Woestijnchallenge

EEN BRUSSENSPEL

INHOUD VAN DE SPELDOOS



VOOR WIE

Het spel Woestijnchallenge is voor brussen ouder dan 6 jaar. De term brussen staat voor broers of zussen van kinderen met een extra ondersteuningsnood.

AANTAL SPELERS

2 tot 4 spelers + spelleider. De spelleider geeft extra input. Deze kan bijvoorbeeld dieper ingaan op een gestelde vraag of hij kan de andere aanwezige brussen betrekken bij een gestelde vraagkaart.

TIJDSDUUR

± 45 minuten

* EERSTE KEER SPELEN

Gelieve alle speltegels (wegtegels, dobbelsteentegels, hindernistegels en oasetegels) voorzichtig uit de geleverde vellen te halen, alsook de woestijngebouwen. De woestijngebouwen moeten vervolgens gevouwen en in elkaar gestoken worden volgens afbeelding.



Woestijnchallenge

SPELREGELS

DOEL VAN HET SPEL

Het doel is om spelenderwijs verschillende brussenthema's aan bod te laten komen.
De spelers zijn avonturiers die samenwerken om de oase te vinden in de woestijn. Ze bouwen een weg langs woestijngebouwen om zo allen de oase te bereiken voordat die opdroogt.

SPELVOORBEREIDING

- In elke hoek van het spelbord is er een startplaats.
- Elke speler kiest een vrachtwagen en plaatst die op zijn startplaats.
- Geef elke speler 1 of 2 paskaarten. Die kunnen ingezet worden tijdens het spel om te passen op een vraag waar men liever niet op wil antwoorden.
- Leg de negen oasetegels op de voorziene plek in het midden van het bord.
- Plaats de vier woestijngebouwen op het spelbord. Zorg ervoor dat er zich een woestijngebouw bevindt tussen iedere startplaats en de oase.
- Schud de speltegels en leg die in stapels met de rug naar boven verdeeld rond het spelbord.
- Leg de stapel vraagkaarten klaar naast het spelbord.

SPELVERLOOP

De brus met de jongste broer of zus begint.
Elke speler begint zijn beurt met het nemen van één speltegel van een stapel naar keuze.
Hij draait de speltegel om en ziet naargelang de afbeelding één van volgende tegels:

- **Wegtegel:** Hier leg je een stuk weg richting de oase mee aan. Er zijn rechte wegen, bochten, T-splitsingen en kruispunten.
- **Hindernistegel:** Op weg richting de oase kom je in de woestijn verschillende hindernissen tegen. Dit kunnen zijn: kamelen, zandstorm, drijfzand, zonneslag, zonder brandstof, zonder water, lekke band, slang, schorpioen, piramiden. Als je een hindernistegel kiest, neem dan ook een vraagkaart. Lees voor en beantwoord de vraag.
- **Dobbelsteentegel:** Als je een dobbelsteentegel neemt, gooi dan de dobbelsteen. Deze heeft volgende afbeeldingen:
  - +1 : neem 1 extra speltegel
  - -1 : verwijder de wegtegel die je zelf laatst hebt gelegd
  - +1 : leg 1 oasetegel terug bij de oase
  - -1 : neem 1 oasetegel weg
  - -2 : neem 2 oasetegels weg

Na het uitvoeren van deze acties is de volgende speler aan de beurt.

Het spel eindigt als alle spelers de oase bereiken voordat die opgedroogd is. Dan winnen de spelers. Het spel eindigt eveneens als de oase volledig opdroogt voor de spelers die bereikt hebben. Dan wint het spel.

EXTRA SPELTIPS

- Je kan wegtegels ook aanleggen bij een andere speler. Spelers kiezen vrij tijdens het spel hoe zij dit aanpakken.
- De vraagkaarten kunnen ook door de andere spelers beantwoord worden.