



junior 

# 30 SECONDS®

Pijlsnel  Partyspel

## SPELREGELS

### SPEELMATERIAAL

240 kaarten met 2400 woorden, 1 kaartenhouder, 1 speelbord, 1 zandloper, 1 speciale dobbelsteen en 4 pionnen.

### KORT SPELOVERZICHT

Het team dat als eerste de finish haalt, wint het spel. De teams bereiken het finishveld door woorden te raden die door een van hun teamleden worden omschreven. Je moet proberen om zoveel mogelijk van de vijf woorden op een kaartje binnen 30 seconden te raden.

### VOORBEREIDING

- Leg het speelbord op tafel.
- Vorm verschillende teams.
- Hoe meer spelers per team, des te leuker wordt het spel. Voor een spel met 6 personen raden we aan om 2 teams van 3 spelers te vormen in plaats van 3 teams van 2 spelers. Er moeten ten minste 3 spelers zijn om 30 SECONDS JUNIOR® te kunnen spelen (zie de Spelregels voor 3 spelers).
- Elk team kiest een pion en zet deze op het veld "START".
- Bepaal welk team begint.
- Elk team bepaalt de volgorde waarin de spelers gaan omschrijven. Alle spelers moeten even vaak omschrijven. Deze volgorde moet de rest van het spel gelijk blijven.
- Het team met de jongste speler begint.

### SPELVERLOOP

De speelbeurt van een team bestaat uit drie fasen:

1. Dobbelsteen werpen
2. Woorden omschrijven en raden
3. Pion vooruitzetten (eventueel)

#### 1. Dobbelsteen werpen

De dobbelsteen toont de cijfers 0 en 1. Het team dat aan de beurt is, moet de dobbelsteen werpen voordat een kaartje uit de kaartenhouder wordt gepakt. Deze worp beïnvloedt hoeveel velden de pion van het team aan het einde van de beurt vooruit mag worden gezet (zie 3. Pion vooruitzetten).

#### 2. Woorden omschrijven en raden

De speler die als eerste gaat omschrijven, moet een kaart van de 'UIT'-kant van de kaartenhouder pakken. Elke kaart heeft twee gekleurde kanten. De speler moet de kleur gebruiken die overeenkomt met de kleur van het veld waarop de pion van zijn team staat.

*Voorbeeld: als de pion van zijn team op een oranje veld staat, moet hij de woorden op de oranje kant van de kaart omschrijven.*

**Opmerking:** omdat het startveld groen is, beginnen alle teams met de groene kant van hun eerste kaart.

Elke kant van de kaart toont vijf woorden. De speler mag de woorden in een volgorde naar keuze omschrijven.

Een speler van een ander team draait de zandloper om en roept: 'START!'. Nu mag de speler die aan de beurt is de kaart omdraaien en met omschrijven beginnen.

**BELANGRIJK:** de speler mag de te omschrijven woorden NIET bekijken, VOORDAT de zandloper wordt omgedraaid.



junior   
**30 SECONDS**<sup>®</sup>  
Pijlsnel  Partyspel

### SPELREGELS VOOR HET OMSCHRIJVEN EN RADEN

De speler die omschrijft, moet zich aan de volgende spelregels houden:

#### HIJ MAG WEL:

- het woord op welke manier dan ook omschrijven, waarbij zingen, neuriën en gebaren zijn toegestaan.
- de woorden "en", "de", "het", "and", en "the", die in sommige woorden voorkomen, gebruiken.

#### HIJ MAG NIET:

- de woorden op de kaart noemen.
- woorden die van het woord op de kaart zijn afgeleid, noemen.
- "klinkt als"- of "rijmt op"-tactieken gebruiken.
- naar een letter of letters van het alfabet verwijzen.
- naar iets wijzen.
- vertalen (je mag niet 'chair' roepen als men 'stoel' moet raden).

De spelers die raden, roepen hun veronderstellingen, terwijl de speler die omschrijft bezig is. Zij mogen de letters van het alfabet WEL gebruiken, zeker als het te omschrijven woord een afkorting is.

Na 30 seconden is de beurt van het team afgelopen. Het is de verantwoordelijkheid van de andere teams om de zandloper in de gaten te houden en 'STOP' te roepen als de tijd om is.

### 3. Pion vooruitzetten

Trek de aan het begin van de beurt gedubbelde worp af van het aantal goed geraden woorden. Dit is het aantal velden dat het team haar pion vooruit moet zetten. Als het resultaat 0 of lager is, blijft het team op hetzelfde veld staan.

Doe de kaart daarna terug aan de 'IN'-kant van de kaartenhouder. Het volgende team is aan de beurt.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de pion van een van de teams de FINISH bereikt. Dit team heeft gewonnen.

### STRIKTHEID

**Bepaal aan het begin van het spel hoe strikt de regels worden gehanteerd.**

*Voorbeeld 1: is het voldoende om "Mickey" te raden als het te omschrijven woord "Mickey Mouse" is?*

*Voorbeeld 2: is het acceptabel als de radende spelers "Mickey" zeggen voordat de tijd om is en "Mouse" nadat de tijd om is?*

### STRAFPUNTEN

Als een speler of team één of meer spelregels overtreedt, is de beurt van zijn/het team direct afgelopen en wordt zijn/haar pion één veld teruggezet.

### SPELREGELS VOOR DRIE SPELERS

Als je 30 SECONDS JUNIOR<sup>®</sup> met z'n drieën wilt spelen, omschrijft één speler het hele spel de woorden voor de andere spelers. Deze speler fungeert als het ware als spelleider, heeft dus geen pion en kan het spel dan ook niet winnen. Alle andere spelregels blijven van kracht.



© 2013 Calco Games.

UITGEVER EN DISTRIBUTEUR:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

[www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Klantenservice: 0900 - 999 0000

[klantenservice@999games.nl](mailto:klantenservice@999games.nl)

Alle rechten voorbehouden.

Made in EU