

YANNICK GOBERT

Test je kennis en je alertheid! Wees de eerste die voor elk thema het woord vindt dat met een van de voorgestelde letters begint! Terwijl de dobbelstenen blijven rollen, stijgt de concentratie ten top en fuseren de woorden uit alle hoeken!

SPPEELMATERIAAL

- 5 “letter” dobbelstenen (van 5 verschillende kleuren)
- 5 “thema” dobbelstenen (van 5 verschillende kleuren)

DOEL VAN HET SPEL

Gooi de dobbelstenen, identificeer de thema's en associeer ze met de «letter» dobbelstenen! De eerste speler die het aantal punten verzamelt dat aan het begin van het spel gekozen werd, wint de partij.

OPSTELLING

- Neem de dobbelstenen uit de doos, zodat het gemakkelijker is om ze te gooien.
- Kies samen met de andere spelers in hoeveel punten je het spel wilt spelen (een snelle partij in 10 punten, een kleine challenge in 20 punten, een langere wedstrijd in 30 punten). Ofwel onthoudt iedereen zijn score ofwel wordt de score van elke deelnemer op een blad papier genoteerd.
- Wijs de eerste dobbelsteengooier aan. De spelers zullen daarna de dobbelstenen om beurten gooien. Je bent klaar om te spelen!



SPELVERLOOP

Het spel speelt zich af in verschillende opeenvolgende ronden. Begin bij elke ronde als volgt:

- Scheid de dobbelstenen door aan de ene kant de 5 «thema» dobbelstenen te plaatsen, en aan de andere kant de 5 «letter» dobbelstenen.
- Gooi eerst de 5 «thema» dobbelstenen in het midden van de tafel, bekijk ze allemaal samen en identificeer duidelijk elk van de zichtbare thema's.
- Wanneer elke speler de thema's duidelijk heeft geïdentificeerd, worden de 5 «letter» dobbelstenen gegooid.



Vervolgens probeert elke speler zo snel mogelijk het grootste aantal dobbelsteenparen samen te stellen door een «letter» dobbelsteen van een kleur te combineren met een «thema» dobbelsteen van een andere kleur. Zodra een speler een woord vindt dat begint met een van de vijf letters, en dat één van de vijf thema's illustreert, zegt hij het luidop, neemt de 2 geassocieerde dobbelstenen en legt ze voor zich uit. Het spel gaat door totdat er geen associatiemogelijkheden meer zijn.

hetzij omdat er geen dobbelstenen meer zijn, hetzij omdat er geen ideeën meer zijn!

Als een speler een fout maakt door een ongeldige combinatie aan te kondigen (verkeerde spelling of twee dobbelstenen van dezelfde kleur), worden de twee dobbelstenen terug in het midden van de tafel geplaatst en wordt de foutieve speler uitgeschakeld tot de volgende spelronde. Voor elke gevonden associatie behaalt een speler 1 punt.

Als de ronde afgelopen is, kan je een nieuwe ronde beginnen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel houdt op zodra een speler het aantal punten bereikt of overschrijdt dat aan het begin van het spel bepaald werd. In het geval van een gelijkspel, speelt men een extra ronde met de spelers die gelijk gespeeld hebben.

OVERZICHT VAN DE THEMA'S



Een tv-programma,
een serie



Een liedje,
een muziek



Een sport, een sport
toebehoren



Een stad



Een land



Een film



Iets rechthoekigs



Iets vierkants



Iets ronds



Iets groots



Iets kleins



Iets vloeibaars



Een beroep



Een vrouwelijke
voornaam



Een fictief
personage



Een zanger, een
zangeres



Een mannelijke
voornaam



Een beroemd
personage



Een vogel



Een landdier



Een vis, een
zee-dier



Een boom, een
plant



Een voorwerp



Een monument



Een kledingstuk



Een voertuig



Een gerecht



Een drank



Een spel



Een vrucht of
een groente

© 2019 Blue Orange Edition. Dice Academy en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu

SPELREGELS

