

HET SPEL VAN

**DE  
JONGENS**

**TEGEN**

**DE  
MEISJES**

**DE STRIJD DER SEKSEN**



**SPELREGELS**

Leeftijd: 12+ Speelduur: 60 min. Minimaal aantal spelers: 2 ♂ + 2 ♀

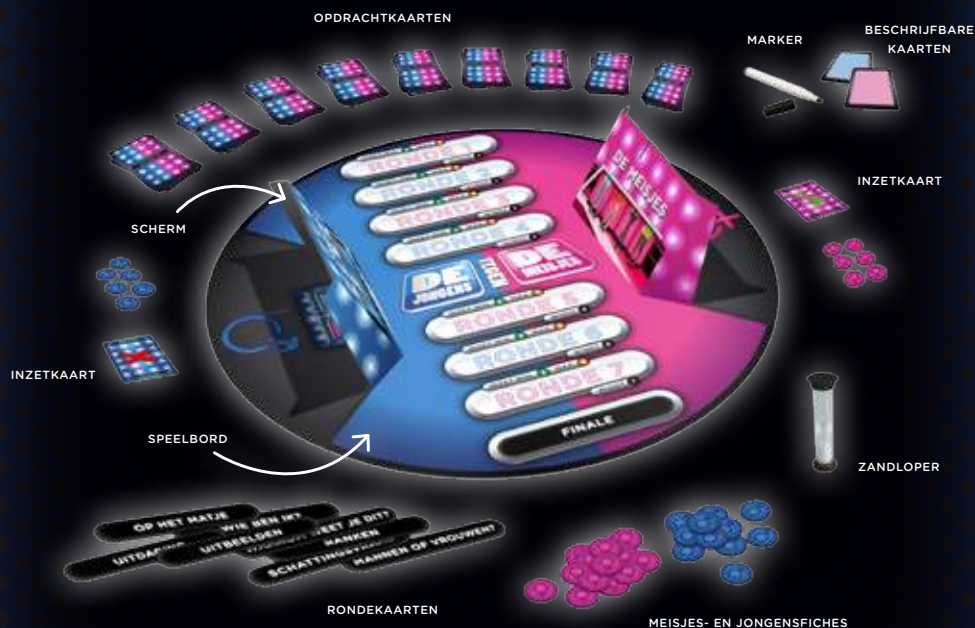
Maak voor altijd duidelijk welk geslacht het sterkste is!  
De Jongens Tegen De Meisjes is een strijd tussen mannen en vrouwen.  
In zeven verschillende rondes plus de finale strijd je in twee teams tegen elkaar. Zet slim in op de antwoorden van de tegenpartij en verzamel zo de meeste fiches om het spel te winnen.

## Inhoud:

- Speelbord
- 75 jongensfiches en 75 meisjesfiches
- 8 rondekaarten
- 168 opdrachtkaarten
- 50 finalekaarten
- 2 inzetkaarten
- 2 beschrijfbare kaarten
- 2 schermen
- 1 marker
- 1 zandloper



WEL NODIG, MAAR NIET INBEGREPEN



## Vorbereiding

De meisjes vormen een team en de jongens vormen een team. Als het verschil tussen het aantal jongens en meisjes meer dan één persoon is, dan moet de meest meisjesachtige jongen of het meest jongensachtige meisje naar het andere team. Elk team krijgt zes fiches en een inzetkaart. Leg het speelbord op tafel en leg de speelkaarten per categorie op verschillende stapels naast het speelbord. Zet de twee schermen op het speelbord. Leg ook de rondekaarten naast het speelbord. De meisjes spelen de opdracht op het roze gedeelte van de kaart, de jongens doen dit op het blauwe gedeelte. Leg pen en papier klaar. Dames gaan voor, dus: het meisjsteam mag beginnen.

## Doel van het spel

Het doel van het spel is om in zeven rondes en in de finale zo veel mogelijk fiches te verdienen. Dit doe je door de verschillende opdrachten goed te spelen EN door fiches in te zetten op de prestaties van de tegenpartij. Het team met de meeste fiches wint het spel.

## Speelbeurt

Het team dat aan de beurt is, kiest een categorie en legt deze bij de juiste ronde op het speelbord. Bij de ronde staat hoeveel fiches de teams in deze ronde minimaal en maximaal mogen inzetten en hoeveel fiches er te winnen zijn.



## Fiches Winnen

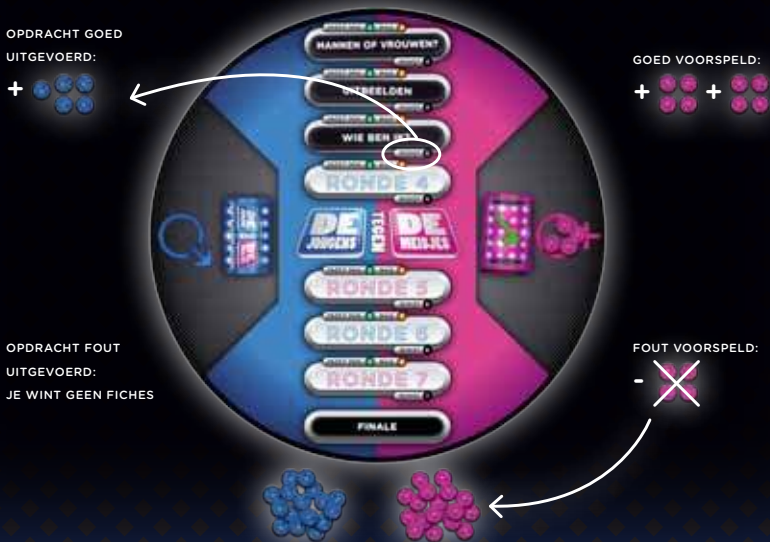
Als je met je team een opdracht goed uitvoert, dan krijg je het aantal fiches dat bij de ronde op het bord staat. Als je de opdracht niet goed hebt gedaan, dan krijg je geen fiches.



## Inzetten

Bij de categorieën *Uitbeelden*, *Uitdagingen*, *Op het matje*, *Schattingsvraag*, *Mannen of Vrouwen?* en *Waarom weet je dit?* moet je fiches inzetten. Het team dat de opdracht niet uitvoert, moet na het horen van de opdracht voorspellen of de tegenstander de opdracht wel of niet goed zal uitvoeren. Leg je fiches en de inzetkaart achter je scherm. Als jouw team het goed heeft voorspeld, dan verdubbel je je inzet. Als jouw team het fout heeft voorspeld, dan verlies je je inzet aan de pot.

**Let op:** er zijn acht categorieën, maar slechts zeven rondes; Eén categorie speel je dus niet.



# Verschillende Categorieën



WIE BEN IK?



RANKEN



UITBEELDEN



UITDAGINGEN



## WIE BEN IK?

Beide teams pakken een *Wie ben ik?*-opdrachtkaart van de stapel en schuiven deze op het scherm van de tegenpartij (zonder dat de tegenpartij de opdracht heeft gezien).

Beide teams voeren tegelijkertijd de opdracht uit door om de beurt een vraag te stellen, die door de tegenpartij alleen met 'ja' of 'nee' mag worden beantwoord. Het team dat als eerste raadt welke persoon op hun kaart staat, wint deze ronde.

## RANKEN

Het team dat aan de beurt is, pakt een *Ranken*-opdrachtkaart en legt deze open op tafel. De vraag wordt door deze teamleden individueel beantwoord met pen en papier. Er wordt niet overlegd. Het andere team moet raden wie van de teamleden het laagste antwoord geeft en wie het hoogste antwoord geeft. Beide antwoorden moeten goed zijn. Hierna speelt het andere team deze ronde.

## UITBEELDEN

Een speler uit het team dat niet aan de beurt is, pakt een *Uitbeelden*-opdrachtkaart en bekijkt de titel van het lied. Hij geeft de kaart aan een speler uit het andere team, die de opdracht moet uitvoeren. Als de zandloper is omgedraaid, moet deze speler, zonder te praten, het lied uitbeelden. Zijn teamgenoten moeten de titel van het lied raden, voordat de tijd voorbij is. Hierna speelt het andere team deze ronde.



OP HET MATJE



SCHATTINGSVRAAG



MANNEN OF VROUWEN?



WAAROM WEEET JE DIT?

## UITDAGINGEN

Het team dat aan de beurt is, pakt een *Uitdagingen*-opdrachtkaart en legt deze open op tafel. Het team kiest welk teamlid de uitdaging aangaat. Hierna speelt het andere team deze ronde.

## OP HET MATJE

Het team dat aan de beurt is, kiest twee of vier spelers uit zijn team om de opdracht uit te voeren. Pak vervolgens een *Op het matje*-opdrachtkaart en lees de opdracht voor. De opdracht moet binnen de tijd van de zandloper uitgevoerd worden. Hierna speelt het andere team deze ronde.

## SCHATTINGSVRAGEN

Het team dat niet aan de beurt is, pakt een *Schattingsvraag*-opdrachtkaart en leest de opdracht aan het andere team voor. Het antwoord is goed als dit binnen een marge van 10% boven of 10% onder het juiste antwoord zit. Hierna speelt het andere team deze ronde.

## MANNEN OF VROUWEN?

Het team dat niet aan de beurt is, pakt een *Mannen of Vrouwen*-opdrachtkaart en leest de opdracht aan het andere team voor. Er zijn twee mogelijke antwoorden: mannen of vrouwen. Hierna speelt het andere team deze ronde.

## WAAROM WEEET JE DIT?

Het team dat niet aan de beurt is, pakt een *Waarom weet je dit?*-opdrachtkaart en leest de opdracht aan het andere team voor. De jongens krijgen vragen waarop alle vrouwen het antwoord weten en de meisjes krijgen typische 'jongensvragen'. Geef antwoord op de vraag. Hierna speelt het andere team deze ronde.

## Finale

Na de zevende ronde begint de finaleronde. Bij deze ronde mag je *niet* overleggen met je teamleden en worden er *geen* fiches ingezet. De teams tellen hun fiches. Een van de spelers uit het team met de minste fiches daagt één van de spelers van het andere team uit. Als de meisjes achter staan, dan begin je met een mannenvraag en andersom. Een andere speler pakt een finalekaart en leest de vraag voor. De speler uit het team met de minste fiches geeft als eerste antwoord. De speler die het antwoord geeft dat het hoogst gerangschikt staat, wint. De speler uit het andere team verliest de helft van het totale aantal fiches van zijn/haar team (naar boven afgerond). *Voorbeeld: 31 wordt 16 fiches.* Als beide antwoorden niet op de kaart staan, of als de spelers hetzelfde antwoord geven, mogen ze het nog een keer proberen. Hierna spelen twee andere spelers de finaleronde. Speel je met 4 spelers (2 tegen 2) dan speelt iedereen 2 finalekaarten. Speel je met meer mensen, dan speelt iedereen 1 finalekaart.

## Winnen!

Het team dat na de finale de meeste fiches heeft, wint het spel. Bij gelijkspel wordt er een extra finalevraag gespeeld, net zo lang tot er een winnaar is.

## Zelf opdrachten verzinnen

Je kunt ook kiezen om zelf één of meerdere opdrachten te verzinnen, in plaats van opdrachtkaarten te pakken. Gebruik hiervoor de roze en blauwe beschrijfbaar kaarten. Schrijf in het begin van de ronde een door het team bedachte opdracht op de kaart en speel hiermee de ronde.

## Veel speelplezier!

**Let op:** vanaf 1 december is de app verkrijgbaar met extra opdrachten.

**Speel ook:**

**Multiplayer Game Board voor iPad**

[www.boardgamechanger.nl](http://www.boardgamechanger.nl)



[ [WWW.IDENTITYGAMES.NL](http://WWW.IDENTITYGAMES.NL) ]

© 2012, Identity Games International BV  
Heemraadssingel 180 | 3021 DL Rotterdam | Nederland



De Jongens Tegen De Meisjes © 2012 Talpa, licensed by RTL Nederland B.V.

MADE IN CHINA