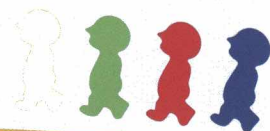


HET WELKOM SPEL



SPELREGELS

AANTAL SPELERS

minimum 2

LEEFTIJD

van 5 tot 13 jaar

INHOUD

1 dobbelsteen met 3 kleuren
4 pionnen
1 starttegel met klok (nog te monteren)
8 dubbelzijdige locatietegels

30 blauwe uitbeeldkaarten
30 rode voorwerpkaarten
30 gele gedragskaarten
4 blauwe klokjeskaarten
4 rode klokjeskaarten
4 gele klokjeskaarten

16 witte fruitschijfjes
16 gele fruitschijfjes

1 zakje
1 zandloper



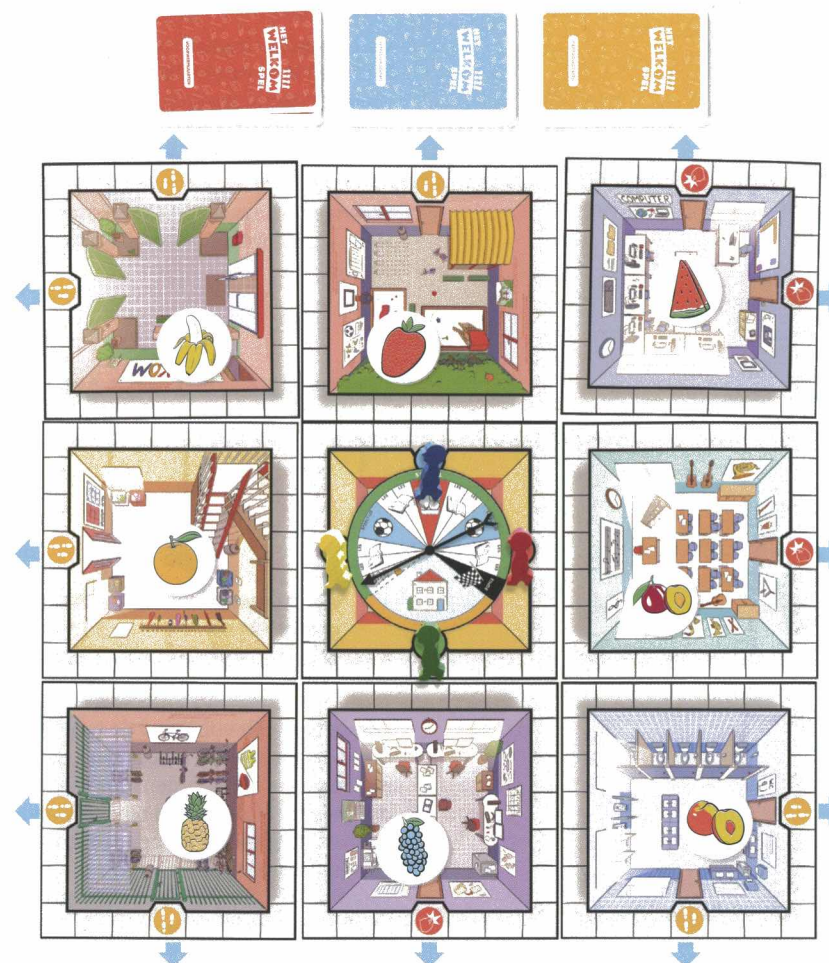
UITBREIDINGSMOGELIJKHEDEN

22 blanco uitbeeldkaarten
22 blanco voorwerpkaarten
22 blanco gedragskaarten

DOEL VAN HET SPEL

De fruitschijfjes liggen verspreid over de locaties. De spelers moeten samenwerken om ze allemaal te verzamelen voor de schooldag ten einde is. Dit doen ze door samen één pion over het spelbord te bewegen. Alle gevonden fruitschijfjes verdwijnen in het zakje. Aan het einde van het spel proberen de spelers binnen één minuut zoveel mogelijk stukken fruit te herkennen die in het zakje zitten.

OPBOUW



Plaats de starttegel met de klok in het midden van de tafel. Zet de wijzer op het begin van de dag. Plaats 8 locaties naar keuze rond de starttegel. De deuren van elk lokaal moeten gericht zijn naar de buitenkant. Lokalen met twee deuren moeten in de hoek geplaatst worden. Leg in elk lokaal één wit fruitschijfje naar keuze. Plaats de 4 pionnen in de gekleurde cirkels op de starttegel.

Maak een stapel van 16 rode kaarten. Verdeel 4 rode klokjeskaarten gelijkmatig doorheen de stapel. Doe hetzelfde voor de blauwe en gele kaarten. Leg de drie stapels kaarten met de rugzijde naar boven naast het bord.

SPELVERLOOP

De jongste speler mag als eerste dobbelen en kiest 1 pion uit. De kleur op de dobbelsteen bepaalt van welke stapel hij een opdrachtenkaart moet nemen.

OPDRACHTEN



UITBEELDKAARTEN

De spelers voeren de opdracht samen uit.



VOORWERPKAARTEN

De speler duidt het lokaal aan waar het voorwerp thuishoort. Een voorwerp kan in meerdere lokalen thuishoren.



GEDRAGSKAARTEN

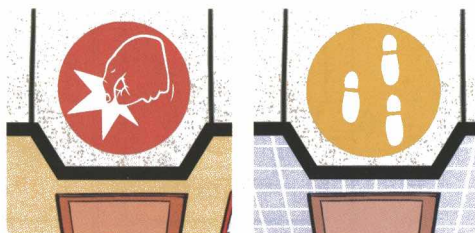
De speler zegt of de stelling juist of fout is.

VOORUITGAAN

De begeleider bepaalt of de opdracht gelukt is of niet. Is de opdracht gelukt, dan mag de pion het aantal stappen zetten dat op de kaart is aangegeven. De gebruikte kaarten worden onderaan de stapel geplaatst.

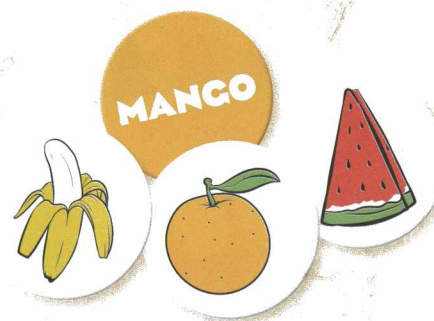
Wanneer een speler een kaart met een klokje trekt, moet hij de klok één vakje vooruit draaien.

LOCATIES BINNENGAAN



Wanneer er een vuistje op de tegel staat, moet de speler eerst kloppen op de tafel. De medespelers antwoorden met 'Binnen', voor de speler het lokaal mag binnen wandelen. Vergeet de speler te kloppen, dan is zijn beurt voorbij. Wanneer er voetstappen op de tegel staan, stampt hij met de voeten op de grond in plaats van te kloppen.

FRUITSCHIJFJES



Om een fruitschijfje te bemachtigen moet een speler de locatie van het schijfje binnengaan. De spelers bekijken het fruit aandachtig. Daarna wordt het fruitschijfje naast het spelbord gelegd. Wanneer twee fruitschijfjes zijn verzameld, verdwijnen deze in het zakje. Ook de pion verdwijnt van het bord. De volgende speler mag een nieuwe pion kiezen waarmee de spelers verder op zoek gaan naar de overige fruitschijfjes.

EINDE VAN HET SPEL

Als het einde van de schooldag is bereikt of als alle fruitschijfjes in het zakje zitten, stopt het spel. Indien er nog een schijfje naast het bord ligt, mag dit mee in het zakje. De begeleider legt de stapel met gele fruitschijfjes op tafel. De spelers krijgen één minuut om samen alle fruitschijfjes die in het zakje zitten aan te duiden. De tijd begint te lopen als de zandloper is omgedraaid. Ze kunnen controleren of ze het juist hebben door in het zakje te kijken. Weten de spelers nog welke fruitsoorten in het zakje zitten?

ROL VAN DE BEGELEIDER

De begeleider bepaalt welke locaties deel uitmaken van het spel en met welke kaarten gespeeld wordt. Op die manier zorgt hij ervoor dat alle kaarten aan een locatie gelinkt kunnen worden. De begeleider bepaalt ook of de opdracht geslaagd is of niet.

SUGGESTIES TER AANPASSING VAN HET SPEL

De begeleider kan het spelverloop op verschillende manieren beïnvloeden.

Door de klokjeskaarten strategisch in de stapel te plaatsen, wordt de speltijd beïnvloed.

Door de blanco kaarten te voorzien van een zelfgekozen prent of woord kan het spel uitgebreid worden.

Alternatieve spelopstellingen zijn mogelijk (meer of minder tegels of een andere opstelling), maar hebben een impact op de kans tot uitspelen.

In plaats van een coöperatief spel kan het spel ook competitief gemaakt worden, waarbij elke speler zo veel mogelijk fruitschijfjes verzamelt.

Dit project is een samenwerking tussen Thomas More & Cartamundi:

Inhoud:
Hannah Vermeeren, Carmen Van Der Veken, Martine Vandendungen, Wouter De Keyser
Vormgeving:
Jochem Van Gool, Robin Todde
Spelontwikkeling:
Joeri Dehouwer
Project begeleiding:
Katrijn Vanparys, Daniëlle Schuurmans

Met dank aan:
Bert Van Pelt, An Christiaen, Stijn Vankerckhoven, Miguel Albaladejo, Greet Cuyt, Stijn Coenen, Chantal Van Bladel, en aan alle anderen die hun medewerking hebben verleend bij het tot stand komen van dit project.

