



SPELREGELS

Lees de spelregels of kijk naar de tutorial op www.youtube.com/user/KoninklijkeJumbo

1. DOEL VAN HET SPEL

Als eerste aankomen op het laatste vakje en de eindopdracht goed doen.

VOORBEREIDING

- Verdeel de spelers in teams (maximaal 3 teams van 2 of meer spelers). Het kunnen teams van alleen volwassenen of alleen kinderen zijn of gemengd. Dat mogen jullie zelf weten.
- Kies met welke kant van het spelbord je wil spelen:

Parcours normaal potje: circa 50 minuten



Parcours kort potje: circa 25 minuten



- Verzamel op het spelbord alle onderdelen die je op het plaatje hieronder ziet.
- Elk team kiest een pion en zet deze op het startvak. Het team waarvan alle spelers samen het jongst zijn begint.

2. HET SPEL BEGINT

Aan het begin van de beurt gooit het team de dobbelsteen en verplaatst de pion naar het bijbehorende vakje. Vervolgens doet het team de opdracht die het vakje aangeeft. Als er op het kaartje een hint bij de opdracht staat, dan mag je die gebruiken. Je kunt de beschrijving van **ALLE OPDRACHTEN** op de achterkant lezen.



Wanneer een kind de opdracht gaat doen, pak dan een kaartje van de stapel kaartjes voor kinderen.



Wanneer een volwassene de opdracht gaat doen, pak dan een kaartje van de stapel kaartjes voor volwassenen.

- **ALS HET TEAM DE OPDRACHT GOED DOET**, pakken ze een uitdagingkaart en spelen ze verder, maar dit keer moeten ze de nieuwe opdracht goed proberen te doen met de toegevoegde uitdaging, zodat het moeilijker wordt.



- **ALS HET TEAM DE OPDRACHT NIET GOED DOET**, dan is het volgende team aan de beurt. Wanneer ze uitdagingkaarten hebben, gaan deze weer onder op de stapel.

DE UITDAGINGEN

- Pak een uitdagingkaart iedere keer als het team een opdracht goed heeft gedaan.
- Doe de nieuwe opdracht met de uitdaging(en).



Gebarentaal: Doe Dracula na + Blijf de hele tijd knipogen + Gebruik een andere speler als marionet om het uit te beelden

In het voorbeeld gaat een team voor de derde keer binnen een beurt spelen. Ze gooien de dobbelsteen en komen op het vakje van de Gebarentaal terecht. **Ze moeten de opdracht dan doen mét 2 uitdagingen van Gebarentaal.**

Houder voor opdrachtkaarten

150 kaartjes voor volwassenen en 150 kaartjes voor kinderen (900 opdrachten)

12 uitdagingkaarten

Dubbelzijdig spelbord

Zandloper van 60 seconden

Zandloper van 30 seconden (voor de tijdsuitdagingen)

3 PartyKubussen

PartyTekensbordje en uitwisbare stift

3 pionnen

Dobbelsteen

3. EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een team op het laatste vakje aankomt, dan moeten ze nog één laatste opdracht doen om te kunnen winnen. Daartoe pakken ze 3 uitdagingsskaarten en de tegenstanders beslissen welke van de 4 opdrachten het team moet doen, **mét de drie uitdagingen**.



- Als ze de opdracht goed doen, hebben ze gewonnen.
- Als ze de opdracht niet goed doen, dan is hun beurt voorbij en moeten ze wachten tot ze weer aan de beurt zijn. Dan mogen ze weer een opdracht doen, **met dit keer één uitdaging minder (die er blind uit wordt getrokken)**.

DE OPDRACHTEN



VRAGEN:

Een speler van een ander team leest de vraag voor. Het team dat aan de beurt is moet **ÉÉN ANTWOORD** geven waar iedereen het over eens is.



GEBARENTAAL:

Eén speler van het team moet er met gebarentaal voor proberen te zorgen dat zijn teamgenoten binnen de tijd raden wat er op het kaartje staat. Wat mag bij het uitbeelden is: **GELUIDEN MAKEN** en **KLANKNABOOTSENDE WOORDEN GEBRUIKEN** (zoals boem, koekoek, piep, rinkeldekinkel, enz.).



TEKENEN:

Eén speler van het team moet ervoor proberen te zorgen dat zijn teamgenoten binnen de tijd raden wat er op het kaartje staat, door simpele tekeningen te maken. Wat **NIET** mag bij het tekenen is: **PRATEN, GELUIDEN MAKEN, GEBAREN MAKEN** en **LETTERS OF CIJFERS OPSCHRIJVEN**.



PARTYKUBUSSEN:

Twee spelers van een team gaan staan. Ze gooien de drie PartyKubussen op de grond. Voordat de tijd voorbij is, moeten ze **EERST ÉÉN PARTYKUBUS OPPAKKEN EN VASTHOUDEN TUSSEN DE LICHAAMSDLEN DIE STAAN AANGEGEVEN OP DE BOVENKANT VAN DE KUBUS. VERVOLGENS DOEN ZE HETZELFDE MET DE TWEEDE EN DE DERDE PARTYKUBUS, ZONDER DE KUBUSSEN TE LATEN VALLEN**.



DOBBELSTEEN:

Gooi nogmaals.

Delen van het lichaam **WAARTUSSEN** de PartyKubussen moeten worden vastgehouden:



Knie en Knie

Neus en Neus

Heup en Heup

Neus en Hoofd



Hand en Oor



Knie en Hand



Hand en Onderbeen



Hand en Heup



Hoofd en Elleboog



Oor en Schouder



Elleboog en Oor



Knie en Onderbeen



Onderbeen en Onderbeen



Hand en Rug



Hoofd en Hoofd



Duim en Neus

ADVIEZEN EN TWIJFELS

- We adviseren om bij elke beurt een andere speler van het team de opdracht te laten doen.
- Behalve bij de opdracht die bestaat uit het beantwoorden van een vraag, mogen de teamgenoten binnen de tijd zoveel antwoorden roepen als ze willen.

INDIVIDUELE SPEELWIJZE (Maximaal 3 spelers)



Bij de individuele spelwijze gaat het spel op dezelfde manier als bij het spel voor teams, alleen bij het uitvoeren van de opdrachten heeft de speler die aan de beurt is de hulp nodig van de speler aan zijn rechterhand, **die dan fungeert als zijn teamgenoot**.

- Als ze de opdracht goed doen, gooien beide spelers de dobbelsteen om verder te lopen. De speler die aan de beurt is, speelt dan weer met dezelfde speler, met toevoeging van een uitdaging.
- Wanneer ze de opdracht niet goed doen, gaat de beurt over naar de volgende speler.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die het laatste vakje bereikt, wint het spel.