

WIJSNEUS

Inhoud

- 1 Spelbord
- 12 Speelfiguren
- 2 Dobbelstenen (met elk 12 zijden)
- 500 Vragenkaarten:
 - 100 Wat ben ik?
 - 100 Waar ben ik?
 - 100 Wie ben ik?
 - 200 Breinbrekers
- Spelregels

Doel van het spel

De eerste speler die bij de "Finish" terecht komt, wint het spel en krijgt de titel van grootste "Wijsneus".

Spelvoorbereiding

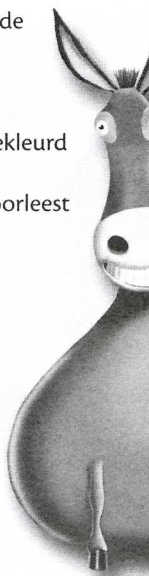
- Elke speler kiest een genummerd speelfiguur en plaatst dit in een gekleurd voetje.
- Spelers beslissen onderling welke speler als eerste een kaart voorleest (= de lezer).
- Deze speler gooit de gekleurde dobbelsteen om een categorie te bepalen:
 - Oranje = Wie ben ik?
 - Groen = Waar ben ik?
 - Blauw = Wat ben ik?
 - Rood = Breinbreker

Vragen stellen

- Alle spelers spelen gelijktijdig. Zodra de lezer een hint gegeven heeft, mag iedere speler op ieder moment een antwoord geven, maar ze mogen elke ronde slechts één keer antwoorden.
 - Als het gegeven antwoord fout is, mag deze speler tijdens deze ronde niet meer meespelen en mag dus geen antwoord meer geven.
 - De eerste speler die het juiste antwoord geeft, wint de ronde. Hij rolt de genummerde dobbelsteen en verplaatst zijn speelfiguur het geworpen aantal ogen vooruit op het spelbord.
 - Als niemand het juiste antwoord weet nadat de laatste hint gegeven werd, wint de speler die tijdens deze ronde gelezen heeft. Hij rolt de genummerde dobbelsteen en beweegt zijn speelfiguur het geworpen aantal ogen vooruit.
- (Na elke hint wordt een korte pauze gehouden. De tijd die spelers krijgen nadat de laatste hint gegeven werd, wordt in onderling overleg bepaald.)*

Gelijkspel

- Het kan voorkomen dat meerdere spelers op hetzelfde moment een antwoord geven. In dit geval beslist de lezer welke speler het snelst was.
- In het geval dat meerdere spelers exact gelijktijdig het juiste antwoord geven, stelt de lezer een nieuwe vraag aan deze spelers. Deze nieuwe vraag komt uit de categorie Breinbreker. De eerste speler die deze extra vraag kan beantwoorden, wint de ronde en rolt de genummerde dobbelsteen.



- Als niemand van deze spelers de Breinbreker juist kan beantwoorden, wint de lezer en mag deze de genummerde dobbelsteen gooien.
(*Als er slechts gespeeld wordt met twee spelers; kan er geen gelijkspel plaatsvinden.*)

Eind van een ronde

Aan het einde van elke ronde, loopt het spel kloksgewijs verder met de volgende speler die de gekleurde dobbelsteen werpt en een vraag zal lezen. Iedere speler mag opnieuw meedoen bij een nieuwe kaart. Zo gaat het spel verder, totdat een speler aankomt bij de finish en tot grootste "Wijsneus" benoemd wordt.

Uitleg spelbord

Domoor

Dit is een strafvak. Als een speler na een worp met de genummerde dobbelsteen op dit vak terecht komt, mag deze speler tijdens de volgende ronde niet antwoorden. Met andere woorden, deze speler moet een beurt overslaan. Als het zijn beurt zou zijn om de vraag te lezen, gaat het spel verder naar de volgende lezer.

(*Als slechts twee spelers het spel spelen en één van hen op dit vak terecht komt, mag de andere speler een keer extra met de genummerde dobbelsteen gooien. Daarna gaat het spel verder als altijd.*)

Breinbreker

Dit is een bonusvak. Als een speler op dit vak terecht komt na de genummerde dobbelsteen te gooien, krijgt deze speler een bonusvraag uit de categorie Breinbreker. Enkel deze speler mag een antwoord geven! (*De speler die de vraag tijdens die ronde gelezen heeft, leest ook nu de Breinbreker.*)

Als de speler de vraag juist beantwoordt, mag hij de genummerde dobbelsteen gooien.

Als de speler er niet in slaagt het juiste antwoord te geven, gaat het spel verder naar de volgende ronde waarin iedereen opnieuw kan meespelen.

(*Als de speler de bonusvraag foutief beantwoordt, mag de lezer in dit geval niet met de genummerde dobbelsteen gooien.*)

Struikelblok

Als een speler op dit vak eindigt, moet hij drie plaatsen terug met zijn speelfiguur.

Finish

De eerste speler die bij de "Finish" terecht komt, wordt de grootste Wijsneus genoemd en wint het spel.

(*Om hier terecht te komen is het niet nodig dat het exacte aantal ogen geworpen wordt. De speler moet simpelweg genoeg stappen tot het einde kunnen zetten.*)