

SCHUIF AF

Schuif Af is een spel over de avonturen van Ingeborg, Arthur, Bartje en Molly Flappy. Je moet proberen Château Arthur te betreden, maar dat kan alleen als je de vier benodigde sleutels hebt. Wie is het eerst?



Aantal spelers

Het spel is geschikt voor 2 tot 6 spelers van 7 tot 12 jaar.

Spelinhoud

Speelbord, 1 dobbelsteen, 6 pionnen met opzetvoetjes, 1 categoriewijzer, 1 set van 72 kaarten met telkens 4 opdrachten, 24 sleutels in 4 verschillende kleuren, 1 zandloper, 1 potlood en 1 tekenblok.

Doel van het spel

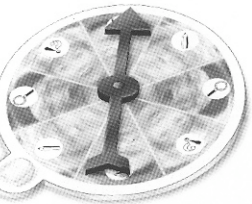
Wat moet er gebeuren? Heel eenvoudig: probeer zo snel mogelijk 4 sleutels in vier verschillende kleuren te verzamelen. Heb je de sleutels, haast je dan naar Château Arthur. Met de sleutels in de hand, mag je meteen binnen. Als jij erin slaagt om Château Arthur als eerste te bereiken, dan ben jij de winnaar van het Schuif Af spel. *Maar let op*, want je kan onderweg nog altijd een sleutel verliezen. En dan moet je weer op zoek naar een nieuwe.



Voorbereiding

Vooraleer je begint te spelen, moet je eerst een paar dingen doen.

We zetten ze snel even op een rijtje:

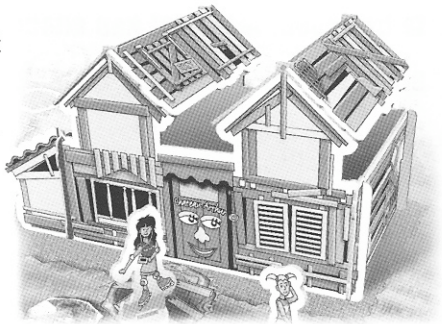


1. Leg het speelbord plat op de tafel, druk de pionnen uit het fichevel en plaats ze in de opzetvoetjes.
2. Druk de categoriewijzer uit het fichevel en druk de pijl in het midden vast.



3. Maak 4 stapeltjes met de kaarten: 1 stapeltje met allemaal Arthur-kaartjes, 1 stapeltje met allemaal Ingeborg-kaartjes en zo ook voor Bartje en Molly Flappy. Leg ze met de tekst naar beneden op de tafel.

4. Druk de onderdelen van Château Arthur uit het fichevel en zet het kasteel in elkaar. Plaats het vervolgens in het midden van het spelbord.



5. Druk de sleutels uit het fichevel en leg ze naast het bord.

Begin van het spel



- Kies een pion en plaats hem op één van de startvakjes naast de kip, naar keuze. De startvakken bevinden zich in de hoeken van het spelbord en stellen de vier windstreken voor.
- Werp dan om de beurt met de dobbelsteen om te bepalen wie met het spel mag beginnen: de speler die het hoogste aantal ogen gooit, begint. Nadien wordt er gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

Spelverloop

Nadat je de dobbelsteen geworpen hebt, verplaats je je pion in eender welke richting. Je mag zoveel vakjes vooruitgaan als de dobbelsteen aangeeft. Let wel, tijdens dezelfde beurt mag je niet vooruit én achteruitgaan. Gooi je bijvoorbeeld 5, dan zet je 5 stappen in de ene of de andere richting. Je mag dus niet 3 stappen vooruit en dan 2 stappen terug.

Komt je pion op een vakje met het hoofd van Arthur, Ingeborg, Bartje of Molly Flappy, dan moet je de pijl van de categoriewijzer laten draaien.

Laat de categoriewijzer maar draaien



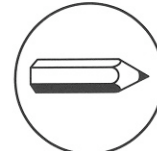
Doevraag



Meerkeuzevraag



Kennisvraag



Tekenvakje

Bij een doe-, meerkeuze- of kennisvraag nemen je tegenspelers een kaartje en stellen je de vraag.

- Komt de pijl uit op een **doe-, meerkeuze- of kennisvraag**, dan moet één van de tegenspelers een kaart van het bijbehorende stapeltje nemen (met dezelfde figuur als het loopvakje waarop je staat). Hij leest de vraag en draait de zandloper om. Dan moet jij de opdracht uitvoeren of de vraag beantwoorden binnen de tijd die de zandloper aangeeft. Is het antwoord goed, dan krijg je een sleutel in dezelfde kleur als het kaartje. Is het antwoord fout dan krijg je uiteraard geen sleutel. Opgelet: is de sleutel van die kleur al in je bezit, dan moet je deze bij een foutief antwoord teruggeven.

Bij een Doe-vraag, spelen je tegenspelers scheidsrechter.

- Indien je een **doe-vraag** moet uitvoeren, dan vormen de tegenspelers een jury. Zij beoordelen of je de opdracht al dan niet goed hebt uitgevoerd. Zijn zij het niet eens, dan wordt er gestemd. Bij gelijke stemmen krijg jij het voordeel en wordt de opdracht als geslaagd beschouwd.

Bij een Tekenvakje neem je zelf het kaartje en start maar met tekenen!

- Komt de pijl uit op een **tekenvakje** dan moet je **zelf** het kaartje van het bijbehorende stapeltje nemen (met dezelfde figuur als het loopvakje waarop je staat) en (stil!) het woord lezen dat getekend moet worden. Zorg er wel voor dat niemand anders dit woord leest en leg het kaartje meteen met de tekst naar beneden voor je op de tafel. Probeer nu zo goed mogelijk het woord te tekenen. Je krijgt hiervoor 1 minuut de tijd (zandloper tweemaal draaien; dit doet de speler links van je). Alle tegenspelers proberen dan het woord te raden. Raden ze het goed, dan heb je zo goed getekend dat je een sleutel in de kleur van het kaartje krijgt. Wordt het niet geraden, dan krijg je geen sleutel en indien je al een sleutel in deze kleur bezit, moet je deze terug inleveren. Degene die juist raadt wat jij getekend hebt, mag ook een sleutel van dezelfde kleur nemen. Is deze kleur op, dan heb je pech en probeer je het een volgende keer weer!

Speciale vakjes

Indien je op één van de volgende vakjes uitkomt, dan gebeurt het volgende:

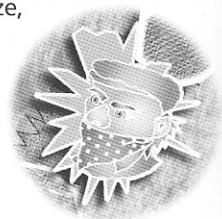
Dobbelsteen: nogmaals spelen en in *dezelfde* richting verdergaan.



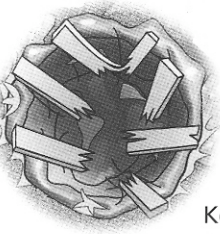
Bank: even rusten en dus 1 beurt overslaan



Boef: opdracht vervullen van een personage naar keuze, waarvan je al een sleutel bezit. Als je de opdracht niet naar behoren vervult, verlies je deze sleutel. Als je geen enkele sleutel hebt, mag je geen opdracht uitvoeren.



Valkuil (vakje voor Château Arthur):
je moet 1 sleutel naar keuze inleveren.



Let op!

Kom je op een vakje waar al een pion staat, dan moet je in de andere richting bewegen. Indien daar ook een pion staat, dan moet je gewoon blijven staan. Je beurt is dan voorbij.

Einde

Het spel eindigt wanneer één van jullie Château Arthur bereikt met de 4 sleutels in vier verschillende kleuren. Om het einddoel te bereiken, hoef je niet het exacte aantal ogen te gooien.

Tip

Voor een spel met jongere spelers, of om de spelduur in te korten, kan je afspreken dat de 4 sleutels die je moet verzamelen niet bepaald allemaal een verschillende kleur moeten hebben. Dat maakt het iets makkelijker zodat je sneller Château Arthur kan bereiken!

Veel speelplezier!

Schuif Af© 2001 Vlaamse Media Maatschappij - Licensed by Merchandising
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.