

SCHEM- STRIJD

Kort speloverzicht

In Schermstrijd gaan kinderen de strijd aan tegen hun ouders om extra schermtijd te winnen... of net te verliezen. **Geen discussies over schermtijd meer.** Klaar voor de strijd?

Het spel wordt gespeeld in **verschillende rondes** waarin spelers de code moeten namaken die in het midden van de tafel ligt. Wie als eerste de code volledig kan namaken, wint de ronde. Wat die overwinning oplevert? Simpel: **als kind kan je extra schermtijd winnen, als ouder kan je de schermtijd van je kind verminderen.** Hoeveel schermtijd durf jij inzetten?

Spelmateriaal

- ▶ 100 speelkaarten (1)
- ▶ 24 pincode-kaarten (2)
- ▶ 6 niet-stelen kaarten (3)
- ▶ 1 scoreblok
- ▶ 1 Wifi de hond-kaart (4)
- ▶ 6 spiekkarten (5)



Spelvoorbereiding

- ▶ Leg de pincode kaarten - in volgorde 1-2-3-4, in het midden van de tafel. Hierop wordt straks de code gelegd die spelers moeten namaken.
- ▶ Geef elke speler **4 pincode-kaarten** 1-2-3-4 die ze voor zich leggen. Hierop moeten spelers hun eigen pincode leggen.
- ▶ Elke speler krijgt **1 niet-stelen kaart**. Die leg je met de groene kant bovenaan voor jou.
- ▶ Elke speler krijgt **1 spiekkartje**, waarop je de spelinstructies nog eens kan lezen. Zo weet je hoe een ronde verloopt. Hierop staan ook de acties.
- ▶ Haal de dobbelsteen uit de doos.
- ▶ Leg een scoreblad in het midden van de tafel en vul het in.

Scoreblad

Zo vul je het scoreblad in:

- ▶ Vul een **starttijd** in. Dit is de basistijd die spelers krijgen. Bijvoorbeeld 30 minuten.
- ▶ Kies per oog van de dobbelsteen voor welke tijd je speelt. Hierin ben je volledig vrij! Als je bijvoorbeeld '1' werpt, dan speel je voor 1 minuut. Als je '2' werpt dan speel je voor 3 minuten. etc.
- ▶ Je kan er ook voor kiezen om nog **een datum** toe te voegen wanneer de uitkomst van het spel geldt.
- ▶ Je kiest hoeveel rondes je speelt (wij raden drie tot vijf rondes aan).

SCHERMSTRIJD		Starttijd 30 Minuten	
Ronde 1	+	30	-
Ronde 2	+	12	-
Ronde 3	+	3	-
Ronde 4	+		-
Ronde 5	+		-
Totaal		45	3
Eindtijd		42	Minuten

Geef hier de datum waar de uitkomst van het spel geldt.

Vandaag

Start van een ronde

- ▶ De **jongste speler** in het gezelschap mag beginnen. Bij volgende rondes wordt de persoon links van de vorige startspeler, de nieuwe startspeler.
- ▶ Start de ronde met het **bepalen van de inzet**.
- ▶ **Werp de dobbelsteen** en vul op het scoreblad de tijd in die overeenkomt met het gesmeten oog op de dobbelsteen.
 - ▷ Speel je om tijd te winnen, vul in bij de plus-kolom.
 - ▷ Speel je om tijd te verliezen, vul je in bij de min-kolom
- ▶ De speler die de ronde start, trekt **4 speelkaarten** uit de stapel en legt ze één voor één op de pincodekaart in het midden van de tafel. Dit is de code die je deze ronde moet namaken.
 - ▷ **OPGELET:** Is één van de speelkaarten een joker-, wiskaart of Wifi de hond? Schud die terug in de stapel en vervang door een nieuwe speelkaart.
- ▶ Schud de speelkaarten goed door elkaar en **geef elke speler 5 handkaarten**.
- ▶ Het doel van de ronde is het **namaken van de code** die in het midden van de tafel ligt.



Is 1 van de 4 kaarten die je trekt een joker of wiskaart, vervang deze door een nieuwe speelkaart.

Einde van een ronde

- ▶ De ronde eindigt wanneer een van de spelers de code nagemaakt heeft.
- ▶ **Is de winnaar een kind?** Schrap dan de min-tijd op het scoreblad.
- ▶ **Is de winnaar een ouder?** Schrap dan de plus-tijd op het scoreblad.
- ▶ Verzamel alle kaarten, schud ze door elkaar en begin met deze stapel de nieuwe ronde.

Verloop van een beurt

- ▶ Je start je beurt altijd met het **werpen van de dobbelsteen**.
- ▶ Je voert de actie uit die overeenkomt met de uitkomst van je worp. **Alle acties staan op de spiekkart.**

Daarna:

- ▶ **Trek een kaart** van de stapel (tenzij je 1 wierp).
- ▶ **Speel een kaart:**
 - ▷ Je kan de code aanvullen,
 - ▷ of een **wiskaart** spelen,
 - ▷ of **Wifi de hond** spelen.
- ▶ **Kan je geen kaart spelen?** Leg dan een van de kaarten in jouw hand op de aflegstapel. Let erop dat de andere spelers jouw kaart niet kunnen zien.
- ▶ Heb je op het einde van je beurt géén kaarten meer over? Neem dan **3 nieuwe kaarten**.
- ▶ Als je de laatste kaart van de stapel neemt, schud dan de aflegstapel en gebruik deze kaarten opnieuw.
- ▶ **Opgelet:** Wifi de hond kan je maar één keer per ronde spelen. Als Wifi al gespeeld is, haal deze dan uit de aflegstapel voor je de kaarten opnieuw schudt en gebruikt.



Het spiekkartje is een geheugensteuntje als je even vergeet wat je kan doen.

Een kaart toevoegen aan je code

- ▶ Je wil natuurlijk zo snel mogelijk de code in het midden van de tafel namaken. Gelukkig maakt de **jokerkaart** dat een stuk gemakkelijker!
 - ▶ Heb je een jokerkaart? Dan mag je kiezen op welke plaats je die legt. Je hoeft dus niet per sé de eerste lege positie te nemen. **Opgelet:** eens je een plaats hebt gekozen voor de jokerkaart, moet die daar ook blijven liggen. Je mag de joker dus niet verplaatsen binnen je eigen code.
- Als de joker gestolen wordt**, dan mag de 'dief' de joker wel leggen op de plaats waar die wil.

Een wiskaart spelen

Een wiskaart kan je gebruiken om **een deel, of zelfs de volledige code van een tegenstander te wissen**. De kaarten worden op de aflegstapel gelegd.

- ▶ Gebruik een wiskaart om één kaart van de code van een tegenstander te wissen.
- ▶ Leg je **samen met de wiskaart een joker** af, dan mag je de volledige code van een tegenstander wissen.

Wifi de hond

- ▶ Wifi de hond komt maar één keer voor in het spel. Als je ervoor kiest om Wifi te spelen, **wis je de code van elke speler** (dus ook van jezelf!). De code in het midden van de tafel blijft dezelfde. Daarna gaat het spel gewoon verder. Als Wifi de hond gespeeld is, leg deze kaart dan weg tot de volgende ronde. Wifi speelt deze ronde niet meer mee.

De acties

In het begin van je beurt **werp je met een dobbelsteen en voer je de actie uit** die overeenkomt met je worp.

-  Je mag deze ronde **geen nieuwe kaart van de stapel nemen**. Je mag wel nog één kaart spelen of afleggen.

-  Je moet deze beurt **één kaart extra trekken en één kaart extra spelen**.
 - ▶ Als je geen kaarten kan spelen, moet je er twee afleggen. Indien je één kaart kan spelen, moet je er maar één afleggen.
 - ▶ Een wiskaart in combinatie met een joker (om de volledige code te wissen) telt als één kaart. Je moet daarna dus nog een kaart spelen of afleggen.



-  Tot je volgende beurt kan **niemand** een kaart **van je code stelen**. Draai de groene wifi kaart om naar de rode kant om dit duidelijk te maken. Je moet daarna een kaart nemen en een kaart spelen. Vergeet de wifi-kaart niet opnieuw om te draaien als het terug jouw beurt is!

-  **Vervang een kleur op de code.** Je neemt een kaart op de code weg en vervangt deze door een kaart uit je hand. De kaart die je vervangt, leg je op de aflegstapel. De nieuwe kaart mag geen joker-, wiskaart of Wifi de hond zijn. **Daarna** neem je een kaart en speel je een kaart.

Draai de groene wifi kaart om naar de rode kant om duidelijk te maken dat niemand van jou mag stelen.

-  **Geef twee kaarten** uit je hand aan een speler naar keuze en **trek daarna twee kaarten** blind uit de hand van die speler. Je mag ook twee spelers kiezen waar je telkens één kaart aan geeft en waar je telkens één kaart van trekt.
 - ▶ Als je maar één kaart in je hand hebt moet je er uiteraard maar één weggeven. Je mag er wel twee trekken uit de hand van een andere speler.

Daarna neem je een kaart en speel je een kaart.

-  Je mag **één kaart stelen** van een speler naar keuze. Zo steel je:
 - ▶ Je kan een kaart nemen van de code van een speler naar keuze.
 - ▶ Of je kan blind een handkaart trekken van een speler naar keuze.
 - ▶ De gestolen kaart neem je in je hand.
 - ▶ Als je een handkaart steelt, en de gestolen kaart is een wiskaart, dan moet je die verplicht afleggen en je eigen code volledig wissen!
 - ▶ **Daarna** neem je een kaart en speel je een kaart. De kaart die je speelt, mag de gestolen kaart zijn.

Het einde van het spel

- ▶ **Tel van alle rondes de cijfers op**, aan zowel de plus- als min-kolom. Let op: tel enkel de cijfers die **niet** geschrapt zijn. De geschrapte cijfers tellen niet mee.
- ▶ Tel het totaal van de plus-kolom bij de starttijd. Trek daarna het totaal van de min-kolom er van af. Het resultaat van deze som is de scherntijd die je de komende tijd krijgt. Hoe lang deze hoeveelheid scherntijd geldt, heb je idealiter in het begin van het spel samen afgesproken.
- ▶ Is het resultaat van de som **een negatief getal**? Dan heb je nul minuten scherntijd.

Spelregels voor oneven spelers/

Spelregels voor ouders die ook te veel scherntijd hebben.

Als je met een **oneven aantal spelers** bent, bijvoorbeeld één ouder tegen twee kinderen, dan is de kans groter dat het team met meer spelers wint. Om dit tegen te gaan kan je beide kinderen een apart scoreblad geven waardoor ze elk individueel voor scherntijd spelen.

Als ouder vul je jouw score op beide blaadjes in. De kinderen mogen uiteraard enkel de score invullen die ze zelf gewonnen hebben, en niet die van een ander kind.

Twee kinderen of twee ouders kunnen natuurlijk ook tegen elkaar spelen. Je neemt hiervoor best elk een scoreblad waarbij je op je eigen blad de plus-kolom invult, en bij de ander de min-kolom.

Als je scherntijd onbelangrijk vindt of je wil het spel graag nog eens spelen, kan je dit uiteraard doen **zonder inzet**. Dan krijg je gewoon een punt per gewonnen ronde.