



Blue daagt je uit!

Zoek de Clue van Blue!

SPELREGELS

INHOUD

- Spelbord
- 120 Clue kaarten
- Kaart met draaiwijzer
- 4 speelfiguren met houder
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

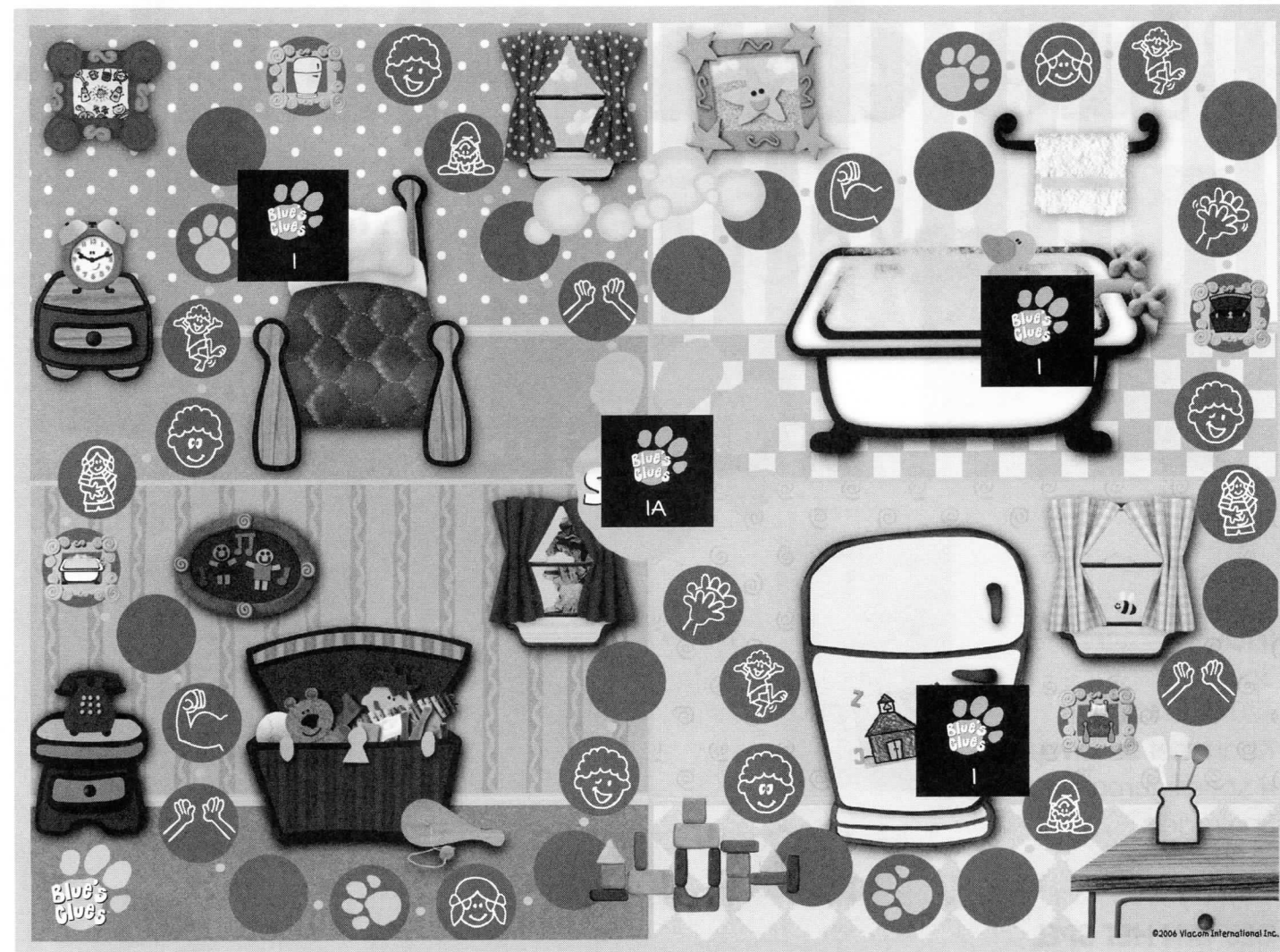
Doel van het spel is er achter te komen welke actie Blue wil gaan ondernemen door de verschillende Clue's die Blue je aandraagt met elkaar te combineren. De speler die de meeste actiekaartjes weet te verzamelen, is de winnaar.

SPELVOORBEREIDING (EENMALIG)

- Druk de Clue kaarten uit het frame en doe de kaarten met hetzelfde nummer bij elkaar. In het totaal zijn er 30 setjes. (Probeer te voorkomen dat de spelers de afbeeldingen op de setjes zien.)
- Monteer de wijzer (tweedelig) op de draaischijf; duw het voetje via de onderkant door het gaatje en klik de wijzer er via de bovenkant op vast.
- Vouw de speelfiguren en schuif ze in de daarvoor bestemde voetjes.

SPELVOORBEREIDING

1. Kies een willekeurige set Clue kaarten. Een set bestaat uit 4 kaarten met op de achterzijde hetzelfde nummer. Kijk niet naar de afbeeldingen op deze Clue kaarten.
2. Ieder Clue set heeft één kaart met op de achterzijde de letter 'A' achter het nummer. Dit is de kaart met de oplossing. Plaats deze met de afbeelding naar beneden (nummer + A naar boven) op 'START' in het midden van het spelbord.
3. Plaats de resterende 3 Clue kaarten (met de afbeelding naar beneden) in verschillende kamers (willekeurig). Leg elke Clue kaart op het grootste voorwerp in die kamer: de koelkast in de keuken, het bad in de badkamer, het bed in de slaapkamer en de speelkist in de woonkamer. In één kamer komt geen kaart te liggen.
4. Vooraf wordt afgesproken hoeveel spelrondes er gespeeld gaan worden: bijvoorbeeld 5.



SPEEL HET SPEL

1. Iedere speler kiest een speelfiguur en zet dit op het STARTvak.
2. Het spel wordt kloksgewijs gespeeld.
3. De jongste speler begint en draait aan de draaiwijzer. Het getal dat de wijzer aangeeft is het maximum aantal stappen dat de speler vooruit mag gaan.

Voorbeeld: de draaiwijzer geeft een '3' aan. De speler mag 1, 2 of 3 stappen vooruit op het spelbord.

Iedere speler mag bij het STARTvak kiezen of ze met hun speelfiguur naar de slaapkamer of keuken gaan. Daarna wordt het pad kloksgewijs gevolgd. Het STARTvak mag niet gebruikt worden om bijvoorbeeld over te steken van de keuken naar de slaapkamer.

ACTIEVELDEN

Als de beurt van een speler eindigt op een actiefak, dan voert hij de actie uit die het vak aangeeft. De acties zijn:



Knipogen



'High five' geven



Dansen



Spierballen maken



Over je buik wrijven



Scheel kijken



Klappen



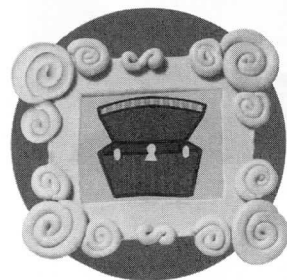
Tussen de benen door kijken



Lachen

GROENE SCHILDERIJLIJST

Als een speler op een schilderijlijst komt, dan mag hij zijn speelfiguur verplaatsen naar de kamer waarin het voorwerp staat dat op het schilderij staat afgebeeld. Hij gaat ook weer naar het Schilderijspeelvak in die kamer. *Voorbeeld: Een speler die op het schilderij in de woonkamer eindigt, mag naar het schilderij in de badkamer. Hierna is de beurt voorbij.*

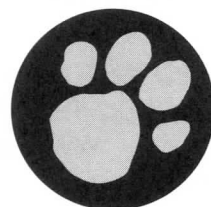


BUBBELS & BLOKKEN

Eindigt een speler op een vak met bubbels of blokken, dan mag hij naar de andere kant van het pad. Hierna is zijn beurt voorbij.

CLUE'S

Als een speler eindigt op een vak met de poot van Blue, dan mag hij (en alleen hij!) de afbeelding op de Clue kaart van die kamer bekijken. Lig er geen Clue kaart in deze kamer, dan gebeurt er niets en is de beurt voorbij.



DE WINNAAR

Zodra een speler de 3 Clues heeft gezien en denkt dat hij weet welke actie Blue zou willen uitvoeren, dan gaat hij zo snel mogelijk met z'n speelfiguur naar het STARTvak, zegt hardop de oplossing, en bekijkt de Clue kaart die op het STARTvak ligt.

- Is zijn antwoord goed? Dan krijgt hij een punt en is hij de winnaar van deze ronde!
 - Is zijn antwoord fout? Dan wordt het spel verder gespeeld. Deze speler mag ook weer meedoen en alle acties op het spelbord uitvoeren, maar hij mag niet meer naar de oplossing raden.
- De speler die nu als eerste het goede antwoord raadt, wint deze ronde.

Nadat het aantal rondes gespeeld is dat vooraf is afgesproken, kan de score worden opgemaakt: de speler met de meeste punten is de winnaar. Bij een gelijke eindstand kan ervoor gekozen worden een finaleronde te spelen, anders zijn er gewoon twee winnaars!

ANDERE LEUKE BLUE'S CLUES PRODUCTEN



Kijk voor meer (verkoop)informatie over deze producten op
www.universitygames.nl of stuur een e-mail naar: info@ug.nl



©2006 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Nick Jr., Blue's Clues and all related titles, logos and characters are the trademarks of Viacom International Inc.
©2006 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA.

University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Nederland
www.universitygames.nl info@ug.nl
Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.