

Knetter

EEN TE GEK SPEL

Spelregels

Spelinhoud

Een speelbord, een dobbelsteen, drie pionnen, drie pakken kaarten (Actie, Expressie en Reactie), een zandloper van 30 seconden, twee kladblokken, twee potloden en deze spelregels.

Doel van het spel

KNETTER wordt gespeeld door drie teams. Het aantal deelnemers per team hoeft niet gelijk te zijn (minimaal 1 deelnemer per team).

Het spel draait om uitdagingen. In elke beurt strijden twee teams tegen elkaar, onder het toezien van de jury.

Het team dat als eerste het midden van het speelbord bereikt is de **winnaar** van het spel.

Begin van het spel

Elk team kiest een speelkleur en plaatst zijn pion op één van de drie gele startvakjes. Deze zijn gemarkeerd met een klein wit pijltje. Vervolgens komt het team met de jongste speler als eerste aan de beurt.

Aan de beurt

Tijdens het spel vormt het team dat aan de beurt is het **PLAYER-team**. Het team dat de uitdaging aangaat is het **CHALLENGER-team**. Het derde team vormt de jury.

De rol van de drie teams

eerste beurt	volgende beurten
PLAYER-team: het team met de jongste speler	de winnaar van de vorige uitdaging
CHALLENGER-team: het team links van het Player-team	het team dat de vorige uitdaging de jury vormde
Jury: het team rechts van het Player-team	het team dat de vorige uitdaging heeft verloren

Verplaatsen van de pion

Het **PLAYER-team** werpt de dobbelsteen en verplaatst zijn pion naar keuze linksom of rechtsom op het speelbord, evenveel vakjes als de dobbelsteen aangeeft. Er mogen meerdere pionnen op hetzelfde vakje staan.

Er zijn vakjes in vier kleuren, die verwijzen naar verschillende uitdagingen:

- rode vakjes: **Actie-uitdagingen**
- groene vakjes: **Expressie-uitdagingen**
- blauwe vakjes: **Reactie-uitdagingen**
- gele vakjes: **nogmaals werpen**

Het verloop van een uitdaging

De jury trekt een kaart van de stapel die bepaald wordt door het vakje waarop zich de pion van het **PLAYER-team** bevindt. Wanneer de jury de opdracht niet uitvoerbaar acht, wordt een nieuwe kaart getrokken. De jury vertelt welke symbolen er boven de opdracht staan. Als de benodigde voorbereidingen zijn getroffen, leest de jury de uitdaging voor en geeft ze het startsignaal.

Voortgang van het spel

De speler die de uitdaging wint komt of blijft aan de beurt en werpt dus als **PLAYER-team** opnieuw de dobbelsteen.

Algemene regels

Wanneer de uitdaging om beurten wordt aangegaan, is het altijd het **PLAYER-team** dat begint. Wanneer een team één van de leden als **vertegenwoordiger** aan moet wijzen, dient dit te gebeuren **voordat** de jury de uitdaging heeft voorgelezen.

Wanneer een uitdaging door het **PLAYER-team** en het **CHALLENGER-team** even goed wordt uitgevoerd, blijft het **PLAYER-team** aan de buurt.

De rol van de jury

Bij sommige uitdagingen wordt de **winnaar** door de jury aangewezen. De individuele juryleden steken daartoe bij wijze van stemming hun hand op. Juryleden zijn **verplicht** een keuze te maken.

Meningsverschillen

In het geval van meningsverschillen is de stem van de jury doorslaggevend. De jury is de baas, en haar beslissingen zijn niet weerlegbaar.

Hoe bereik je het midden van het speelbord?

Het speelbord bestaat uit drie opeenvolgende levels rond een centraal middenvak. Teams kunnen van level veranderen via de vakjes met een pijl. **Wanneer een pion zich op een pijlvakje bevindt en het betreffende team vervolgens een uitdaging wint**, gooit het de dobbelsteen, verplaatst het zijn pion naar een vakje in het volgende level en vervolgt het het spel als **PLAYER-team**.


Het winnende team

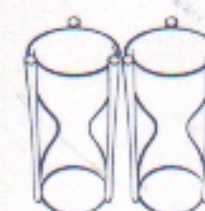
Het team dat na een gewonnen uitdaging via het pijlvakje in het laatste level het centrale middenvak bereikt (het is dan niet meer nodig om een 1 te gooien) is de **winnaar** van KNETTER.


0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Beschrijving van een speelkaart

Tijdsduur van de uitdaging

 1 zandloper
= 30 seconden

 2 zandlopers
= 60 seconden

 geen zandloper nodig

Vorbereiding van de uitdaging

Geen specifieke voorbereiding nodig.


Omschrijving van de uitdaging

Welke cadeaus (maximaal 3) zou het team aan de jury geven om de juryleden gunstig te stemmen?

44

Kaartnummer Te gebruiken bij verschillende uitdagingen

Teamsamenstelling voor de uitdaging

 Eén tegen één
tegelijktijd

 Eén tegen één
om de beurt

 Team tegen team
tegelijktijd

 Team tegen team
om de beurt

Stembus: het resultaat van de uitdaging wordt beoordeeld door de jury

