

Leeftijd: Spelers: Speelduur:



just Games

Spelregels

Karrewiet



Kampioen

Spel in het kort

Verzamel zo snel mogelijk zes kubuskleuren door vragen goed te beantwoorden in de zes verschillende categorieën: Dieren, Sport, School, Showbizz, Wereld en Wetenschap. Tijdens het spelen kun je maar in één richting lopen met je pion. Om op de juiste bestemming te komen zul je het bord moeten manipuleren door de richtingstenen te veranderen in jouw voordeel. Weet jij als eerste de finish te halen met een complete kubus?

Doel van het spel

Wie als eerste met een complete kubus de finish bereikt, wint het spel en mag zichzelf de Karrewiet Kampioen noemen!

Spelmateriaal



1 speelbord



120 quizkaarten



1 dobbelsteen



4 pionnen (pijlen)



9 richtingstenen



24 kubusstukken



Scan de QR-Code
voor de online
speluitleg video
www.justgames.nl

Eerste keer spelen

Druk de plaats voor de richtingstenen uit het speelbord en bevestig de pijl, om het rad te vormen.

Vorbereiding

Klap het speelbord uit en leg dit tussen de spelers in het midden op tafel.

Elke speler kiest een kleurpion om mee te spelen en plaatst deze op het startvlak.

Plaats alle richtingstenen op de daarvoor bestemde plekken op het speelbord, deze mogen in een willekeurige richting worden gezet.

Leg de quizkaarten binnen handbereik.

Nu kan het spel beginnen!



Het spel begint

De speler die het hoogst gooit, mag beginnen. Daarna wordt er verder gespeeld in de richting van de klok.

De speler die aan de beurt is, werpt de dobbelsteen en loopt met zijn of haar pion zoveel stapjes als het aantal ogen van de dobbelsteen aangeeft. De speler mag alleen in de richting van zijn of haar pion (pijl) stappen zetten. De richtingstenen tellen ook als stap en geven aan welke richting de speler moet volgen als hij of zij over deze specifieke steen heenloopt. Wanneer de speler op een kleur eindigt, pakt de speler rechts naast hem een quizkaart van de categorie in deze kleur.



Dit zijn de verschillende categorieën:



GROEN=DIEREN



GEEL=SCHOOL



PAARS=SHOWBIZZ



ORANJE=SPORT



BLAUW=WERELD



ROOD=WETENSCHAP

LET OP:

- Eindigt een speler op een richtingsteen? Dan mag hij zelf een categorie kiezen.
- Kom je op een andere speler? Geen probleem, je mag hier gewoon naast gaan staan.



De speler die de quizkaart voorleest noemt het thema dat bovenaan op de quizkaart staat, maar leest nog geen vraag voor.



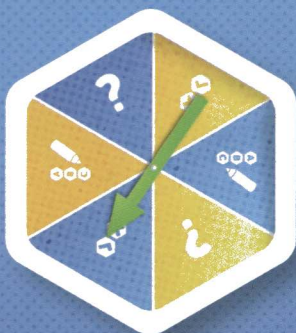
THEMA

VRAAG

ANTWOORD

Het rad

De speler die de vraag beantwoordt, draait nu eerst aan het rad op het bord. Deze bepaalt namelijk welk soort vraag hij of zij moet gaan beantwoorden:



Het rad bestaat uit de volgende vlakken:



Open vraag:

Je krijgt geen tips, je moet het antwoord zelf geven.



Meerkeuze vraag:

Je krijgt 3 keuzemogelijkheden. Eén van deze antwoorden is de juiste.



Waar of niet waar-vraag:

Je vraagsteller geeft een stelling. Jij moet zeggen of het waar is of niet waar.



Bij het goed beantwoorden van een vraag ontvangt de speler een stuk van de kubus in de kleur van de desbetreffende categorie. De kubusstukken kunnen in elkaar worden gezet. Hiermee puzzelen de spelers met elk nieuw kubusstuk dat zij ontvangen langzaam een volledige kubus in elkaar.



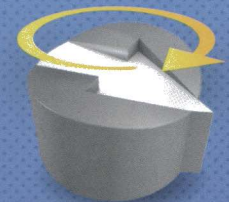
LET OP: Elke speler kan van elke kleur maar één stuk ontvangen. Mocht de speler een kubuskleur al hebben en de vraag goed beantwoorden, dan mag hij of zij nog een keer gooien en een nieuwe vraag beantwoorden.



Bij het fout beantwoorden van de vraag verdient de speler geen kubusstuk en gaat de beurt naar de volgende speler.

Richtingstenen

Aan het eind van elke beurt mag de speler een richtingsteen van richting veranderen. De speler kan hiermee zichzelf helpen of andere spelers dwarszitten.



Het moment dat je op of over een richtingsteen loopt, verander je dus van richting.

LET OP: Richtingstenen waar een speler op staat mogen niet veranderd worden. Dit mag alleen de speler die hier bovenop staat.



Als de speler een richtingsteen van richting heeft veranderd is de volgende speler aan de beurt.

Het spel gaat op dezelfde manier verder.

Einde

Als een speler alle zes de kubusstukken heeft verzameld en de kubus in elkaar heeft gepuzzeld, gaat deze zo snel mogelijk naar de finish. Je hoeft niet exact het aantal ogen te gooien om op de finish te eindigen. Bereikt de speler de finish met zijn pion dan heeft hij of zij het spel gewonnen en wordt hij of zij gekroond tot een echte Karrewiet Kampioen!

Veel speelplezier!

Beste speler,

Wat leuk dat je één van de spellen van Just Games speelt. We hopen dat je er veel plezier aan beleeft. Als je vragen of ideeën hebt of nog wat extra speluitleg wil, check dan even onze website of stuur een e-mail naar info@justgames.nl.

Met vriendelijke groeten,
De spellenmakers van Just Games.

Voor meer leuke spellen kijk je op: www.justgames.nl

   / playjustgames



©2017, Karrewiet het bordspel is door Just Games ontwikkeld en geproduceerd in samenwerking met Ketnet.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Just Games.

©2017 Ketnet-VRT

N.B. Just Games heeft met zorg dit spel uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

Spel auteur
Co-creatie
Vormgeving
Coördinatie
Sales
Licensing

Jelle Mels en Greet Verhaert
Bo-Anthony Boersen en Rene Groen
John van Es, André Visser, Dennis van Schaijk
Johan Siezinga
Rene Krip
Gerit van Dijk

Speciale dank gaat uit naar Eric de Groot en Alexander Wächter die de totstandkoming van dit spel mogelijk hebben gemaakt.



WAARSCHUWING! Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, in verband met verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.



www.justgames.nl

Just Games | Koningsinneweg 31 | 1217 KR Hilversum | Nederland
Just Games is a member of Just Media Group