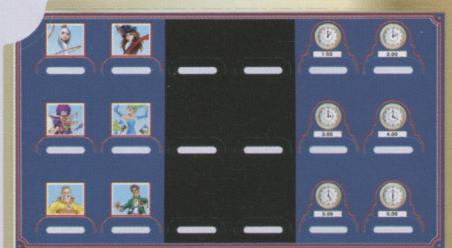


VOORBEREIDING

Deel 2

Kant 2A



Deel 1

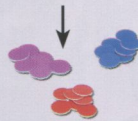
Kant 1A



Kant 2A



Raadfiches



Kant 1A



Plastic bak

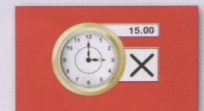
Onderkant doos



1. Haal alle onderdelen uit de plastic bak. Laat de bak in de doos en zorg dat de pijl op de bak op dezelfde plek zit als de pijl aan de binnenkant van de doos.
2. Druk de gekleurde fiches uit het vel karton en de gleufjes uit het spelbord (deel 2). Gooi het afval weg.
3. Leg spelborddeel 1 direct naast de doos op een vlakke ondergrond. Kant 1A ligt boven, zodanig dat het speelpad doorloopt.
4. Leg spelborddeel 2 bovenop de plastic bak met kant 2A boven (zie afbeelding).
5. Sorteert de **Wie**, **Wanneer** en **Waar** kaarten in drie stapeltjes en leg het **Waar** stapeltje opzij – deze kaarten gebruik je alleen in het **Knappe Kermis** spel.
6. Schud de **Wie** kaarten en doe – zonder de kaarten te bekijken – de bovenste kaart in de oplossing-envelop. Doe vervolgens hetzelfde met de **Wanneer** kaarten.
7. Schud de rest van de **Wie** en **Wanneer** kaarten door elkaar.
8. Verdeel de kaarten (goede kant omlaag) over de grijze vakken op het spelbord. Op sommige vakken ligt één kaart, op andere twee. Dat maakt niets uit!
9. Geef de **IEDEREEN RAADT** kaart aan de oudste speler.



Wie kaart



Wanneer kaart



EENVOUDIG SPEL

Waar gaat 't om:

De prijzen op de kermis zijn verdwenen! Het is aan jou om uit te vinden wie ze heeft gestolen en hoe laat dat was. Ga hiervoor naar de verschillende attracties en kruis af wat je op de kaarten ziet.

Het spel:

1. Iedereen krijgt:

- Een gekleurde pion
- 10 fiches van de bijbehorende kleur
- Een detectiveblaadje. Gebruik kant A en houd je aantekeningen tijdens het spel verborgen!

2. Zet de pionnen op hun gekleurde startvakjes.

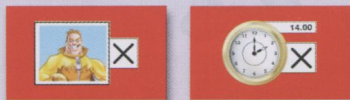
3. De speler links van de oudste speler begint.

4. Als je aan de beurt bent:

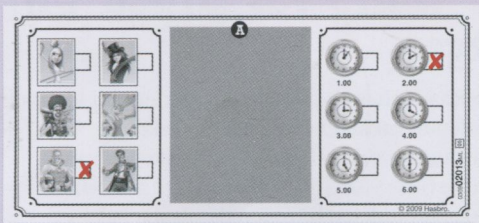
Gooi de dobbelsteen en verplaats het gegooide aantal vakjes in de richting van de pijlen langs het speelpad.

Je hoeft niet precies op een attractie uit te komen!

Wanneer je bij een attractie komt, bekijk je *stiekem* de kaarten die er liggen. Zet op je detectiveblaadje een kruisje naast de dingen die je ziet. Als je bijvoorbeeld bij de Wildwaterbaan staat en je ziet deze kaarten:



Dan kruis je ze zo af:



Dit betekent dat Mosterd de prijzen *niet* heeft gestolen en dat het *niet* om 2 uur gebeurde!

- Nu is je beurt voorbij.

5. IEDEREEN RAADT!

De oudste speler zorgt voor deze kaart. Telkens als hij of zij aan de beurt is geweest, moet hij de rest van de spelers helpen herinneren dat het tijd is om te *raden*! **ALLE** spelers raden **Wie** de prijzen heeft gestolen en **Wanneer**!

Zó raad je

Bekijk je detectiveblaadje. Denk eraan dat de mensen en tijden die je **niet** hebt afgekruist allemaal het juiste antwoord kunnen zijn. (De mensen en tijden die je wel hebt afgekruist, zijn in ieder geval NIET het juiste antwoord!)

Je kiest dus:

- de persoon die volgens jou de prijzen heeft gestolen (iemand die je NIET hebt afgekruist)

EN

- de tijd waarop het volgens jou is gebeurd (een tijd die je NIET hebt afgekruist).

Pak twee van je Raadfiches en doe ze in het gleufje van de persoon en de tijd die je kiest.



6. Speel zo verder totdat de spelers alle 10 hun Raadfiches hebben gebruikt. Nu is het tijd om te kijken wat de oplossing is!

Wat is de oplossing?

1. Haal de kaarten uit de oplossing-envelop om te zien **Wie** de prijzen heeft gestolen en **Wanneer**.
2. Doe een gouden fiche in elke van de twee bijbehorende gleufjes. Bijvoorbeeld: als **Groenewoud** de prijzen om **vier uur** wegnam, doe je een gouden fiche in de gleufjes van Groenewoud en vier uur.
3. Haal het karton van de plastic bak.
4. Haal de Raadfiches uit de twee openingen met de gouden fiches en leg ze op kleur gesorteerd in rijtjes neer.
5. Wie de langste rij Raadfiches krijgt, heeft het vaakst goed geraden en is de **WINNAAR**!



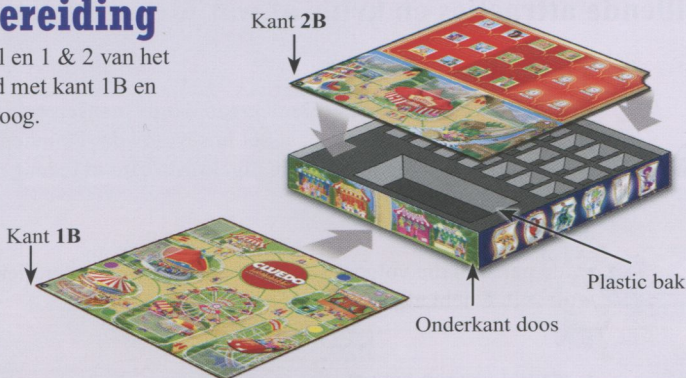
SLA OM VOOR DE Knappe Kermis spelregels!

KNAPPE KERMISSPEL (voor oudere kinderen)

Speel Knappe Kermis op dezelfde manier als het eenvoudige spel, maar nu moet je ook nog raden **Waar** de prijzen waren verborgen! Er zijn nu ook meer attracties om langs te gaan. Speel volgens de eenvoudige spelregels, maar met deze verschillen:

Vorbereiding

- Leg deel en 1 & 2 van het spelbord met kant 1B en 2B omhoog.



- Houd de **Waar** kaarten in het spel. Schud ze en leg ze (goede kant omlaag) op een stapeltje. Doe de bovenste kaart in de oplossing-envelop (samen met één **Wie** en één **Wanneer** kaart).
- Schud de rest van de **Wie**, **Wanneer** en **Waar** kaarten door elkaar en verdeel de kaarten over de grijze vakken op het spelbord. sommige attracties krijgen één kaart, andere twee – dat maakt niets uit!



ALS JE AAN DE BEURT BENT

Als je beurt eindigt op het pad (niet op een attractie), vraag je een andere speler naar keuze of hij/zij een bepaald ding op z'n blaadje heeft afgekruid. Bijvoorbeeld "Heb jij twee uur afgekruid?". De speler moet naar waarheid antwoorden en in jouw oor 'Ja' of 'Nee' fluisteren, zodat de andere spelers het niet horen! Als het antwoord 'Ja' is, kruis jij het gevraagde ook af op jouw blaadje.

IEDEREEN RAADT

Als het moment komt dat **IEDEREEN RAADT**, raad je **Waar** de prijzen volgens jou verborgen zijn (en natuurlijk ook **Wie** ze gestolen heeft en **Wanneer**). Je gebruikt dus elke keer 3 fiches.

Geheime paden

Kijk op de kermis ook uit naar geheime paden. Als je tijdens je beurt bij een geheim pad komt, kun je het gebruiken om regelrecht naar een ander geheime padvakje te springen en je beurt daar verder af te maken!



Het spel:

DE FICHES

Pak **alle 18** Raadfiches van jouw kleur.

DETECTIVEBLAADJE

Gebruik kant B van je detectiveblaadje, zodat je zowel attracties als mensen als tijden kunt afkruisen.

Opbergen

- Doe de Raadfiches en gouden fiches kleur bij kleur in verschillende vakken van de plastic bak.
- Doe alle andere onderdelen in het grote vak van de bak.
- Leg de spelborddelen bovenop de plastic bak.

© 2009 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.

E-mail: consumentenservice@hasbro.nl

Gedistribueerd in België door Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

www.hasbro.nl

www.hasbro.be



050902013104 00

128020131040