

20 Questions[®]

..... JUNIOR

Wie, Wat of Waar ben ik?

Doel van het spel

Het doel is om met zo min mogelijk aanwijzingen te achterhalen om welke persoon, welke plaats of welk voorwerp het gaat. Hoe minder aanwijzingen nodig zijn, hoe meer punten men kan verdienen, hoe sneller de race over het spelbord gaat. De speler die het eerst de Finish bereikt, wint het spel.

Vorbereiding

1. De eerste keer dat 20 Questions-Junior gespeeld wordt, moeten alle 150 kaarten goed door elkaar geschud worden.
2. De spelers kiezen een kleur pion en plaatsen deze op het START-vak op het spelbord.
3. Leg de rode en de blauwe muntjes naast het spelbord.
4. Neem een gedeelte van de 150 kaarten en leg deze naast het spelbord (opdruk '20 Questions Junior' naar boven).

De 150 kaarten uit het spel zijn onder te verdelen in de drie categorieën: IEMAND (32 kaarten), ERGENS (41 kaarten) en IETS (77 kaarten). Hieronder volgt een uitleg van wat iedere categorie kan inhouden.

IEMAND

Hieronder vallen personen die mannelijk of vrouwelijk en levend of dood kunnen zijn. Ze kunnen echt bestaan (bijvoorbeeld de Paus), maar ook verzonnen zijn (bijvoorbeeld Pinokkio). Ook dieren met een persoonlijkheid, zoals 'Mickey Mouse', of 'Winnie the Pooh' komen in deze categorie voor. Onder deze categorie vallen ook beroepen zoals schooljuffrouw of bouwvakker.

Al deze onderwerpen kunnen een antwoord zijn op de vraag 'Wie ben ik?'

ERGENS

Binnen deze categorie vallen landen en plaatsen maar ook dingen en locaties waar je naar toe kunt gaan of waarin je kunt bevinden. Een huis, een bos en de trein vallen bijvoorbeeld onder deze categorie.

Al deze onderwerpen kunnen een antwoord zijn op de vraag 'Waar ben ik?'

IETS

Hieronder vallen voorwerpen, kledingstukken, dieren, eet- en drinkwaren enzovoort.

Al deze onderwerpen kunnen een antwoord zijn op de vraag 'Wat ben ik?'

SPELREGELS

De lezer

De jongste speler begint en neemt een kaart van de stapel. Hij is in deze ronde 'de lezer' en vertelt de anderen of hij 'Iemand', 'Ergens' of 'Iets' is. (De categorie staat op ieder kaartje bovenaan vermeld.) Hij laat het kaartje aan niemand zien! Het spel speelt kloksgewijs.

De aanwijzingen

Elke kaart heeft 20 aanwijzingen, genummerd van 1 tot en met 20. De speler die links naast de lezer zit, noemt een getal tussen de 1 en 20 en bedekt dit getal op het spelbord met een rood muntje. De lezer leest de aanwijzing die bij dat getal hoort hardop voor.

Het raden

Nadat een speler een aanwijzing heeft gekregen, heeft hij 10 seconden om het onderwerp te raden. Spelers mogen nooit meteen raden, maar moeten altijd eerst een aanwijzing krijgen. Per beurt mag een speler één keer raden.

Het onderwerp wordt geraden

Als een speler het onderwerp goed heeft geraden, bepalen de speler en de lezer de onderlinge behaalde punten (zie 'Score') en verplaatsen hun pionnen. Deze speelronde is nu voorbij. De muntjes worden van het spelbord afgehaald en er weer naast gelegd. De speler aan de linkerkant van de lezer neemt een nieuwe kaart van de stapel en wordt de nieuwe lezer (kloksgewijs).

Het onderwerp wordt niet geraden

Als de speler het onderwerp niet raadt, gaat het spel kloksgewijs verder. Ook de volgende speler noemt een getal tussen de 1 en 20 en bedekt dit nummer op het spelbord met een rood muntje. De aanwijzing wordt weer hardop voorgelezen door de lezer, waarna ook deze speler 10 seconden heeft om het geheime onderwerp te raden (hij mag één keer raden). Op deze manier wordt net zolang verder gespeeld totdat het onderwerp geraden is. Er bestaat geen straf voor het onjuist raden van het onderwerp.

Spelers mogen de lezer elk moment vragen om alle eerder voorgelezen aanwijzingen (de nummers hiervan zijn met een rood muntje bedekt op het spelbord) nog eens voor te lezen.

20 Questions[®]

... JUNIOR ...

Score

Elke '20 Questions Junior' kaart is 20 punten waard. Deze 20 punten worden verdeeld tussen de lezer en die speler die het onderwerp heeft geraden. De lezer krijgt één punt voor elke voorgelezen aanwijzing (het aantal rode muntjes op het spelbord). De speler die het onderwerp heeft geraden, krijgt het aantal overige punten (20 minus het aantal rode muntjes op het spelbord). Bijvoorbeeld: het onderwerp wordt na 11 aanwijzingen geraden. De lezer krijgt 11 punten, de speler die het geraden heeft krijgt er 9. De lezer en de speler gaan met hun pion dit aantal punten vooruit op het spelbord. Is het onderwerp na de 20 aanwijzingen nog niet geraden, dan krijgt de lezer alle 20 punten.

De volgende speler (kloksgewijs) wordt de nieuwe lezer.

Speciale aanwijzingen

Naast de normale aanwijzingen zijn er speciale aanwijzingen:

Neem een blauw muntje

Een blauw muntje geeft een speler het recht om de beurt te krijgen voordat hij normaal aan de beurt zou zijn. Hij mag dit muntje gebruiken **nadat** een medespeler het onderwerp heeft proberen te raden en het fout had, en **voordat** de volgende speler om een nieuwe aanwijzing heeft gevraagd. De speler levert zijn blauwe muntje in (dit wordt teruggelegd naast het spelbord), krijgt geen aanwijzing maar probeert meteen het onderwerp te raden. Heeft hij het juist geraden, dan wordt de score opgemaakt (zie 'Score'). Is zijn antwoord onjuist, dan gaat het spel verder bij de speler die eigenlijk aan de beurt was.

Als een speler zijn blauwe muntje gebruikt voordat hij zelf aan de beurt is, blijft zijn gewone beurt staan. In één beurt mogen meerdere blauwe muntjes gebruikt worden.

In de beurt dat een speler deze aanwijzing (neem een blauw muntje) heeft gekregen, mag hij sowieso een poging doen het onderwerp te raden, hiervoor hoeft hij het blauwe muntje niet af te staan.

Er zijn 5 blauwe muntjes in het spel. Als deze allemaal verdeeld zijn en een speler krijgt deze aanwijzing, dan heeft hij pech gehad en krijgt hij geen blauw muntje. Wel mag hij een poging doen het onderwerp te raden.

Beurt overslaan

Een speler die de aanwijzing 'beurt overslaan' krijgt, mag zelfs niet raden. De beurt gaat onmiddellijk naar de volgende speler.

Ga ... plaatsen vooruit / terug

Deze speler krijgt geen aanwijzing maar gaat het aantal aangegeven stappen voor- of achteruit en mag het onderwerp proberen te raden. Komt een speler hierdoor op een Bonusvak dan mag hij een Bonusronde spelen nadat dit onderwerp geraden is (zie Bonusronde). Als de speler op Start staat, kan hij geen stappen verder terug maken, hij blijft dan staan.

Plaats een speler ... plaatsen terug

Deze speler mag de pion van een andere medespeler dit aantal plaatsen terugzetten. Deze speler krijgt geen aanwijzing, maar mag wel proberen het onderwerp te raden.

Ga naar de eerstvolgende Bonus

Deze speler gaat naar het eerstvolgende Bonusvak op het spelbord. Hij krijgt geen aanwijzing maar mag wel proberen het onderwerp te raden. De Bonusronde wordt gespeeld nadat het huidige onderwerp geraden is (zie Bonusronde). Als een speler het laatste Bonusvak van een spelbord is gepasseerd, dan blijft hij gewoon staan.

Bonusronde

Alleen als een speler met zijn pion op een Bonusvak eindigt (na de scoreverdeling of door een aanwijzing), mag hij 'de Bonusronde' spelen. Een Bonusronde speel je alleen met de hulp van de lezer, de andere spelers doen even niet mee. Komt een speler tijdens een spelronde op een Bonusvak terecht, dan wordt de normale ronde eerst uitgespeeld. De lezer van de normale ronde is tevens de lezer tijdens de Bonusronde.

Bij het spelen van de Bonusronde neemt de lezer een kaart van de stapel en maakt de categorie (Iemand, Iets of Ergens) bekend. De speler die de Bonusronde verdient heeft, noemt 5 nummers die vervolgens met rode muntjes op het spelbord bedekt worden. De lezer leest de aanwijzingen in de genoemde volgorde voor. De speler van de Bonusronde mag één keer raden. Hij bepaalt zelf wanneer hij dit doet. Hoe meer aanwijzingen hij nodig heeft, hoe minder punten hij verdient. De score bij de Bonusronde is anders en is als volgt:

1 aanwijzing:	10 plaatsen vooruit
2 aanwijzingen:	8 plaatsen vooruit
3 aanwijzingen:	6 plaatsen vooruit
4 aanwijzingen:	4 plaatsen vooruit
5 aanwijzingen:	2 plaatsen vooruit

De Bonusronde eindigt **meteen** wanneer de speler de aanwijzing 'beurt overslaan' krijgt. In de Bonusronde worden andere speciale aanwijzingen zoals 'Ga ... plaatsen vooruit / terug' gewoon uitgevoerd. Tijdens een Bonusronde kan de lezer **nooit** punten verdienen.

Na het spelen van de Bonusronde gaat het spel verder waar het hiervoor gebleven was; de speler links van de lezer wordt de nieuwe lezer.

De winnaar van het spel

Wie het eerst de Finish bereikt, heeft gewonnen. (Je hoeft de Finish niet precies te bereiken; hem passeren mag ook.)