

Inhoud

Speelbord, 3 pakjes met vragenkaartjes, 2 potloden, 1 zandloper, 1 dobbelsteen, 4 kleine pionnen, 1 grote pion, 1 tekenblok

DOEL VAN HET SPEL

Het eerste team dat 15 punten heeft verdiend wint het spel.

Je verdient punten op 3 manieren:

- Met een goed antwoord op een kennisvraag.
- Door het woord of de uitdrukking te raden die door een teamgenoot wordt getekend of uitgebeeld.
- Door het juiste antwoord te geven, nadat een ander team in gebreke is gebleven.

SPELREGELS VOOR 4 OF MEER SPELERS

Voordat je begint

Leg het speelbord op tafel. De spelers verdeel je in teams van minstens 2 spelers. Er kunnen maximaal 4 teams meespelen.

Elk team kiest een kleine pion en zet deze op het middenveld van de scorebaan. De scorebaan zie je rechts op het speelbord en is genummerd van 1 tot en met 15. Het tekenblok, de zandloper en de potloden leg je naast het bord.

De grote blauwe pion wordt op het middenvak gezet, daar waar de beide speelcirkels in elkaar overgaan. Dit is een kennisvraag vak, waarop je een bonus van 3 punten kunt verdienen. Alleen als startvak heeft het geen betekenis.

De kaartjes

In de doos zitten 3 pakjes met kaarten. Maak de pakjes open en maak 5 verschillende stapels, die je naast het bord legt.

Kleur: blauw, dit zijn *Tekenopdrachten*

Kleur: roze, dit zijn *Mimeopdrachten* (om uit te beelden)

Kleur: groen, dit zijn de *Kennisvragen* en die verdeel je in 3 stapels:

- Multiple choice (rode balk)
- Waar of niet waar (groene balk)
- Open vragen (paarse balk)

Per kaartzijde zie je altijd twee vragen of opdrachten staan. Spreek met elkaar af of je in deze ronde de bovenste of onderste opdracht neemt.

In de tekst van de Teken- of Mimeopdracht zie je een deel **vetgedrukt** staan. Dit kan één woord zijn, maar ook twee of een uitdrukking.

Dit woord of deze uitdrukking moet je tekenen of uitbeelden.

Je teamgenoot moet dit woord of deze uitdrukking dus raden om punten te bemachtigen. Aan het einde van de beurt lees je wel altijd de hele tekst hardop voor, zodat iedereen zijn kennis over *Goede Tijden Slechte Tijden* een beetje op kan frissen.

Het spelverloop

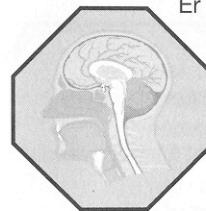
Elk team gooit een keer met de dobbelsteen. Wie het hoogste gooit, mag beginnen. De beurt gaat daarna naar het team links, enzovoort.

Het eerste team werpt de dobbelsteen en verplaatst de grote blauwe pion in een richting naar keuze. Alle teams gebruiken als ze aan de beurt zijn deze blauwe pion om op een vakje uit te komen.

De betekenis van de verschillende vakken op het speelbord

Er zijn 3 verschillende groene vakken op het speelbord. De groene vakken zijn herkenbaar aan de groene rand. De kleur van de binnenkant van deze vakken geeft aan op welk type *Kennisvraag* jouw team een goed antwoord moet geven om te scoren.

Een van de spelers, dus niet uit je eigen team, pakt de bovenste kaart van de stapel *Kennisvragen* en leest de vraag hardop voor. Het team, dat aan de beurt is moet het goede antwoord geven.



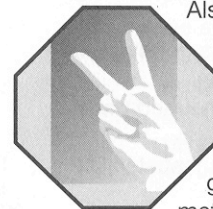
Puntentelling Kennisvragen:

Multiple choice (groen met rood): 1 punt voor het juiste antwoord.

Waar of niet waar (groen met groen): 1 punt voor het juiste antwoord.

Open vraag (groen met paars): dit is het bonusvak midden op het speelbord. Je scoort 3 punten voor het juiste antwoord.

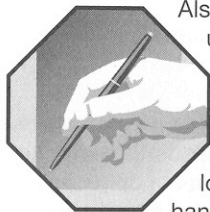
Hierna doe je het kaartje onderop de stapel en gaat de beurt naar het volgende team, dat links van je zit.



Als je op dit roze vak komt, krijg je een mime opdracht. Eén speler uit je team moet het woord of de uitdrukking uitbeelden, terwijl zijn teamgenoten raden. De mimespeler pakt de bovenste kaart van de stapel *Mimeopdrachten*, draait deze om en kiest de bovenste of onderste opdracht (al naar gelang jullie aan het begin van deze ronde hebben afgesproken). Hij bestudeert de **vetgedrukte tekst** gedurende 10 seconden. Dan draait hij de zandloper om en begint met het uitbeelden. Zijn teamgenoten moeten nu binnen 1 minuut het woord of de uitdrukking raden.

Puntentelling Mimeopdrachten:

Bij een juist antwoord, zet het team zijn score pion één vakje verder. Bij een fout antwoord, mogen de andere teams het één voor één proberen te raden, te beginnen bij het team direct links van het team dat het foute antwoord gaf. Ook nu levert een goed antwoord één punt op. Geeft geen enkel team het goede antwoord, dan scoort er niemand en is de beurt afgelopen. Vergeet niet om aan het einde van iedere beurt de hele zin van de opdrachtkaart hardop voor te lezen en hierna het kaartje onderop de stapel te doen.



Als je op dit blauwe vak komt, krijg je een tekenopdracht. Eén speler uit je team moet tekenen en de anderen raden. De tekenaar pakt de bovenste kaart van de stapel *Tekenopdrachten*, draait de kaart om en kiest de bovenste of onderste opdracht. Al naar gelang jullie met elkaar hebben afgesproken. Hij bestudeert de **vetgedrukte tekst** gedurende 10 seconden. Dan draait hij de zandloper om en begint te tekenen. Zijn teamgenoten proberen aan de hand van de tekening het woord of de uitdrukking te raden.

LET OP: na afloop leest de tekenaar nog wel even de hele zin, inclusief de vetgedrukte tekenopdracht, hardop voor. Daarna gaat het kaartje weer onder op de stapel en is het team links aan de beurt. De puntentelling verloopt precies zoals hierboven bij de *Mimeopdrachten* is beschreven.

Tekenduel



Als een speler op dit vak komt, dan is de opdracht hetzelfde als bij een gewoon tekenvak, alleen mogen de tekenaars van twee teams het woord zien. De speler die uitkomt op dit vak kiest één van de andere teams als tegenstander. Zij tekenen dan gelijktijdig het woord of de uitdrukking. Het team dat als eerste het goede antwoord geeft binnen de tijdslimiet, scoort 2 punten. Als niemand het juiste woord of de uitdrukking raadt, krijgt niemand punten.

Bonusvak

Je herkent op het bord de drie bonusvakken aan de witte 3. Een team dat op een bonusvak komt en het juiste antwoord raadt, krijgt 3 punten. Tegenstanders die op hun beurt één kans krijgen nadat de tijd verstreken is, en als eerste het woord raden, verdienen nu 2 punten.

Naast de bovengenoemde betekenissen van de vakjes op het speelbord geldt er nog een extra spelregel, die je kunt gebruiken als je een tegenstander te grazen wilt nemen en die we daarom LUDO noemen.

Ludo

Als een tekenaar of mimespeler een kaart heeft getrokken en de opdracht te moeilijk vindt, dan roept hij LUDO en geeft deze opdracht door aan een ander team naar keuze. Dit team moet het woord of de uitdrukking dan tekenen of uitbeelden, (al naar gelang de opdracht) en mag de kaart niet verder doorspelen. Als het uitgedaagde team er in slaagt het goede antwoord te raden, dan krijgt het er 1 punt bij. Het team dat het woord door-speelde verliest 1 punt. Slaagt het uitgedaagde team er niet in het goede antwoord te raden, dan verliest het maar liefst 3 punten en krijgt het team dat de opdracht doorspeelde er 1 punt bij.

NB: - Een team kan niet verder terug dan het vakje '1'.

- En LUDO geldt niet als je op een bonusvak of duelvak staat!

EINDE VAN HET SPEL

Als een team op de scorebaan op 15 eindigt of er overheen komt, dan is het de winnaar van deze ronde. MAAR: er zit nog een addertje onder het gras en wel op nummer 13 van de scorebaan. Als een team op dit vak terecht komt, moet het voor het weer aan de beurt komt, de tune van GTST geneuried hebben. Vergeet het dit dan moet het team bij het begin van zijn beurt terug naar vakje 10 op de scorebaan.

SPELREGELS VOOR 3 SPELERS

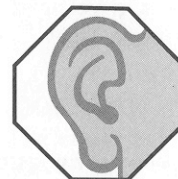
Allerlie de spelers kiezen een pion voor de scorebaan. De grote pion wordt op het groene bonusvak gezet. De spelers tekenen of beelden om de beurt uit terwijl de andere twee spelers raden. De speler die als eerste het goede antwoord raadt en de speler die tekent of uitbeeldt scoren. De LUDO-regel geldt niet en de duelleervakjes tellen als gewone tekenopdrachtvakjes.

Puntentelling

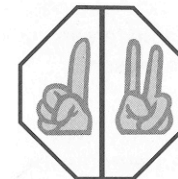
De speler die het goede antwoord geeft, scoort 2 punten. De tekenaar of de mimespeler scoort 1 punt. Wordt het woord niet geraden, dan verliest de tekenaar of de mimespeler 1 punt. Op het bonusvak scoort de speler na het goede antwoord 3 punten en de tekenaar of mimespeler 2. Bij het uitblijven van het goede antwoord verliest de tekenaar of mimespeler 1 punt.

SYMBOLLEN

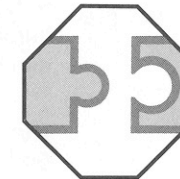
De tekenaar of mimespeler kan zijn of haar teamgenoot op weg helpen door naar de symbolen op het speelbord te wijzen. Deze symbolen hebben de volgende betekenis:



Klinkt als



Als je een woord of uitdrukking splitst, kun je zo aangeven om welke lettergreep of welk woord het gaat.



Voeg de aanwijzingen samen tot één woord of uitdrukking.

SPELREGELS IN HET KORT:

- Bepaal van tevoren of je de bovenste of de onderste opdracht van een kaartje neemt.
- De vetgedrukte tekst op het kaartje is de Teken- of Mimeopdracht of het juiste antwoord.
- Binnen de tijdslimiet mag je net zoveel tekeningen of gebaren maken als jij nodig acht.
- Binnen de tijdslimiet mogen je teamgenoten net zo vaak raden als zij maar willen.
- Een tekenaar of mimespeler mag niet praten of cijfers of letters gebruiken.
- Een tekenaar of mimespeler mag zich bedienen van de symbolen op het bord en van de algemeen bekende gebarentaal om zijn teamgenoten aanwijzingen te geven.
- Spelers van andere teams mogen NIET raden als het team dat aan de beurt is nog bezig is.
- Als de tijd om is en het juiste antwoord nog niet is gegeven, dan mogen andere teams op hun beurt één keer raden.
- Het team dat op 13 staat moet de GTST-tune geneuried hebben vóór hun volgende beurt.
- Elke beurt wisselen de teams van tekenaar of mimespeler. Dit gebeurt ook bij de Bonus- en Duelvakken.