

GROTERE TEAMS? KIES DEZE SPELVARIANTEN!

SPELVARIANT TEAMS (8-12 SPELERS)

Bij Teams speel je in 2 groepen tegen elkaar, waarbij elk team zoveel mogelijk kaarten probeert te raden.

VOORBEREIDING EN SPELVERLOOP

Vorm 2 gelijke teams (of met maximaal 1 speler verschil) van 4-6 spelers en spreek af hoeveel rondes jullie spelen (6 voor een korter of 10 voor een langer spel). Leg de rondekaarten klaar. Volg daarna de regels van het standaardspel, met deze aanpassingen:

- Start met het team met de minste spelers of wijs willekeurig een startteam aan. Kies hieruit 2 spelers (1 voor gele en 1 voor paarse woorddelen) die binnen 1 minuut zoveel mogelijk duetwoorden uitbeelden.
- Zet de timer en laat de 2 spelers een duetkaart pakken. De overige teamleden proberen het duetwoord te raden. Elk geraden duetwoord mag je als team houden.
- Na de beurt van het startteam is het andere team aan de beurt. Zodra beide teams 1 beurt hebben gehad, is 1 ronde voorbij.
- Speel de volgende rondes en wissel af met spelers die uitbeelden. Is de stapel duetkaarten op? Schud dan de kaarten van de aflegstapel en gebruik die opnieuw.

Het spel is afgelopen na het afgesproken aantal rondes. Het team met de meeste duetkaarten aan het einde van de afgesproken rondes wint. Gelijke stand? Speel dan een laatste, beslissende bonusronde.

SPELVARIANT DUODUETS (12-24 SPELERS)

Bij Duoduits beeld je het duetwoord steeds met 4 spelers tegelijk uit. Stel eerst 2-3 teams samen van elk 6-9 spelers en volg de spelregels van de Teams-variant. Er is maar 1 afwijkende regel: per team dat uitbeeldt worden er steeds 4 uitbeelders gekozen (2 voor de gele en 2 voor de paarse woorddelen). Spelers die samen een woorddeel uitbeelden mogen elk op hun eigen manier uitbeelden of elkaar aanvullen, maar altijd zonder overleg.

TIMER

Scan onderstaande QR-code voor een handige 1-minuuttimer.



MET DANK AAN...

SPELONTWERP: Tyron & Vivienne de Windt
ILLUSTRATIES & GRAFISCH ONTWERP: Jason Gamber
REDACTIE: Maresa Jacobse

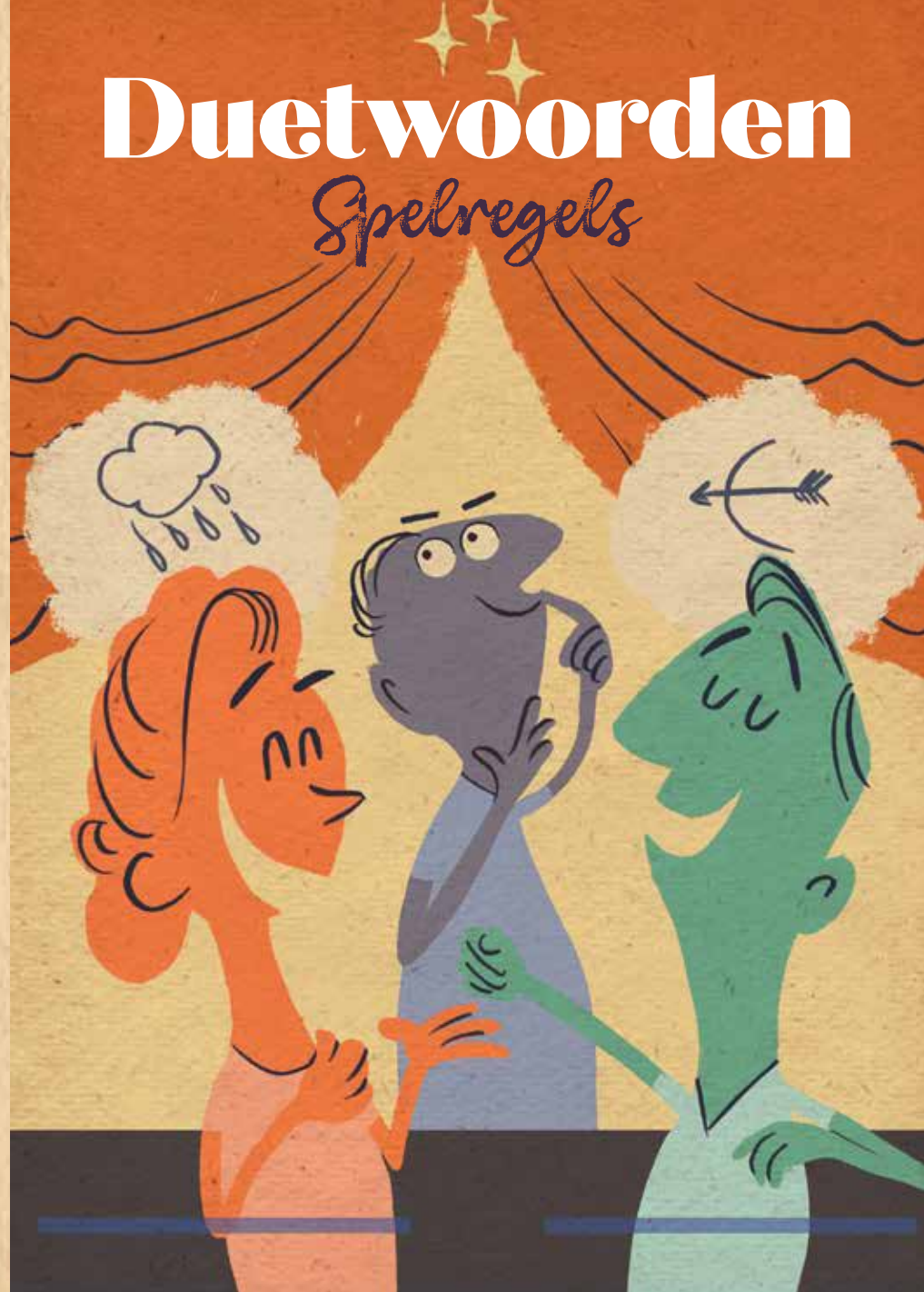
© 2025 Benki Games, Kanaalkade 57, 1811 LS Alkmaar. Alle rechten voorbehouden.

SERVICE & ONDERSTEUNING

Leuk dat je Duetwoorden speelt! Heb je vragen, mis je onderdelen, of wil je je enthousiasme met ons delen? Gebruik dan het contactformulier op benkigames.com/contact. We horen graag van je!

Duetwoorden

Spelregels



INTRODUCTIE

In Duetwoorden staan jullie steeds als duo in de spotlights: niet om te zingen, maar om samen te spelen met mimiek, houding en humor. Zonder overleg breng je als tweetal een samengesteld woord tot leven. Jullie teamleden moeten binnen een minuut zoveel mogelijk woorden raden. Hoe beter je uitbeeldt, hoe meer applaus...

SPELONDERDELEN



200 DUETKAARTEN



12 APPLAUSKAARTEN



10 RONDEKAARTEN

ZO SPEEL JE DUETWOORDEN (3-8 SPELERS)

DOEL VAN HET SPEL

In Duetwoorden proberen jullie als team zoveel mogelijk woorden te verzamelen. Per duo beeld je elk een woorddeel uit, de rest van het team raadt het volledige woord. Om te winnen raad je als team binnen 12 rondes minstens 24 kaarten (of 40 binnen 20 rondes).

VOORBEREIDING

- 1 Spreek vooraf af hoeveel rondes jullie spelen. Maak dan een stapel rondekaarten op volgorde: kaart 1 ligt bovenop, onderop leg je de laatste rondekaart (bijvoorbeeld ronde 12). Leg de rest van de rondekaarten terug in de doos.

- 12 rondes: geschikt voor 3-6 spelers of voor een korter spel
- 20 rondes: geschikt voor 6-8 spelers of voor een langer spel

Met 3 spelers is er 1 persoon die raadt; dit maakt het spel extra uitdagend. Jullie vormen 1 team en spelen samen 'tegen' het spel. Maar: hoe groter je team, hoe meer je tactisch kunt spelen. Let op wie er goed kan raden of juist geweldig kan uitbeelden, en zet ieders talenten slim in. De enige regel: iedereen moet minstens één keer uitbeelden.

- 2 Schud de duetkaarten en leg ze met de woorden naar beneden op een stapel. Leg ook de applauskaarten klaar. Houd alvast een timer bij de hand (scan de QR-code achter op dit boekje voor een online timer).

SPELVERLOOP

- 1 Wijs 2 spelers aan die beginnen met uitbeelden. Bepaal wie de gele en wie de paarse woorddelen uitbeeldt.
- 2 Zet de timer op 1 minuut.
- 3 De uitbeelders pakken de bovenste duetkaart en beginnen met uitbeelden. *Let op: geen overleg!*
- 4 De andere spelers proberen het duetwoord te raden. Raadt iemand het juiste duetwoord? Dan houden jullie die kaart als punt. Lukt het niet om het woord te raden? Spelers die raden mogen passen; de kaart is dan niet geraten en gaat op een aflegstapel.
- 5 De uitbeelders pakken direct de volgende kaart en spelen door tot de timer afloopt. Binnen 1 minuut kun je dus meerdere duetkaarten verdienen.

VOORBEELD: Julia en Benjamin zijn de uitbeelders. Ze pakken de kaart met 'ijsbeer'.

Julia koos in deze ronde voor geel en beeldt 'ijs' uit.



Benjamin beeldt tegelijkertijd 'beer' uit.

- 6 Na 1 minuut stopt iedereen met raden. Leg niet-geraden kaarten op de aflegstapel en wissel eventueel geraten duetkaarten in voor een applauskaart (ter waarde van 5 of 10 duetkaarten) om jullie score sneller bij te houden. Draai vervolgens een rondekaart om of leg er 1 weg zodat iedereen weet bij welke ronde jullie zijn.
- 7 Wijs opnieuw 2 uitbeelders aan en start de timer voor de volgende ronde. Speel door tot jullie het aantal duetwoorden hebben gehaald of tot het afgesproken aantal rondes voorbij is.

REGELS VOOR HET UITBEELDEN

De uitbeelders staan naast elkaar en beelden hun woorddeel tegelijkertijd uit. De radende spelers mogen onbeperkt raden. Roept iemand het juiste woorddeel? Dan bevestigt de uitbeelder dit, bijvoorbeeld door "ja, ijs" te zeggen. Zonder overleg helpt hij vervolgens met het andere woorddeel door dit op eigen wijze uit te beelden of spontaan aan te vullen.

Dit mag wel:

- ✓ Gebruik je armen, benen, zet je hele lichaam in... hoe beeldender, hoe beter!
- ✓ Met je gezicht: is het vies, eng, lekker, grappig, grommend, lachend, bijtend?
- ✓ Wijzen, duim opsteken of knikken als iemand (niet) de goede kant op raadt.

Dit mag niet:

- ✗ Geluiden maken of praten (behalve om te bevestigen dat iemand het juiste woorddeel heeft geraten)
- ✗ Objecten aanwijzen of gebruiken (naar iemand wijzen die het bijna goed raadt mag dus wel)
- ✗ Letters of woordlengte uitbeelden
- ✗ Woorden vormen met je mond, zodat anderen kunnen liplezen.

EINDE VAN HET SPEL

Jullie winnen Duetwoorden als jullie binnen 12 rondes minstens 24 kaarten scoren of 40 kaarten binnen 20 rondes. Jullie verliezen als de rondes voorbij zijn maar het doel niet is behaald.

Toe aan meer uitdaging? Maak je klaar voor duetdoelen voor topspelers: behaal 30 kaarten in 12 rondes of 50 binnen 20 rondes.