

PAZAZZ

Voor 2 - 4 spelers vanaf 10 Jaar

Art No: 38206

Inhoud:

Speelbord

4 Alfabetborden

Onderwerpkaarten

"SWINGENDE" tijd klok

Stickers tijd klok

100 Fiches

Pion

Dobbelsteen

Doel van het spel

Als eerste speler alle letters op je alfabetbord te bedekken met fiches door de goede woorden bij het gevraagde onderwerp te noemen.

Vorbereiding

Plak de stickers op de daarvoor bestemde plaatsen op de tijd klok; zie plaatje op de onderkant van de doos.

Neem een alfabetbord en 25 fiches. Zet de fiches in een stapeltje voor je neer. Leg de onderwerpkaarten omgekeerd op de daarvoor bestemde ruimte op het speelbord en de tijd klok in het midden. De pion komt op de startpositie: de lichtflits.

Het spel

De speler, die het snelst het alfabet kan opzeggen mag beginnen. Speel met de wijzers van de klok mee.

De spelers gooien om de beurt de dobbelsteen en verplaatsen de pion op het speelbord.

Er zijn vier verschillende soorten vakken op het speelbord. Als de pion op een van deze vakken komt doe dan als volgt:

15 seconden vak

De speler links van je pakt de bovenste onderwerpkaart van de stapel en de tijd klok uit het midden. De tijd klok wordt op 15 seconden gezet door de handle op de gemerkte 15 te zetten. Nog niet neer zetten. Er zijn zes onderwerpen per kaart en de speler leest het onderwerp voor dat correspondeert met het gegooide aantal ogen van de dobbelsteen. Zodra het voorlezen klaar is wordt de tijd klok in het midden teruggezet en begint af te tellen.

Bijvoorbeeld: het onderwerp is "dierengeluiden". Je hebt dan 15 seconden om zo veel mogelijk dierengeluiden te noemen. De eerste letter van elk goed antwoord, bv Boe, Ia, Waf mag je op je alfabetbord met een fiche afdekken. Zodra de tijd klok "swingt" is je beurt voorbij en mag de volgende speler.

30 seconden vak

Het zelfde als boven maar zet de tijd klok op 30 seconden.

Pak-weg vak

Dit zijn de blauwe vakken met de "grabbelende" handen. Als je hierop komt wordt er ook een onderwerpkartaat voorgelezen zoals boven; de tijd klok wordt ingesteld op 15 seconden. Alleen in plaats van letters op je eigen bord te bedekken mag je een fiche voor elk goed antwoord van een willekeurig alfabetbord van een van je medespelers weghalen. Je mag tijdens dezelfde beurt fiches van verschillende medespelers weghalen maar je mag niet twee maal het zelfde woord gebruiken.

Als twee tegenstanders de A bedekt hebben en je zegt Appel mag je maar bij één het fiche van de A weghalen. Als je op een pak-weg vak komt en de andere spelers hebben nog helemaal geen fiches op hun alfabetbord, dan mag je nog een keer gooien.

"Bedek twee letters" vak

Dit is het vak met de 2. Als je hierop komt mag je direct twee willekeurige letters bedekken. Dit is een goede gelegenheid om moeilijke letters als X/Y of Q te bedekken.

Wie is de winnaar?

Wie het eerst alle letters op zijn alfabetbord bedekt heeft met fiches en "PAZAZZ" roept is de winnaar.