



HOREN ZIEN ZWIJGEN

Het hilarische partyspel voor de hele familie!

Inhoud

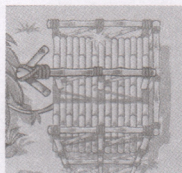
- spelbord
- 50 opdrachten Niet horen
 - 25 opdrachten Gebarentaal
 - 25 opdrachten Rug tekenen
- 50 opdrachten Niet zien
 - 25 opdrachten Blind tekenen
 - 25 opdrachten Braille
- 50 opdrachten Niet praten
 - 25 opdrachten Uitbeelden
 - 25 opdrachten Zeg eens uh
- 25 blanco groene kaarten + stickervel met letters
- blinddoek-bril
- 4 gebarentaal-sheets
- 3 "aap"-blokken
- 4 speelfiguren (+ houder)
- zandloper

Doel van het spel

Spelers voeren de leukste opdrachten uit en proberen de gekste antwoorden te raden. Voor zowel goed uitvoeren als goed raden zijn punten te verdienen. De speler die als eerste de finish bereikt, is de winnaar van het spel.

Voorbereiding

- Klap het spelbord open en leg het in het midden van de tafel.
- Schud de 50 kaarten per categorie (Niet horen, Niet zien en Niet praten) en leg de kaarten per categorie in stapels op tafel, met de afbeelding naar beneden.
- Neem het stickervel en haal één voor één de 25 letters van het stickervel. Plak de stickers op de blanco groene kaarten, één lettersticker per kaart. Leg vervolgens de 25 letterkaarten naast het spelbord.
- Leg de blinddoek-bril en de 4 gebarentaal-sheets naast het spelbord.
- Zet de 3 "aap"-blokken in het midden van de tafel, zodat iedere speler hier goed bij kan.
- Iedere speler kiest een speelfiguur en zet deze in een houder. Alle speelfiguren worden op het startvak geplaatst.
- Zet de zandloper naast het spelbord.
- Neem ook pen en papier (niet meegeleverd).



Het spel

- De jongste speler begint en draait de spinner. Spelers proberen nu als eerste het "aap"-blokje te grijpen dat overeenkomt met het aapje waarop de spinner is geëindigd! De speler die als eerste het juiste "aap"-blokje grijpt, mag in deze ronde de opdracht uitvoeren.
N.B. Pas op dat je elkaar niet blesseert. Als twee spelers ongeveer gelijktijdig het juiste "aap"-blokje grijpen, dan beslist de meerderheid welke speler het snelste was.
- Als een speler het verkeerde "aap"-blokje grijpt, dan moet hij zijn speelfiguur 1 vak (oftewel 1 palmboom) achteruit zetten. Spelers kunnen niet verder dan het startvak achteruit geplaatst worden.

- De kleur waarop de spinner is geëindigd, bepaalt welke opdracht deze ronde gespeeld wordt. Stopt de spinner bijvoorbeeld op het aapje van Niet horen en heeft de speler dus het blauwe "aap"-blokje als eerste weten te grijpen, dan neemt hij de bovenste kaart van de blauwe stapel en voert de betreffende opdracht uit. Zie *Uitleg opdrachten* hoe iedere opdracht uitgevoerd dient te worden.
- Na het spelen van iedere opdracht worden de (eventuele) punten per speler verdeeld. Zie hiervoor *Puntentelling*. Voor ieder punt mag de speler zijn speelfiguur 1 vak (oftewel 1 palmboom) vooruit zetten op het spelbord.
- Als een speler op een bonusvak (de palmboom met daarop de trossen bananen) terechtkomt, dan mag deze speler een extra ronde spelen. Hij mag zelf bepalen welke categorie (Niet horen, Niet zien of Niet praten) hij speelt. N.B. Als er meerdere spelers tegelijkertijd op een bonusvak terechtkomen, dan wordt voor deze spelers nogmaals de spinner gedraaid. De speler die nu als eerste het juiste aapje grijpt, mag de bonusronde spelen en dus bepalen welke categorie gespeeld wordt.
- Het is vervolgens aan de volgende speler (het spel verloopt kloksgewijs) om de spinner te draaien. Alle spelers proberen weer als eerste het juiste "aap"-blokje te grijpen en het spel wordt verder gespeeld, zoals hierboven beschreven.

Uitleg opdrachten

Per categorie zijn er twee verschillende opdrachten. Hieronder worden de verschillende opdrachten toegelicht. De speler die als eerste het juiste aapje "gegrepen" heeft en dus de opdracht zal uitvoeren, wordt hieronder telkens de "uitvoerder" genoemd.

NIET HOREN

Gebarentaal



De uitvoerder neemt 1 van de 4 gebarentaal-sheets. Ook alle overige spelers nemen elk een sheet. De uitvoerder moet aan de overige spelers een woord in gebarentaal uitbeelden. De speler die als eerste het juiste woord raadt, verdient (net als de uitvoerder) punten. Het woord bestaat uit minimaal 4 en

maximaal 6 letters. De uitvoerder mag zelf een woord verzinnen of hij kiest het woord dat als tip op de kaart staat.

N.B. Als geheugensteuntje dat minimaal 4 en maximaal 6 letters gebruikt mogen worden, staan er 4 en 6 bananen op de kaart.

N.B. 2 In dit spel is geen rekening gehouden met accenten. Wil een speler bijvoorbeeld het woord "Döner" uitbeelden, dan dient hij een normale "o" te spelen. De "ö" is niet mogelijk.

Op de gebarentaal-sheet staat het gebarentaal-alfabet. Op basis hiervan moet de uitvoerder één voor één de letters van zijn woord uitbeelden. Zodra één (!) van de spelers "ja" zegt, wordt de volgende letter uitgebeeld. Alle spelers moeten dus goed opletten, zodat ze geen letter missen.

N.B. Spelers mogen ook na 1 of 2 letters al gokken wat het goede antwoord is, maar let op! Iedere speler mag maar 1 keer raden. Is het antwoord fout, dan mag de speler deze ronde niet meer meespielen.

Rug tekenen



De uitvoerder kiest een andere speler uit en tekent op de rug van deze speler het onderwerp dat op de kaart staat. De andere speler probeert, binnen de tijd van de zandloper, te raden wat getekend wordt.

TIP: Probeer met je vinger op tafel de tekening na te tekenen.

TIP 2: Het kan verstandig zijn de speler te kiezen die helemaal achteraan staat, omdat zowel de uitvoerder als de rader punten kunnen verdienen.

NIET ZIEN

Blind tekenen



De uitvoerder moet "blind" de 3 voorwerpen tekenen die op de kaart staan. Na het lezen van de kaart, moet de uitvoerder de blinddoek-bril opzetten. Controleer dat de speler daadwerkelijk niets kan zien. Leg een blad papier (niet meegeleverd) voor hem neer en geef hem een pen/potlood (niet meegeleverd). De

uitvoerder tekent nu "blind" de 3 gekozen voorwerpen die op de kaart staan. Alle overige spelers proberen, binnen de tijd van de zandloper, de 3 voorwerpen te raden. Per geraden voorwerp zijn punten te verdienen.

N.B. De 3 voorwerpen hebben iets met elkaar te maken.

Braille



De uitvoerder neemt de 25 letterkaarten en kiest een speler voor wie hij een woord gaat leggen. Dit woord bestaat uit minimaal 4 en maximaal 6 letters. De uitvoerder mag zelf een woord verzinnen of hij neemt het woord dat als tip op de kaart staat.

N.B. Als geheugensteuntje dat minimaal 4 en maximaal 6 letters gebruikt mogen worden, staan er 4 en 6 bananen op de kaart.

De speler die het woord moet raden, neemt de blinddoek-bril en zet deze op. Controleer dat de speler daadwerkelijk niets kan zien. Leg vervolgens de letterkaarten voor hem neer en breng zijn linkerhand naar de eerste letter. De speler moet nu op de tast "voelen" welke letters het zijn. Per letter mag de speler maximaal 2 keer raden. De speler moet, binnen de tijd van de zandloper, raden welk woord gelegd is.

N.B. De speler mag al na 1 of 2 letters proberen het woord te raden, maar let op! De speler mag maar 1 keer raden. Is het woord fout, dan is de beurt voorbij en verdient niemand punten.

N.B. 2 In dit spel is geen rekening gehouden met accenten. Wil een speler bijvoorbeeld het woord "Döner" maken, dan dient hij een normale "o" te spelen. De "ö" is niet mogelijk.

NIET PRATEN

Uitbeelden



De uitvoerder moet het onderwerp uitbeelden dat op de kaart staat. Alle overige spelers proberen, binnen de tijd van de zandloper, te raden wat wordt uitgebeeld.

Zeg eens uh



De uitvoerder moet proberen een volledige minuut, dus de tijd van de zandloper, vol te praten over het onderwerp dat op de kaart staat. Het onderwerp zelf mag genoemd worden, maar de speler mag geen "uh" of één van de twee verboden woorden zeggen. De andere spelers luisteren aandachtig en proberen te ontdekken of "uh" of één van de verboden woorden gezegd

wordt. De speler die als eerste dit weet te ontdekken, verdient ook punten.

TIP: Voor kinderen kan deze opdracht zeer moeilijk zijn. Het is dan ook aan te raden dat zij de verboden woorden wel mogen zeggen, maar enkel "uh" niet.

N.B. Bij werkwoorden is het ook verboden vervoegingen te gebruiken.

Puntentelling

In onderstaand overzicht staat per opdracht hoeveel punten de uitvoerder en de rader verdienen. Voor ieder punt mag de speler 1 vak vooruit op het spelbord.

Winnaar

De speler die zich als eerste een weg baant door de jungle en dus de finish bereikt, is de winnaar van het spel en mag zich The King of the Jungle noemen! Of natuurlijk de grootste aap...

Facebook



Word lid van onze Facebook-pagina en check allerlei leuke foto's, recensies en verhalen over Horen Zien Zwijgen en andere spellen van University Games!

Nieuwsbrief

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games! Stuur een mail naar newsletter@ug.nl om je aan te melden of kijk op www.universitygames.nl.



		UITVOERDER	RADER
Niet horen	Gebarentaal	3 Punten als het woord geraden wordt.	Enkel de speler die als eerste het juiste antwoord raadt, krijgt 3 punten.
	Rug tekenen	2 Punten als het juiste voorwerp geraden wordt.	2 Punten als de rader het juiste voorwerp raadt.
Niet zien	Blind tekenen	1 Punt per tekening die juist geraden wordt.	Per tekening ontvangt enkel de speler die deze tekening als eerste geraden heeft, een punt.
	Braille	2 Punten als het gelegde woord geraden wordt.	2 Punten als de rader het juiste woord raadt.
Niet praten	Uitbeelden	2 Punten als het juiste woord geraden wordt.	Enkel de speler die als eerste het juiste woord raadt, krijgt 2 punten.
	Zeg eens uh	3 Punten als een minuut wordt vol gepraat, zonder uh of de verboden woorden te zeggen.	De speler die als eerste ontdekt dat "uh" of één van de verboden woorden is gezegd, krijgt 1 punt.