

DUET

WOORDEN

SPELREGELS

Introductie

Duetwoorden is een hilarisch partyspel waarin teams tegen elkaar strijden. Twee spelers per team beelden tegelijkertijd een samengesteld woord uit, terwijl andere teams proberen hen te dwarsbomen met spelbrekers! Snelheid, creativiteit en strategie bepalen wie er wint.

Opzet van het spel

Verdeel de spelers in teams:

- 6-12 spelers: 2 team van 3-6 spelers
- 13-18 spelers: 3 teams van 4-6 spelers
- 19-24 spelers: 4 teams van 4-6 spelers

Schud de stapel duetkaarten en leg deze gedekt neer. Doe hetzelfde voor de spelbrekers. Leg de woordenwacht en een stopwatch klaar.

Spelonderdelen

Duetkaarten

Op elke duetkaart staat een samengesteld woord. Het eerste deel van het woord staat op de beige achtergrond en het tweede deel op de oranje achtergrond.

Spelbrekers

Spelbrekers zijn kaarten waarmee het uitbeeldende team gedwarsboomt wordt door het andere team. Deze kaarten leggen de uitbeeldende team een beperking op die het uitbeelden moeilijker maakt.

Woordenwacht

Spelers die uitbeelden mogen alleen het deel van het woord zien dat zij zelf uitbeelden. Door de kaart in de woordenwacht te schuiven alsvoren die om te draaien, bedek je het andere deel van het samengestelde woord.

Spelverloop

Wijst een startteam aan. Het team wijst 2 spelers aan die beginnen met uitbeelden. Deze spelers pakken de bovenste kaart van de stapel duetkaarten. Houdt de kaart gedekt en schuif die in de woordenwacht. Schuif de kaart zo dat de beige kant naar buiten steekt. De eerste uitbeeldende speler draait de kaart om en leest het woord. De tweede uitbeeldende speler neemt de kaart gedekt aan, schuift de woordenwacht naar de andere kant en leest het woord.

De uitbeeldende spelers gaan naast elkaar staan op een plek waar hun teamgenoten hen goed kunnen zien. De stopwatch wordt op 30 seconden gezet en beide spelers beelden, *tegelijkertijd*, het woord uit dat ze op de kaart gelezen hebben.

De andere teamgenoten proberen nu het samengestelde woord te raden. Als 1 deel van het samengestelde woord goed geraden is, wijst de uitbeeldende speler naar degene die het goed raadde. De andere speler blijft (*zolang de tijd nog niet voorbij is*) uitbeelden tot de spelers ook zijn deel raden. Raadt het team het samengestelde woord binnen de tijd, dan verdient het team een punt en mag het de kaart houden.

Regels voor het uitbeelden

Uitbeelden betekent dat je laat zien welk woord je bedoelt door middel van lichaamstaal, gebaren en gezichtsuitdrukkingen. Wat mag daarbij wel en niet?

- Geluiden maken
- Praten
- Objecten of lichaamsdelen aanwijzen
- Objecten gebruiken
- Gebaren over letters of woordlengte
- Liplezen

Hierna volgt het 2e (en eventueel 3e of 4e) team. Nadat een spelronde gespeeld is, begint het 1e team weer. Telkens worden er andere spelers toegewezen om uit te beelden, zodat alle spelers even vaak hebben uitgebeeld.

Inzet van spelbrekers

Bij elke 3 behaalde punten trekt een team 3 spelbrekers van de stapel. Ze kiezen er één en leggen de overige twee onderop de stapel.

Voordat een team begint met uitbeelden, mag een ander team een spelbreker inzetten. Hiermee wordt een beperking opgelegd aan de uitbeeldende spelers.

Elke spelbreker mag eenmalig gebruikt worden en wordt daarna onderop de stapel teruggelegd.

Einde van het spel

Telkens als een team het uitgebeelde woord binnen de tijd raadt, ontvangt het 1 punt en mag het de duetkaart houden.

Het team dat als eerste 10 kaarten in zijn bezit heeft, en dus 10 punten haalt, mag zichzelf de winnaar noemen!

Tip: voor een korter of langer spel kun je er ook voor kiezen om tot 5 of 15 punten te spelen.