
Peter de Rijk  
Erica van Rijsewijk  
Inge van Sleen - Haan  
Marja Verburg  
Jeanne Weenink

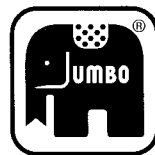
**Eindredactie:** Marian van Eupen  
Riemer Reinsma  
Dick de Rijk

Marjan Arts (Van Dale)  
Rik Schutz (Van Dale)

© Dick de Rijk Productions bv - Hilversum  
Van Dale Lexicografie bv - Utrecht/Antwerpen  
Made by Jumbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, NL.  
© 1996 Jumbo International, Amsterdam.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

430



September '96  
1e druk