

SPELREGELS THIS IS NOT A GAME

OPDRACHT

- ▶ breng jouw vluchteling zo snel mogelijk in veiligheid.

VOORBEREIDING

- ▶ Zet het spelbord klaar.
- ▶ Kies een pion.
- ▶ Neem het bijhorende omdraaiboekje.
- ▶ Gooi om beurten met één dobbelsteen.
- ▶ Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Speel met de wijzers van de klok mee.
- ▶ Ga klaarstaan op vakje 1.

SPECIALE VAKJES



Zwaluw/zwarte bol

Lees de volgende pagina uit je omdraaiboekje voor.



Hand

Neem een doe-kaart.



Dobbelsteen

Gooi nog een keer. Als je daarna op een speciaal vakje komt, moet je de opdracht niet doen. Indien je op een zwaluw komt, lees je wel het verhaal.



Stop + 1

Op dit vakje ben je verplicht te kiezen tussen de gevaarlijke of de veilige weg. Kies meteen door 1 vakje vooruit te gaan.



Gevaarlijke weg (vlammen en reddingsboeien)

Als je op het rode reddingsboei- of vlamvakje komt, ga je 6 vakjes terug. Als je daarna op een speciaal vakje komt, moet je de opdracht niet doen. Indien je op een zwaluw komt, lees je wel het verhaal.



Stop! Asielaanvraag!

Je bent verplicht je asielaanvraag in te vullen. Neem een asielkaart en vul ze in. Geef ze aan je leerkracht of volwassen begeleider. Bij 'goedkeuring' mag je de volgende beurt verder spelen. Bij 'weigering' ga je terug naar vakje 52.

BIJ HET SPELEN

- ▶ Je gooit telkens met één dobbelsteen.
- ▶ Wanneer je 6 ogen gooit, mag je geen tweede keer gooien.
- ▶ Moet je een vakje verder of terug na een doe-opdracht? Je moet niet opnieuw de bijhorende opdracht doen bij een speciaal vakje. Indien je op een zwaluw komt, lees je wel het verhaal.

FINISH

- ▶ Je speelt uit wanneer je vakje 63 bereikt. Je hoeft niet het juiste aantal ogen te gooien.
- ▶ Wanneer je uit bent, lees je bij je volgende beurt verder voor uit je omdraaiboekje (verhaal en weetjes) tot het helemaal uit is.