

# spelregels

*We vertrekken samen op reis. Niet zomaar op reis, neenee... We komen terecht in verschillende gebieden die voor ons, brussen, een speciale betekenis hebben.*

*Doorheen onze reis komen we aan zee terecht. Aan zee staan we stil bij onze gevoelens als brus.*

*Soms moeten we door het bos... De bospaadjes en de takken verbinden de bomen met elkaar, zoals wij verbonden zijn met onze familie, vrienden, broer of zus.*

*In de bergen klimmen we naar de top, zoals we in ons leven proberen om onze wensen te vervullen en onze toekomstbeelden waar te maken.*

*In de stad ontmoeten we de moeilijkheden die onze broer of zus in de stad ondervindt door zijn of haar handicap.*

*Veel plezier op de brussenreis door berg en dal!*

## 1. Inhoud van de speldoos

Spelbord in vier delen: de zee, het bos, de bergen en de stad.

Zes pionnen en twee dobbelstenen.

Zes reispassen.

Zakje fiches.

Zandlopertje.

Boekje met de antwoorden.

Spelregels.

Rode en blauwe vraag- en opdrachtkaartjes.

Blocnote en potlood.

## 2. Voorbereiding

Iedere speler kiest een pion. Puzzel het spelbord in elkaar en zet de pionnen klaar aan de START.

Zijn alle spelers jonger dan 12 jaar? Leg dan de kaartjes met de rode tekst op een stapeltje naast het spelbord, met de tekst naar beneden. De blauwe kaartjes heb je niet nodig.

Zijn alle spelers ouder dan 12 jaar? Leg dan de kaartjes met de blauwe tekst op een stapeltje naast het spelbord, met de tekst naar beneden. De rode kaartjes heb je niet nodig.

Zijn er spelers jonger dan 12 jaar én ouder dan 12 jaar? Leg dan de rode en blauwe kaartjes op twee stapeltjes naast het spelbord, met de tekst naar beneden.

Zijn er spelers die geen brus zijn? Bij de vragen over broers en zussen proberen deze spelers zich voor te stellen wat een brus zou kunnen antwoorden.

Iedere speler krijgt een reispas. De fiches zijn 'stempels' voor op de reispas. Wie alle vakjes op de reispas als eerste vol 'stempels' heeft, is de winnaar!

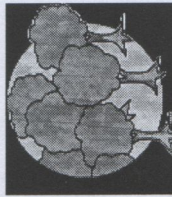


### 3. De regels

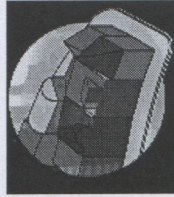
De jongste speler mag beginnen.  
Vertrek aan **START** en gooi om beurten met de twee dobbelstenen.  
Ga zoveel vakjes vooruit of achteruit, waar je zelf heen wil. **LET OP:**  
je mag niet in één beurt vooruit én weer achteruit lopen.

In elk gebied (zee, bergen, stad en bos) staat een vlag. Probeer zo snel mogelijk tot aan een vlag te komen. Je moet niet het juiste aantal ogen gooien met de dobbelsteen: als je teveel gooit, mag je stoppen aan de vlag.

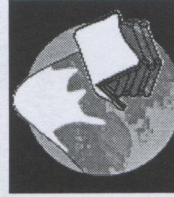
Als je aan de vlag bent, neem je een kaartje: brussen jonger dan twaalf jaar nemen een rood kaartje en brussen ouder dan twaalf jaar nemen een blauw kaartje.



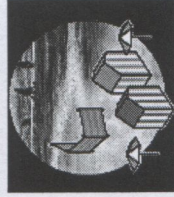
Sta je op het spelbord in het bos, dan lees je de vraag of opdracht die bij het boompje staat (de bovenste op het kaartje).



Sta je op het spelbord in de stad, lees dan de vraag of opdracht van de stad (de tweede op het kaartje).



Sta je op het spelbord in de bergen, lees dan de vraag of opdracht van de bergen (de derde op het kaartje).



Sta je op het spelbord aan zee, lees dan de vraag of opdracht van de zee (de vierde op het kaartje).

Als je de opdracht hebt uitgevoerd of de vraag juist hebt beantwoord, krijg je een fiche voor op je reispas. Je legt de fiche bij het boompje als het een vraag van het bos was, of bij het huis als het een vraag van de stad was, enzovoort.

Je mag niet met twee spelers op één vakje staan! Als er al een speler staat op het vakje waar jij uitkomt, zet je je pion een vakje verder.

Je mag wel met meer dan één speler aan een vlag staan.

Je mag niet twee keer na elkaar naar dezelfde vlag gaan. Als je op het einde van het spel niet anders kan (omdat er op je reispas enkel nog twee vakjes van hetzelfde gebied over zijn), moet je tussendoor toch eerst door een ander gebied wandelen.



Als je op het spelbord op dit symbooltje terechtkomt, mag je nog eens gooien.



Als je op het spelbord op dit symbooltje terechtkomt, moet je een beurt overslaan.



Kom je op of voorbij dit symbooltje, dan kan je een kortere weg nemen met de trein (geel symbooltje), de kabelbaan (blauw symbooltje) of over de brug (paars symbooltje). Je gaat van '>' naar de '<' in dezelfde kleur (dit mag in beide richtingen), dit telt als twee vakjes vooruit.



## 4. Soorten vragen en opdrachten



Sommige vragen zijn weet-vragen. De antwoorden ervan staan in het antwoordenboekje bij het bijhorende cijfer. Je krijgt een fiche als je een vraag juist beantwoordt. Als je de vraag maar voor een stuk juist beantwoordt, mogen de andere spelers zeggen of je een fiche krijgt of niet.

Sommige vragen zijn stellingen of 'waar of niet waar' vragen. Bij deze vragen laat je de zandloper doorlopen. Zolang de zandloper doorloopt, vertel je of je akkoord bent met de stelling of niet, en waarom wel of waarom niet. Doe je dit goed, dan krijg je een fiche.



Andere vragen of opdrachten los je op zoals staat uitgelegd. Voor sommige opdrachten hebben de spelers elkaar nodig! Als je een vraag of opdracht goed hebt opgelost, krijg je een fiche.

## 5. Einde van het spel

De speler die het eerst zijn of haar reispas vol met 'stempels' (=fiches) heeft, is de winnaar!