



Disney

Spelregels

1. DOEL VAN HET SPEL

- Voer alle opdrachten uit en zorg dat je als eerste de **4 fiches** hebt om de kaart van jouw favoriete Disney-personage vol te maken.



2. VOORBEREIDING

- Leg het speelbord op tafel. Leg de kaarten in de vakjes en zet de speelstukken op hun plek zoals aangegeven op de afbeelding.
- Kies een van de **10 personagekaarten**. Op elke personagekaart staan de **4 fiches** die je moet verzamelen om het spel te winnen.
- Neem het speelstuk van jouw personage en zet deze in het dichtstbijzijnde startvak. Nu kan het spel beginnen.

3. HET SPEL

Gooi de dobbelsteen en zet je speelstuk zoveel vakjes verder als je gegooid hebt. Je moet nu een van de volgende opdrachten uitvoeren:

Opdracht

- Kom je op een Opdracht, dan neem je een kaart van de bijbehorende categorie. Er zijn vier categorieën:

Wie ben ik?, Supergeheugen!, Adelaarsoog! en Toverspiegel! (Aan de achterzijde van deze spelregels vind je een uitgebreide beschrijving van de vier opdrachten). Als je de Opdracht oplost, mag je weer met de dobbelsteen gooien. Lukt het niet om de opdracht op te lossen, dan is je beurt voorbij.



Ster (om fiches te krijgen)

- Kom je op een Ster, dan neem je een kaart van de bijbehorende categorie. Als je de opdracht goed oplost, krijg je een van de fiches die op je kaart staan. Daarna is je beurt voorbij.



Nog een keer

- Als je op Nog een keer komt – een vakje met een dobbelsteen – dan mag je nog een keer gooien.



Sterrenpad

- Dit pad leidt naar het midden van het bord. Je mag er pas op als je alle vier de fiches hebt verzameld.



Let op: Je mag je speelstuk in elke richting verplaatsen. Er mogen geen twee speelstukken op hetzelfde vakje staan.

1 Disney-Kroon

260
Opdracht-
kaarten

1 Zandloper van
45 seconden

10 Personage-
kaarten



1 Toversteen

10 Speelstukken

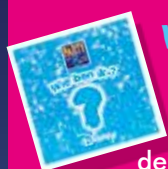
Speelbord

1 Dobbelsteen

Startvak (START)

40 Fiches

DE 4 OPDRACHTEN

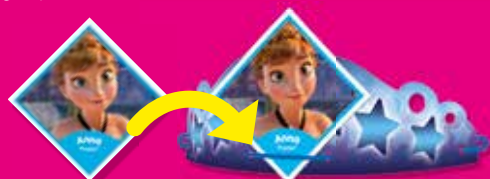


Wie ben ik?

Bij deze opdracht horen de **Wie-ben-ik?**-kaarten en de **Disneykroon**.

Hoe werkt het? De speler die aan de beurt is zet de kroon op zijn hoofd. Een andere speler pakt een **Wie-ben-ik?**-kaart en zet deze met het elastiek vast op de kroon, zodat iedereen de kaart kan zien, behalve de speler die aan de beurt is. Draai nu de zandloper om.

Zet de kaart vast zoals je op de afbeelding ziet.



De speler met de kroon stelt vragen (je mag geen namen gebruiken) om uit te vinden welk personage op haar kroon staat. De andere spelers mogen alleen JA of NEE antwoorden. Bijvoorbeeld: 'Is ze blond?', 'Heeft ze lang haar?', 'Kan ze paardrijden?'



Supergeheugen!

Bij deze opdracht horen de **Supergeheugen**-kaarten.

Hoe werkt het? Een speler neemt een **Supergeheugen**-kaart en laat deze 10 seconden zien aan de speler die aan de beurt is, die zorgt dat ze de afbeeldingen op de kaart goed onthoudt. Daarna draait de eerste speler de kaart om en zet ze de zandloper. De speler die aan de beurt is moet ALLE personages of voorwerpen op de kaart opnoemen voordat de tijd om is.



Onthoud 3 dingen



Onthoud 4 dingen



Onthoud 5 dingen



Toverspiegel!

Bij deze opdracht horen de **Toverspiegelkaarten**, de **Toversteen** en de **Disneykroon**.

Hoe werkt het? De speler die aan de beurt is, zet de kroon op haar hoofd. Een andere speler pakt een **Toverspiegelkaart** en zet deze op de kroon, zodat iedereen de kaart kan zien, behalve de speler die aan de beurt is. Draai nu de zandloper om. De speler die aan de beurt is, probeert in de spiegeling van de **Toversteen** te ontdekken welk personage er op de kroon staat.



In de spiegeling van de **Toversteen** is slechts een gedeelte van de kaart te zien.



Adelaarsoog!

Bij deze opdracht horen de **Adelaarsoog**-kaarten.

Hoe werkt het? De speler die aan de beurt is, neemt een **Adelaarsoog**-kaart en zet deze zo neer dat alle spelers hem kunnen zien. Ze moet de vraag op de kaart oplossen voordat de tijd om is. Er zijn twee soorten vragen:

DUBBEL:
Zoek de afbeelding die heel vaak te zien is.



EEN:
Zoek de afbeelding die maar 1x voorkomt.

4. EINDE VAN HET SPEL

Als een speler de **4 fiches** van haar personage heeft verzameld, moet ze via een **Sterrenpad** naar het midden van het spelbord (Party & Co.) gaan. Ze moet **PRECIES** het aantal stappen van de dobbelsteen volgen. Als ze te veel heeft gegooid met de dobbelsteen, moet ze net zoveel stapjes terug doen.

Bijvoorbeeld: Om met Belle te winnen, moet je haar 4 fiches hebben verzameld (Mevrouw Tuit en Barstje, de roos, de boeken, Lumière en Pendule). Deze fiches win je door de 4 opdrachten van de Stervakjes op te lossen.



Je komt in het midden van het spelbord (Party & Co) door precies het aantal stappen van de dobbelsteen te volgen.

5. TIPS

De spelers spreken samen af hoe nauwkeurig de antwoorden moeten zijn.



Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam - The Netherlands
© 2018 Jumbodiset group. All rights reserved.

jumbo.eu

© Disney © Disney/Pixar

Party & Co is a registered trademark of Diset S.A. All rights reserved.

19735