

DOEL VAN HET SPEL

- De speler die als eerste zijn kamer heeft ingericht zoals aangegeven op zijn MISSIE kaart, wint het spel, krijgt de beloning die op zijn PASHA-kaart staat en is de PASHA van het huis zolang zijn beloning duurt!

- Tijdens het spel:

- voer je allerlei fysieke, intellectuele en speelse opdrachten uit waarbij het aankomt op snelheid, handigheid, creativiteit, waarnemingsvermogen en logisch nadenken.
- kun je je kennis over je familieleden testen.

HET SPEL

BEGIN VAN HET SPEL

1) VOORBEREIDING

Spelbord en voorwerpen

- Leg het spelbord plat op tafel.
- Maak de voorwerpen los en leg ze op 3 stapeltjes, gesorteerd op kleur van de kaarthouder. De kleuren van de kaarthouders komen overeen met de 3 verschillende categorieën voorwerpen. Deze 3 categorieën worden ook weergegeven op de draaischijf:



Tafels en stoelen



Decoratie



Grote voorwerpen



*Voorbeeld



2) KAARTEN

Opdrachtkaarten

- Sorteert de opdrachtkaarten op kleur en leg ze op 4 stapeltjes naast het spelbord. De 4 kleuren van de kaarten komen overeen met de volgende 4 categorieën:



De meisjes tegen de jongens



De kinderen tegen de ouders.



Een kind met een ouder



Iedereen voor zich.

PASHA-kaarten

- Leg de PASHA-kaarten gedekt naast het spelbord.
- Op iedere PASHA-kaart staat de beloning die de winnaar ontvangt en die de andere leden van de familie hem in de dagen na het spel moeten geven. *Voorbeeld:* «Julie moeten een week lang elke ochtend mijn bed opmaken» of «Drie dagen lang mag ik het dessert uitkiezen!»

DE SPELERS

- De spelers moeten tot dezelfde familie of hetzelfde huishouden behoren.

- Ideaal is als de kinderen met beide ouders spelen, maar één ouder kan ook.

Uitzondering: als alle spelers meisjes zijn of juist allemaal jongens (bijvoorbeeld 1 vader met 7 jongens) dan kan de categorie MEISJES tegen de JONGENS worden overgeslagen.

- De spelers moeten 6 jaar zijn of ouder. Jongere spelers kunnen samenspelen met een ouder of een oudere broer of zus.



De komende maand mag ik een uitstapje uitkiezen dat we met de hele familie gaan maken



Missie-kaarten

- Op elke kaart staat een kamer van het huis en de voorwerpen die hierin geplaatst moeten worden. *Voorbeeld: «Een speler trekt de MISSIE-kaart KEUKEN»*
- In de KEUKEN moet hij de voorwerpen plaatsen die op zijn MISSIE-kaart staan.

NB: iedere MISSIE-kaart heeft betrekking op 1 kamer in het huis, BEHALVE de MISSIE-kaart HAL/BADKAMER die op 2 vertrekken slaat

3) DRAAISCHIJF EN PIJL

Elke speler draait twee keer aan de pijl

1: eerst om de kleur van de OPDRACHT-kaart te bepalen

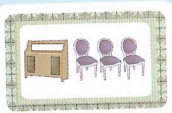
2: vervolgens, als de opdracht geslaagd is, om de categorie van het voorwerp te bepalen

- Bevestig de draaischijf en de pijl op de houder.
- De draaischijf bevat:
 - 4 kleuren (oranje, groen, blauw, roze) die de kleur aangeven van de opdrachtkaart die moet genomen worden,
 - de cijfers 1 tot en met 9 en de letters van het alfabet (deze zullen in de loop van het spel aan bod komen. Dit wordt uitgelegd op de betreffende kaarten).
 - de 3 «Pasha»-zetels die de categorie aangeven van het voorwerp dat genomen mag worden als de opdracht geslaagd is.

Eén van de spelers draait aan de pijl om een letter aan te wijzen. De teams moeten om de beurt een fruit of groente noemen die met deze letter begint. Het team dat als eerste 30 seconden aarzelt, verliest.

De kleinste speler draait aan de pijl om een kleur te bepalen. De spelers hebben 30 seconden tijd om zoveel mogelijk voorwerpen in deze kleur te vinden. Degene die de meeste voorwerpen gevonden heeft, wint.

- Iedereen trekt een MISSIE-kaart die hij **gedekt** voor zich moet leggen en tijdens het hele spel geheim moet houden.
- Op deze kaart staat:
 - de kamer van het huis die je moet inrichten (weergegeven door een stukje vloer).
 - de voorwerpen waarmee je de kamer tijdens het spel moet inrichten.



Voorbeeld: een speler trekt de kaart EETKAMER uit de MISSIE-kaarten. De EETKAMER moet hij inrichten met de voorwerpen die op zijn MISSIE-kaart staan..

De speler die als eerste zijn kamer heeft ingericht met de voorwerpen die op zijn MISSIE-kaart staan, heeft gewonnen!

LET OP!

Er zijn meerdere MISSIE-kaarten voor dezelfde kamer die niet precies hetzelfde zijn. **Dus het kan zijn dat iemand anders dezelfde kamer als jij moet inrichten. Dan kan hij jou - zonder het te weten - helpen als hij de kamer inricht met een voorwerp dat jij ook nodig hebt!**

- Schud alle stapeltjes kaarten

Nu kan de strijd losbarsten! Wie wordt de PASHA?

VERLOOP VAN HET SPEL

- De kleinste speler (in lengte) trekt zonder te kijken (!!) een PASHA-kaart en legt deze gedekt op het midden van het spelbord.
- Het oudste kind begint het spel en draait aan de pijl om de kleur van zijn OPDRACHT-kaart aan te geven.
- **Hij mag zijn eigen kaart niet zelf voorlezen: een andere speler die niet bij de opdracht betrokken is leest zijn OPDRACHT-kaart hardop voor.**

LET OP!

Als de speler die aan de beurt is uitkomt op de categorie "ouder met kind" moet hij (het kind of de volwassene) voordat de opdracht wordt voorgelezen de speler aanwijzen met wie hij de opdracht wil doen.

HOE KUN JE VOORWERPEN ONTVANGEN:

De speler die zijn opdracht goed heeft uitgevoerd, ontvangt een voorwerp. Daarvoor moet hij aan de pijl draaien om de categorie aan te wijzen waarvan hij een voorwerp mag nemen.

Voorbeeld: als de pijl een «gele» zetel aanwijst, mag hij een voorwerp in deze categorie nemen.

Heeft hij voor zijn kamer een aquarium nodig, mag hij die nemen.

Als de pijl een categorie voorwerpen aanwijst die hij niet nodig heeft of als het voorwerp van zijn keuze er niet meer is, moet hij toch een voorwerp in deze categorie nemen en voor hem neerleggen. Dit is zijn VOORRAADKAST.

LET OP!

Als een speler in een team speelt en de opdracht correct is uitgevoerd, dan mogen alle leden van het winnende team om de beurt aan de pijl draaien om de categorie aan te wijzen waaruit ze een voorwerp mogen pakken.

LET OP!

Als één van de twee spelers in de categorie “kind met ouder” verliest, verliezen ze allebei.

Als één van de teams in de categorieën “meisjes tegen de jongens” en “kinderen tegen de ouders” verliest, wint de tegenpartij.

Zodra de opdracht correct is uitgevoerd en de voorwerpen zijn genomen, wordt de OPDRACHT-kaart weer onderaan de stapel gelegd en gaat het spel verder met de klok mee.

RUILEN & BEROVING:

RUILEN – kanskaart

Iedere speler schrijft de naam op van een deelnemend familielid, zonder dat de anderen het kunnen zien. De speler die het meeste voorkomt, wint.

RUILEN

Als de opdracht is uitgevoerd en de speler heeft gewonnen (en een voorwerp genomen) of verloren, mag hij met de «RUILEN»-kaart een voorwerp uit zijn VOORRAADKAST ruilen tegen een voorwerp uit de VOORRAADKAST van een andere speler naar keuze.

LET OP! Spelers die geen voorwerp in hun VOORRAADKAST hebben, kunnen niet ruilen.

BEROVING – pechkaart

Als de opdracht is uitgevoerd en de speler heeft gewonnen (en een voorwerp genomen) of verloren, moet hij met de «BEROVING»-kaart een voorwerp uit zijn VOORRAADKAST terugleggen. Als hij geen voorwerpen in zijn VOORRAADKAST heeft, is deze kaart niet van toepassing.

De spelers worden geblinddoekt. Degene die als eerste terugkomt met zijn hoofdkussen, wint

BEROVING

DE WINNAAR

De speler die als eerste zijn kamer heeft ingericht met alle voorwerpen die op zijn MISSIE-kaart staan, heeft gewonnen!

Daarna mag hij de PASHA-kaart omdraaien om te zien wat zijn beloning is en wat de anderen deze week voor hem moeten doen!

LEVE DE PASHA!