**Gebruiksaanwijzing voor het LingoSpel**

**Hamza – Meesterproef**

**Doel van het spel**

**Het doel van het LingoSpel is om een 5-letterwoord te raden binnen 5 pogingen. Twee teams strijden om punten door woorden correct te raden, ballen te trekken uit een ballenbak en hun bingo-kaart te voltooien.**

**Spelopzet**

1. **Aantal teams: 2 teams spelen tegen elkaar.**
2. **Woorden: Het spel gebruikt een lijst van 5-letterwoorden.**
3. **Bingo-kaarten:**
   * **Team 1 krijgt een kaart met even nummers (2, 4, 6, ..., 98).**
   * **Team 2 krijgt een kaart met oneven nummers (1, 3, 5, ..., 99).**
4. **Ballenbak: Bevat drie soorten ballen:**
   * **Nummerballen (voor de bingo-kaart)**
   * **Groene ballen (voordelig: +1 punt)**
   * **Rode ballen (nadelig: +1 foutpunt)**

**Spelverloop**

Afbeelding met tekst, Lettertype, schermopname

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

**1. Start van het spel**

* **Voer de namen van beide teams in.**
* **Elk team ontvangt automatisch een unieke bingo-kaart.**

**2. Woord raden**

* **Het spel kiest een willekeurig 5-letterwoord.**
* **Alleen de eerste letter wordt getoond (bijv. W \_ \_ \_ \_).**
* **Het team dat aan de beurt is krijgt 5 pogingen om het woord te raden.**

**3. Feedback op elke poging**

* **Groene letter: juiste letter op de juiste plek.**
* **Gele letter: juiste letter, verkeerde plek.**
* **Grijze letter: letter komt niet in het woord voor.**

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

**Voorbeeld (doelwoord = WATER, gok = WAGEN):  
W (groen), A (groen), G (grijs), E (groen), N (grijs)**

1. **Woord correct geraden?**

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

**Ja:**

* **Het team mag 2 ballen trekken uit de ballenbak.**
* **Als de eerste bal een rode bal is, stopt het trekken na die bal.**
* **Mogelijke ballen:**
  + **Nummerbal: markeer dit nummer op de bingo-kaart.**
  + **Groene bal: +1 punt. Bij 3 groene ballen wint het team.**
  + **Rode bal: +1 foutpunt. Bij 3 rode ballen verliest het team.**
* **Controleer of het team wint via één van de volgende:**
  + **3 groene ballen**
  + **Volle lijn op bingo-kaart (horizontaal, verticaal of diagonaal)**
  + **10 correcte woorden**

**Nee (na 5 pogingen):**

* **Het team krijgt 1 foutpunt.**
* **Bij 3 foutpunten achter elkaar verliest het team.**
* **De beurt gaat naar het andere team.**

**5. Beurtwisseling**

**Na elk geraden of niet-geraden woord wisselt de beurt van team.**

**Einde van het spel**

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

**Het spel eindigt wanneer:**

* **Een team wint door:**
  + **3 groene ballen**
  + **Bingo (volle lijn)**
  + **10 correcte woorden**
* **Een team verliest door:**
  + **3 rode ballen**
  + **3 fouten op rij**

**Belangrijke regels**

* **Alleen nummerballen tellen mee voor bingo.**
* **Groene ballen geven voordeel; rode ballen geven strafpunten.**
* **Ballen trekken bij een goed woord:**
  + **2 ballen tenzij de eerste bal rood is.**

**Tips voor spelers**

Afbeelding met tekst, Lettertype, schermopname, Graphics

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

* **Let goed op gele letters: deze zitten in het woord, maar staan verkeerd.**
* **Richt je op het verzamelen van een lijn voor bingo.**
* **Vermijd rode ballen: bij 3 rode ballen verlies je direct.**

**Spel herstarten**

**Na afloop kan het spel opnieuw worden gestart met nieuwe bingo-kaarten en een gevulde ballenbak.**

**Voorbeeldverloop**

1. **Team A raadt WATER in 3 pogingen → trekt 2 ballen (nummer 24 en een groene bal).**
2. **Team B raadt KLOPT niet → krijgt een foutpunt.**
3. **Team A raadt DROOM in 5 pogingen → trekt 1 bal (rood, dus stopt meteen).**
4. **Team B raadt LICHT in 2 pogingen → trekt 2 ballen (14 en 56) → bingo!**
5. **Team B wint het spel met een volle rij.**

**Probleemoplossing**

* **Ongeldige invoer? → Alleen 5-letterwoorden zijn toegestaan.**