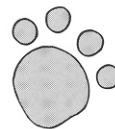




Quizzykat™

REGLEMENT



DOELEINDE:

De winnaar is diegene die als eerste weer op of voorbij zijn vertrekpunt komt. Om dit te halen, moet hij verschillende vragen correct beantwoorden en rekening houden met verscheidene valkuilen en geluksplaatsen. Let wel, de 4 vertrekpunten maken deel uit van het parcours.

HOE BEGIN JE?

Elke speler kiest een pion in een bepaalde kleur en gaat daarmee op het vertrekpunt met overeenstemmende kleur staan. Alle spelers gooien éénmaal (bij gelijke stand gooit men nogmaals) met de dobbelsteen om de startvolgorde te bepalen. Diegene die het hoogste aantal ogen gooit, begint en er wordt in volgorde van de klok gespeeld.

SPELVERLOOP:

De eerste speler gooit met de dobbelsteen, maar verplaatst zijn pion nog niet! De speler links van hem trekt een kaart van dezelfde kleur als het vakje waar de eerste speler naar toe moet en stelt de vraag. Elke kleur behandelt een ander aspect van de kat:

- Rood = voeding
- Geel = weetjes
- Blauw = verzorging
- Groen = gedrag

De rode tekst is het correcte antwoord. Pas na het juist beantwoorden van de vraag mag de speler zijn pion verplaatsen met het aantal ogen dat hij gegooid heeft. Zowel bij het juist als bij het fout antwoorden gaat de beurt door naar de volgende speler. Opgelet, er zijn over het ganse parcours 8 verschillende symbolen aangebracht. Wanneer de speler hierop terecht komt, moet hij/zij geen kaartje nemen en in het reglement kijken. Er zijn 4 geluksplaatsen en 4 valkuilen:

SYMBOLEN: GELUK



- Kippenbout: buikje rondgegeten, trippel dan maar rustig verder, **1 plaats vooruit**.



- Hondenhok: je hebt geluk, de hond is er niet, **ga 2 plaatsen vooruit**.



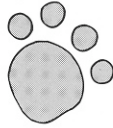
- Struik: je hebt je goed verstopt, de hond heeft je niet gezien, **gooi nogmaals**.



- Aquarium: je hebt de vis in zijn aquarium laten zitten en je wordt hiervoor beloond, **gooi nogmaals**.

Kwartet

REGLEMENT



SYMBOLEN: VALKUIL



- Hond: de hond doet je schrikken, je springt **twee plaatsen achteruit**.



- Gieter: je wil je wassen in de gieter, maar je raakt klem, je moet **één beurt overslaan** om je te bevrijden.



- Vogelhokje: het vogeltje is gaan vliegen en je durft niet meer uit de boom, **sla één beurt over**.



- Mol: je valt in de valkuil die de mol heeft gegraven, **sla één beurt over**.

EN DE WINNAAR IS?

Diegene die zijn of haar startplaats als eerste terug bereikt, heeft gewonnen. Ook als je als eerste voorbij je startplaats eindigt, ben je de winnaar.

Benodigheden: 2 pionnen
1 spelbord
1 dobbelsteen
4 vragenreeksen
1 reglement

MET QUIZZYKAT HEB JE DUBBELE PRET DANKZIJ HET KITEKAT KWARTET

Het doel van dit spel is zoveel mogelijk reeksen van 4 kaarten te maken en deze zo snel mogelijk af te leggen. Bv. Als je 4 honden in je handen hebt, kan je deze afleggen en voor een andere reeks beginnen sparen.

HOE WORDT DIT SPEL GESPEELD:

Alle kaarten worden door elkaar geschud en uitgedeeld. Indien mogelijk krijgt iedere speler een gelijk aantal kaarten. Je vraagt aan een tegenspeler naar keuze een kaart die je ontbreekt. Als hij deze kaart heeft, moet hij deze afgeven en mag je opnieuw een kaart vragen aan dezelfde of aan een andere speler. Wanneer je tegenspeler de kaart die je gevraagd hebt niet heeft, gaat de beurt naar hem/haar. Diegene die op het einde van het spel het meeste aantal kwartetten (=reeksen van 4 dezelfde tekeningen) heeft gemaakt, is de winnaar.

VEEL SPEELPLEZIER!