**Gebruiksaanwijzing voor het Lingo-spel**

**Inleiding**

Dit Lingo-spel is een console-applicatie voor twee teams die om de beurt woorden raden en proberen bingo te spelen door getallen te markeren op een bingo-kaart. Het spel maakt gebruik van gekleurde feedback voor geraden letters (groen, geel) en bevat een systeem van ballen die invloed hebben op het spelverloop.

**Stap 1: Het spel starten**

1. Open de Python-omgeving waar je het script hebt staan (bijvoorbeeld VSCode, PyCharm, of command line).
2. Zorg dat de benodigde packages zijn geïnstalleerd (met name colorama).
3. Voer het script uit.

**Stap 2: Teamnamen invoeren**

1. Je wordt gevraagd om de naam van Team 1 in te voeren. Typ de teamnaam en druk op Enter.
2. Vervolgens voer je de naam van Team 2 in.

Afbeelding met tekst, Lettertype, schermopname, lijn

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

**Stap 3: Start van ronde 1**

1. Het spel begint met ronde 1.
2. Het systeem toont een hint: de eerste letter van het te raden woord in het groen, gevolgd door vier underscores (bijvoorbeeld: B \_ \_ \_ \_).

Afbeelding met tekst, Lettertype, schermopname, Graphics

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.   
  
**Stap 4: Woord raden**

1. Het team dat aan de beurt is, krijgt 5 pogingen om het woord te raden.
2. Voer steeds een 5-letterwoord in en druk op Enter.
3. De applicatie geeft feedback per letter:
   * **Groen:** De letter staat op de juiste positie.
   * **Geel:** De letter zit in het woord maar op een andere positie.
   * **Geen kleur:** De letter zit niet in het woord.

   
  
**Stap 5: Woord correct geraden**

1. Wanneer het woord goed is geraden, krijgt het team punten.
2. Daarna worden 1 of 2 ballen getrokken uit de ballenbak:
   * **Groene bal:** Pluspunt.
   * **Rode bal:** Strafpunt.
   * **Cijferbal (1 t/m 20):** Markeer het getal op je bingo-kaart.
3. De bingo-kaart wordt getoond met de gemarkeerde plekken.

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.   
  
**Stap 6: Win- en verliesvoorwaarden**

Het spel controleert na elke beurt of een team gewonnen of verloren heeft.

**Winvoorwaarden:**

* 3 groene ballen getrokken.
* 10 woorden goed geraden.
* Een volle rij/kolom/diagonaal op de bingo-kaart.

**Verliesvoorwaarden:**

* 3 rode ballen getrokken.
* 3 fout geraden woorden achter elkaar.

Wanneer een team wint of verliest, wordt dit aangegeven en eindigt het spel.

