

20 SECOND SHOWDOWN SPELREGELS

KORT SPELOVERZICHT

Probeer als team zo snel mogelijk opdrachten te vervullen om ervoor te zorgen dat het andere team "geen zand" meer heeft. Het eerste team dat 3 ronden wint, wordt tot 20 second showdown-kampioen gekroond.



UITDAGINGEN

Elke kaart bevat 2 uitdagingen. De scheidsrechter bepaalt welke kant in een ronde wordt gebruikt.

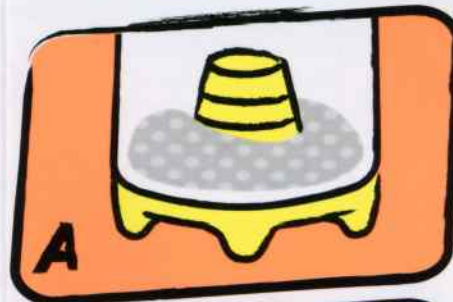
Sta op en doe de YMCA

Beweeg 5 seconden lang als een robot.

VOORBEREIDING

Kies welke speler scheidsrechter is. Zijn/haar taak is het voorlezen van de uitdagingen, het omdraaien van de timer en het leiden van de show. Alle anderen verdelen zich in 2 teams en gaan tegenover elkaar zitten, klaar voor de strijd. De scheidsrechter zorgt er nu voor dat zich in beide helften van de timer evenveel "zand" bevindt (zie afbeelding A).

Nu zou in beide helften 20 seconden moeten zitten. De scheidsrechter legt de timer op zijn kant en draait hem rond (afbeelding B). De kant die naar een team wijst, bepaalt welke kleur het team is (blauw of geel).



HULPKAARTEN

Elk team krijgt 1 hulpkaart. Kan een speler een uitdaging niet volbrengen, dan kan hij/zij zijn/haar teamgenoten vragen om te helpen door de hulpkaart om te draaien. Een team mag maar 1 keer per ronde de hulpkaart gebruiken.

1 Het blauwe team begint. Daarna is het gele team aan de beurt.



2 De scheidsrechter zet de timer recht op zodat het blauwe team "zand" verliest (de blauwe kant wijst naar boven).



3 De scheidsrechter leest snel een uitdagingkaart voor.

Pak een pen en geef jezelf een tatoeage!



4 De startspeler van het blauwe team moet zo snel mogelijk de uitdaging volbrengen. Zijn/haar teamgenoten mogen hem/haar niet helpen, tenzij de kaart dat aangeeft.



5 Zodra het blauwe team de uitdaging heeft volbracht, draait de scheidsrechter de timer om en leest hij/zij een nieuwe uitdaging aan het gele team voor.



6 Het gele team probeert de uitdaging te volbrengen.



7 De scheidsrechter draait de timer terug naar de blauwe kant en leest een nieuwe uitdaging voor.



8 Zo gaat het verder totdat het geluid stopt en één van de teams geen tijd meer heeft. Het andere team wint de ronde.



NOOT VOOR DE SCHEIDSRECHTER

Als je denkt dat een uitdaging te moeilijk voor een speler is, lees dan snel een andere voor. Vind je dat een team een uitdaging niet goed heeft uitgevoerd, laat hen het dan opnieuw proberen. Wees zo streng of soepel als bij de spelersgroep past.

EINDE RONDE

De scheidsrechter zorgt er weer voor dat er aan beide kanten van de timer evenveel "zand" zit. De verliezers van een ronde beginnen in de volgende.

EINDE SPEL

Het team dat als eerste 3 ronden heeft gewonnen, wint het spel.



© 2018 Big Potato Games.

Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.

Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere -
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in China

