

GA VOOR 20!

Spelmateriaal



20 getallenkaarten



40 opdrachtkaarten



20 edelstenen

Kort speloverzicht

De spelers tellen in dit coöperatieve spel gezamenlijk steeds van 1 tot en met 20. Met de klok mee zegt iedere speler een getal. Na elke telronde leggen de spelers een opdracht op een nieuw getal. Op deze opdrachten toont Frits, de vleermuis, hoe de spelers het getal moeten uitspreken of door welke houding, welk gebaar of welk geluid ze het moeten vervangen.

Vorbereiding

Schud de getallenkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Afhankelijk van het aantal spelers zijn een verschillend aantal edelstenen nodig. Leg deze klaar voor gebruik:

2-3 spelers: 13 edelstenen

4-6 spelers: 16 edelstenen

7 of meer spelers: 20 edelstenen

Schud tot slot de opdrachtkaarten gedekt. Leg afhankelijk van de gewenste moeilijkheidsgraad een verschillend aantal kaarten als gedekte opdrachtkaartenstapel naast de getallenkaarten:

Niveau 1: 6 opdrachtkaarten **Niveau 2: 10 opdrachtkaarten**

Niveau 3: 14 opdrachtkaarten **Niveau 4: 18 opdrachtkaarten**

We raden aan om het eerste spel bij **niveau 1** te beginnen. In latere spellen zouden de spelers ervoor kunnen kiezen om bij een hoger niveau te starten.

Spelverloop

De jongste speler begint de eerste telronde en zegt "één". Daarna gaat het met de klok mee verder met "twee", "drie", enzovoort. Daarbij moeten de spelers zich aan de geldende opdracht(en) houden (zie blz. 4). De huidige telronde eindigt als de spelers foutloos bij "twintig" zijn aangekomen of als een speler een fout maakt.

De eerste opdracht

Trek vóór de eerste telronde 2 kaarten van de **getallenstapel** en bekijk die. De spelers moeten de 2 afgebeelde getallen **bij het tellen verwisselen**. Vorm met de 2 kaarten een open getallenaflegstapel.

Voorbeeld: de "3" en de "16" zijn getrokken. De spelers tellen:



*1 - 2 - 16 - 4 - 5 - 6 -
7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15
- 3 - 17 - 18 - 19 - 20.*

Een nieuwe opdracht

Elke keer dat de spelers **foutloos van 1 tot en met 20** hebben geteld, moeten ze voor de volgende ronde een **nieuwe opdracht** invoeren. Ze trekken daartoe een nieuwe getallen- en een nieuwe opdrachtkaart. Ze leggen de getallenkaart op de getallenaflegstapel, de opdrachtkaart op de opdrachtenaflegstapel. **Vanaf nu moeten de spelers in plaats van het betreffende getal te noemen de omgedraaide opdracht uitvoeren.** Zorg ervoor dat de nieuwe opdracht voor alle spelers duidelijk is. De spelers mogen aan het einde van een telronde controleren of ze alle opdracht- en getallencombinaties goed hebben onthouden.

Let op: de spelers zien steeds uitsluitend de huidige getal- en opdrachtcombinatie. Eerdere getallen- en opdrachtkaarten worden bedekt. Deze **blijven** echter **geldig**.



Voorbeeld: de spelers draaien het getal "7" en de opdracht "zwaaien" om. De eerste opdracht (verwissel 2 getallen: 3; 16) geldt nog steeds. De spelers tellen dus zo:

1 - 2 - 16 - 4 - 5 - 6 - zwaaien -
8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 3 - 17 -
18 - 19 - 20.

Belangrijk: de speler die als laatste "twintig" heeft gezegd of de opdracht ervan heeft uitgevoerd, start een nieuwe telronde met "één".



Een fout

Elke keer dat een speler **vergeet** om een **getal te vervangen**, een **getal verkeerd zegt** of **vervangt**, of als hij **meer dan 3 seconden** voor zijn antwoord nodig heeft, maakt hij een fout en moet hij een edelsteen uit de algemene voorraad in de doos terugleggen. De huidige telronde eindigt direct en de spelers moeten weer bij "één" beginnen.

Belangrijk: de speler die de fout heeft gemaakt, start de nieuwe telronde met "één" of de opdracht ervan. Na een fout voeren de spelers geen nieuwe opdracht in.



Einde van het spel

Het spel kan op 2 manieren eindigen:

1. Alle opdrachtkaarten zijn succesvol afgehandeld.

Heel goed! Direct verder gaan? Vorm dan met **4 opdrachtkaarten een nieuwe gedekte stapel** en speel door. Of lees hieronder hoe de spelers het ervan af hebben gebracht:

Niveau 1: Prima begin! Jullie zijn klaar voor niveau 2.

Niveau 2: Top! Op meer dan de helft van alle getallen liggen opdrachten. Ga zo door!

Niveau 3: Jullie zijn echt goed! Nog 4 opdrachten en jullie hebben aan alle getallen een opdracht gekoppeld.

Niveau 4: Wow, van harte gefeliciteerd! Het is jullie gelukt om alle getallen van opdrachten te voorzien. Beter kan het niet! Probeer de volgende keer meer edelstenen over te houden.

2. Alle edelstenen zijn afgegeven.

Het spel eindigt direct, zodra jullie de laatste edelsteen in de doos terugleggen. Helaas. Hopelijk lukt het jullie de volgende keer.

Variant: Tegen elkaar

(we raden deze variant aan bij 2–6 spelers)

Verdeel alle edelstenen gelijkmatig over de spelers. Doe resterende edelstenen terug in de doos. De gebruikelijke spelregels zijn van kracht, maar het is nu belangrijk wie de fout maakt. Deze speler moet dan één van zijn edelstenen afgeven.

Het spel eindigt zodra één van de spelers geen edelstenen meer heeft. De speler die dan de meeste edelstenen heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



De opdrachten

Rechtsonder op de opdrachtkaarten staat een getal, dat aan een opdracht in het overzicht is gekoppeld. Daarnaast geldt: als Frits, de vleermuis, een bepaald getal toont, gaat dat altijd om een voorbeeld. Gebruik dan het getal dat op de omgedraaide getallenkaart staat in plaats van het voorbeeldgetal. Frits, de vleermuis, stelt altijd de actieve speler voor. Is Frans, de kakkerlak, ook afgebeeld, dan stelt deze één van de andere spelers voor:

1. Toon het getal met je vingers. **Voorbeeld:** Voor de "12" toon je eerst 10 vingers en daarna nog 2.
2. In plaats van het getal te zeggen, teken je het met je vingers op tafel.

3. Sta op.
4. Knip met je vingers.
5. Schreeuw het getal.
6. Zeg allemaal "vleermuis".
7. Vorm met je armen een olifantenslurf.
8. Gaap.
9. Buig voorover.
10. Klop één keer op tafel.
11. Doe je vingers in je oren.
12. Doe je handen voor je ogen.
13. Handen omhoog.
14. Zwaaien.
15. Sla je armen over elkaar.
16. Wrijf over je kin.
17. Vorm met je vingers een hart.
18. Geef het teken "duim omhoog".
19. Fluister het getal.
20. Kietel jezelf onder je oksels.

21. Stamp één keer met je voet.
22. Zwijg.
23. Zeg "geel".
24. Klap één keer in je handen.
25. Richtingswissel: je zegt het getal nog gewoon. Daarna wisselt de richting en spelen jullie tegen de klok in verder. Dit gaat zo door totdat jullie weer bij dit getal zijn aanbeland. Dan spelen jullie weer met de klok mee, enzovoort.
26. Trek een grimas.
27. Steek je tong uit.
28. Stoot een andere speler aan.
29. Zeg "blauw".
30. Zeg "kukeleku".
31. Zeg "blub".
32. Zeg "boeh".
33. Zing het getal.
34. Verstrengel je vingers.

35. Poseer alsof je een idee hebt.
36. Tik een andere speler aan.
37. Zeg "rood".
38. Krab op je hoofd.
39. Schud je hoofd.
40. Vorm met je vingers een bril voor je ogen.

