

Kaap Kweet

DE SPELREGELS

Het leukste spel over alles wat je leert in de basisschool

Reis langs Kaap Kweet om als eerste alle edelstenen te verzamelen.
Los in elke wereld een vraag juist op en neem die kostbare edelsteen mee.
Of kies je liever voor een fiets, paard, limo, raket, schildpad of dino om door te kunnen reizen naar één van de andere werelden?

Blokkeer wegen, denk strategisch en versla je tegenstanders!

MATERIAAL

In deze doos vind je:

- het spelbord
- deze spelregels
- 8 verschillende opdrachtborden
- 48 edelstenen in 6 verschillende kleuren
- 18 invloedfiches in 6 verschillende kleuren
- 15 x 6 transportkaarten
- 12 figuren (met 6 bijhorende voetjes)



TRANSPORTKAARTEN



SPELBORD



EDELSTENEN



INVLOEDFICHES



OPDRACHTBORDEN



WATERWERELD

SPORTWERELD

CULTUURWERELD

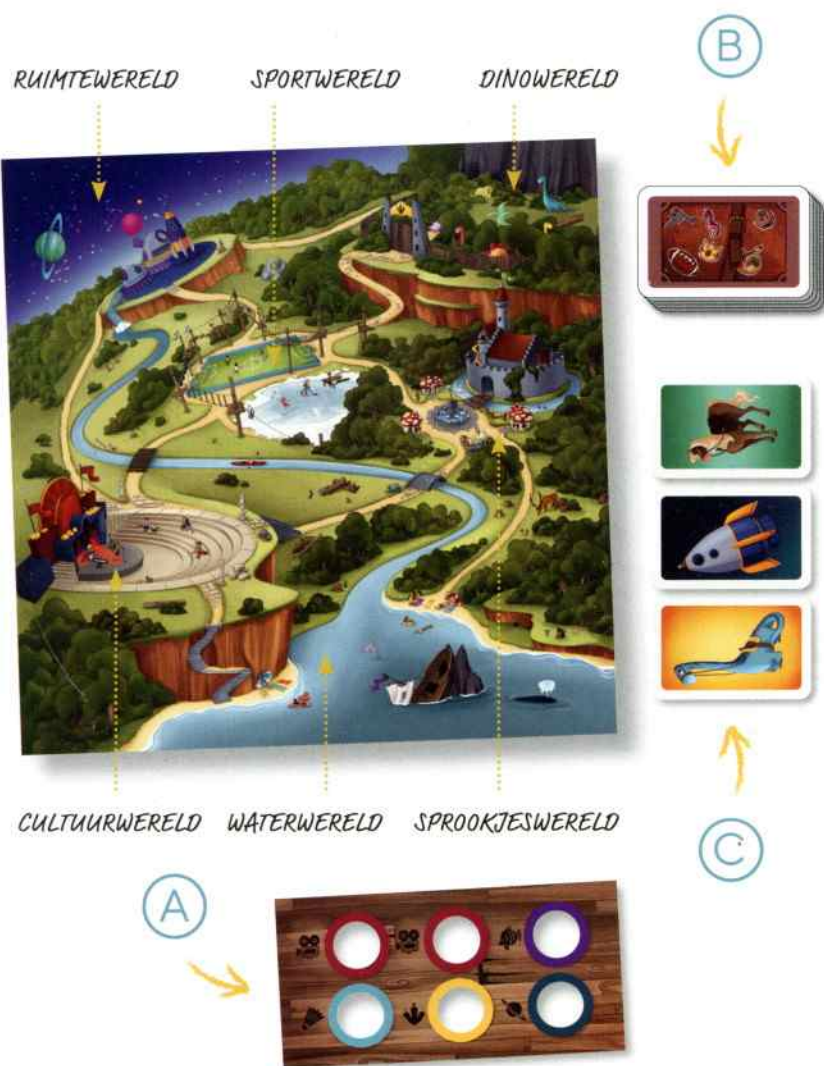
DINOWERELD

SPROOKJESWERELD

RUIMTEWERELD

VOORAF

- Elke speler kiest een figuur, plaatst dit in een voetje, en zet dit op de bijhorende wereld op het spelbord.



- Leg het spelbord in het midden van de tafel en leg in het midden van elke wereld de bijhorende edelstenen.

ruimtewereld		zwarte edelstenen
dinowereld		gele edelstenen
sportwereld		blauwe edelstenen
sprookjeswereld		groene edelstenen
cultuurwereld		rode edelstenen
waterwereld		paarse edelstenen

- Elke speler trekt, zonder te kijken, een opdrachtkaart en legt deze voor zich neer. (A) De overige opdrachtkaarten doen niet meer mee en worden in de doos weggelegd.
- Elke speler trekt 3 transportkaartjes en houdt deze geheim voor de andere spelers.
- De overige transportkaartjes worden op een stapel naast het bord gelegd. (B) De bovenste 3 kaartjes van deze stapel worden met de afbeelding zichtbaar naast de stapel gelegd, deze liggen 'open'. (C)
- Schud de vragensets (apart verkrijgbaar) die je nodig hebt, en leg ze klaar naast het spelbord.
- De jongste speler begint het spel.

DOEL VAN HET SPEL

Aan het begin van het spel krijgt elke speler een opdrachtkaart. Op deze **opdrachtkaart** zie je welke edelstenen je moet verzamelen. Elke wereld heeft een eigen kleur en symbool. De speler die als eerste alle edelstenen van zijn/haar opdrachtkaart verzameld heeft, wint het spel.



SPELVERLOOP

Een speler die aan de beurt is mag in zijn/haar beurt 1 vraag beantwoorden en/of reizen. De volgorde waarin dit gebeurt is vrij:

- eerst een vraag beantwoorden en dan reizen of blijven staan.
- eerst reizen en dan een vraag beantwoorden.
- eerst reizen, een vraag beantwoorden en vervolgens verder reizen.

Als een speler een vraag heeft beantwoord en hij/zij wil of kan niet meer reizen dan is het aan de volgende speler.

Let op: Ook al geef je een fout antwoord, dan mag je toch nog verder reizen.

Een vraag beantwoorden

Een speler kan in de wereld waar hij/zij staat 1 vraag beantwoorden. Als de speler kiest voor het beantwoorden van een vraag dan neemt de speler links van hem een vraagkaart. Neem steeds de tweede kaart in plaats van de bovenste (zo ziet niemand vooraf de vraag). Stel de vraag die hoort bij de wereld waar de speler staat.



Wanneer er op een vraagkaartje dit **oogje** staat, mag de speler die de vraag moet beantwoorden de vraag ook bekijken.

Als de vraag juist beantwoord is, dan kiest de speler zijn/haar beloning:

- een edelsteen uit deze wereld nemen en deze op de juiste plaats op het opdrachtbord leggen
- of
- een transportkaart nemen. Neem één van de drie openliggende kaartjes of het bovenste kaartje van de stapel. Het gekozen transportkaartje mag geheim blijven tot wanneer het gebruikt wordt.

Als er een 'open' kaartje is gekozen dan wordt deze reeks kaartjes opnieuw aangevuld tot 3 door het bovenste kaartje van de stapel om te draaien.

Bv. Nina staat met haar figuur in de sprookjeswereld. Ze wil hier een vraag oplossen. De speler links van haar neemt het tweede vraagkaartje en leest de vraag naast de afbeelding van de kroon (dit is het symbool van deze wereld). Nina beantwoordt dan de vraag. Haar antwoord is juist. Ze kiest de edelsteen en legt dit op het groene veld op haar opdrachtbord.

Reizen

Om naar een andere wereld te reizen moet je een weg nemen die twee werelden met elkaar verbindt. Een (water)weg stopt pas als hij toekomt in een andere wereld. Om deze weg te gebruiken moet je een **transportkaartje** betalen. Je bent niet verplicht om in elke wereld te stoppen maar je zal wel moeten betalen voor elke weg die je gebruikt.



Je bestemming bepaalt welk kaartje je moet betalen. Het 'gebruikte' kaartje leg je in de doos.

Om een wereld te bereiken heb je telkens een ander transportkaartje nodig.

Reizen naar de	ruimtewereld	kost	1 raket
	dinowereld		1 dino
	sportwereld		1 fiets
	sprookjeswereld		1 paard
	cultuurwereld		1 limousine
	waterwereld		1 schildpad
			+ 1 extra kaartje

Bv. Als je naar de sprookjeswereld reist dan moet je 1 paard betalen. Als je naar de ruimtewereld reist betaal je 1 raket.

Opgelet: De waterwereld is duurder! Als je van of naar de waterwereld reist dan moet je sowieso een schildpad betalen én een transportkaartje dat hoort bij de wereld waar je vandaan komt of naartoe reist.

Bv. Amir reist van de sprookjeswereld naar de waterwereld. Hij moet hiervoor 1 schildpad en 1 paard betalen. Nadien reist hij van de waterwereld naar de cultuurwereld. Hij moet hiervoor 1 raket en 1 schildpad betalen.

Tip: Je kan ook drie willekeurige transportkaartjes gebruiken als 1 joker om verder te reizen. Die transportkaartjes gaan daarna in de doos.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als een speler alle edelstenen heeft verzameld die op zijn/haar opdrachtkaart staan. Hierna wordt de ronde uitgespeeld tot aan de startspeler. Zo heeft elke speler evenveel speelbeurten gekregen.



Winnaar

Wie alle edelstenen van zijn/haar opdrachtkaart heeft verzameld wint het spel.

Indien er meerdere spelers alle edelstenen hebben verzameld, wint de speler die nog de meeste transportkaartjes bezit. Indien dit ook gelijk is dan worden er aan deze spelers 5 willekeurige vragen gesteld (uit de vragenset). Wie de meeste juiste antwoorden geeft, wint. Dit wordt herhaald tot er een winnaar is.

Tips voor het spelen in groep of in de klas

Teams

Bij meer dan 6 spelers kan je er voor kiezen om in teams te werken. Na elke vraag krijgt het team dan enkele seconden bedenktijd om te overleggen.

Speelduur

Het spel eindigt als je al jouw edelstenen hebt verzameld. Je kan er echter ook voor kiezen om zonder de opdrachtkaarten te spelen. Spreek op voorhand af hoeveel edelstenen de spelers moeten verzamelen (bv. 3 verschillende edelstenen) of spreek op voorhand af hoe lang er gespeeld wordt. Wie de meeste edelstenen heeft verzameld, wint het spel.

VARIANTEN

Voor jongere spelers

Om het spel makkelijker te maken voor jongere spelers kunnen volgende regels aangepast worden:

- De invloedfiches worden niet gebruikt.
- Enkel de achterzijde van de transportkaartjes wordt gebruikt. De spelers kunnen dus met gelijk welke transportkaart betalen. Je kan er ook voor kiezen om zonder transportkaarten te spelen.
- De opdrachtkaarten worden niet gebruikt maar elke speler moet uit elke wereld 1 edelsteen verzamelen.

Voor gevorderde spelers

Invloedfiches

Bij het begin van het spel neemt elke speler de drie invloedfiches van zijn/haar figuur. De speler kan deze inzetten tijdens het spel. Op het einde van de eigen beurt (dus na het reizen en het beantwoorden van een vraag), kan deze speler één van zijn/haar invloedfiches inzetten. Deze invloedfiche mag op elke weg gelegd worden, op voorwaarde dat er nog geen andere invloedfiche ligt.

Er zijn 3 verschillende **invloedfiches**:



gratis reizen:

als je via deze weg reist, moet je niets betalen.



duur reizen:

als je via deze weg reist, moet je elke transportkaart dubbel betalen.



wegblokkade:

deze weg mag door niemand gebruikt worden

De invloedfiches gelden voor elke speler en blijven liggen tot het einde van de volgende beurt van de speler die ze ingezet heeft. Als deze speler zijn/haar beurt beëindigt neemt hij zijn invloedfiche weg en legt deze in de doos. Deze invloedfiche kan dus niet meer gebruikt worden.



www.nanuq.be

© 2021 Nanuq
(onderdeel van De Hofleveranciers BV)
Sassevaartstraat 46/206 - 9000 Gent - België

Auteurs: Thais Veelaert en Renaat Van Ginderachter
Illustraties: Olivia De Rie - Vormgeving: Inge Van Damme

ISBN : 978-94-640-0584-4
Made in Europe

Alle rechten voorbehouden. Behoudens de uitdrukkelijk bij wet bepaalde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden veelevoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever.



Niet geschikt voor kinderen jongeren dan 3 jaar omwille van kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Bewaar deze verpakking, ze bevat nuttige informatie.