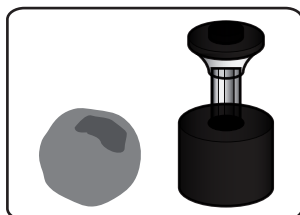


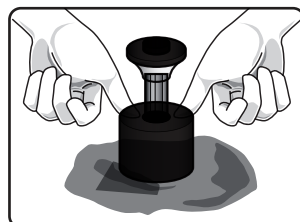
Gebruik van de stempel

Om zo veel mogelijk klei te stelen:

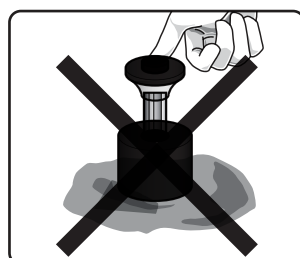
1. Leg de klei in een bal op de onderlegger.



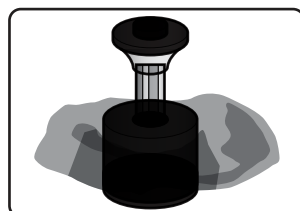
2. Trek de stempel helemaal uit.



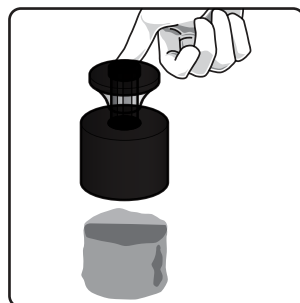
3. Duw hem recht naar beneden in de klei.



DUW DE STEEL NOG NIET naar beneden!



4. Duw de stempel helemaal door de klei tot hij aan de andere kant van de bal zichtbaar wordt.



5. Duw daarna de steel naar beneden om het stukje klei uit de vorm te halen.

ONDERHOUD VAN DE KLEI

- Bewaar de klei altijd in de potjes en zet het deksel er goed op om de klei soepel te houden.
- Bewaar de potjes op een droge plek.
- Meng de klei niet met water.
- Voeg enkel water toe indien de klei is uitgedroogd. Doe dit per druppel.

VOORZORGEN & SCHOONMAAKINSTRUCTIES

Was je handen wanneer je met de klei hebt gespeeld. De klei bevat mogelijk tarwe.

De klei is niet giftig, maar is niet bestemd voor consumptie. Klei niet opeten of in de mond steken. Gebruik geen warm water om de klei te verwijderen uit kledij of stoffen. Laat de klei uitdrogen en verwijder hem met een borstel. Gebruik indien nodig ook koud water en zachte zeep.

WAARSCHUWING

De inhoud van dit spel mag enkel voor zijn doel gebruikt worden op de manier beschreven in deze spelregels. Wij aanvaarden geen aansprakelijkheid wanneer het op een andere manier of voor een ander doeleinde gebruikt wordt.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China.

• Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine.

• Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.

Onder licentie van DRUMMOND INTERNATIONAL Pte.
©2018 MEGARIGHTS. KNEEDFEEST is een gedeponeerd merk. Alle rechten voorbehouden.

Verdeeld in Nederland en België door MGBI
Rue des Colonies 11,
1000 Brussel.

 www.megableu.com

2 TEAMS,
VANAF 7 JAAR

Kneedfeest

OVER KNEEDFEEST

Kneedfeest wordt gespeeld in twee teams. Er kunnen zo veel mensen in een team als je wil, en de teams moeten niet echt gelijk zijn, dus iedereen kan meespelen!

INHOUD DOOS

2 potjes gele boetseerklei, 2 potjes blauwe boetseerklei, 2 onderleggers, 2 boetseerspatels, 1 stempel, 200 Kaarten.

DOEL VAN HET SPEL

Wees het eerste team om het woord dat je teamgenoot boetseert te raden, en steel een stukje klei van het andere team.

VOORBEREIDING

Maak een geel team en een blauw team. Neem de klei en onderlegger van je teamkleur, en een rode boetseerspatel. Zet de stempel in het midden. Elk team kiest welke speler als eerste aan beurt komt om te boetseren.



BOETSEREN EN RADEN

Teamgenoten mogen om beurten boetseren. De rest van het team probeert het woord te raden. Je wint een ronde wanneer een speler uit jouw team het woord als eerste raadt. Als een speler uit het andere team het juiste woord raadt, negeert de boetseerder dit.

KAARTEN

Er zijn drie soorten kaarten, die allemaal samen geschud moeten worden voordat het spel begint:



KAARTEN MET ÉÉN WOORD

De spelers van beide teams boetseren hetzelfde woord.



KAARTEN MET DRIE WOORDEN

De spelers kiezen welk woord ze zullen boetseren. Ze kunnen allebei hetzelfde woord kiezen, of iets anders. De ene speler weet niet welk woord de andere heeft gekozen.



KAARTEN MET 2 WOORDEN OP EEN VERSCHILLENDE ACHTERGROND

Boetseer het woord in je teamkleur. (Op deze kaarten staan woorden die er gelijkaardig uit kunnen zien, vb. sinaasappel – mandarijn).

BOETSEERREGELS

De volgende regels moeten overeengekomen worden voor de start van het spel:

- Mogen de spelers uitbeelden met hun klei? Vb. een vliegtuig laten vliegen.
- Mogen ze hun lichaam gebruiken om uit te beelden? Vb. als een armband rond je pols.

Als deze regels niet worden toegestaan, moeten de spelers het woord boetseren, zonder hun figuur verder te animeren of hun lichaam te gebruiken.

Gebaren, acties en geluiden zonder gebruik te maken van de geboetseerde figuur, zijn NOOIT toegestaan.

Zorg ervoor dat alle spelers de regels kennen!

EEN RONDE SPELEN

Eén van de boetseerders neemt de bovenste kaart van de stapel, zonder dat de teamgenoten zien wat erop staat. De boetseerders kiezen (indien nodig) welk woord ze zullen boetseren, rollen de inhoud van hun 2 potjes in een bal en leggen deze in de cirkel op de onderlegger. Ze plaatsen hun handen op de onderlegger.

Na een afgesproken periode om na te denken, roept één van de teamgenoten "GO" en beginnen de spelers te boetseren. Beide spelers boetseren dus tegelijkertijd. De teamgenoten proberen het woord te raden. Ze mogen zoveel raden als ze willen. Het doel is om het woord sneller te raden dan het andere team.

De spelers aan beurt mogen enkel "ja" of "nee" zeggen. Het is verboden letters met de klei te maken, of het woord met de boetseerspatel te schrijven/tekenen. Ook mogen ze niet wijzen naar objecten in de omgeving om hun team te helpen.

Ze mogen enkel doen wat er voor de start van het spel overeen werd gekomen (zie "boetseerregels").

EEN RONDE WINNEN

Het team wint een ronde wanneer het woord correct wordt geraden.

Er staat geen tijdslimiet op een ronde. Indien geen enkel team het juiste woord raadt na een langere tijd, en beide teams gaan akkoord, kan de ronde ongeldig worden verklaard. Speel de ronde dan opnieuw met een andere kaart.

Als beide teams het juiste woord tegelijkertijd raden, speel de ronde dan ook opnieuw met een andere kaart.

KLEI STELEN

Het winnende team mag klei stelen van het andere team (zie paragraaf "Gebruik van de stempel"). Het verliezende team zal dus minder klei hebben om mee te boetseren. De gestolen klei wordt terug in het potje gedaan. Meng de verschillende kleuren klei niet!

HET SPEL WINNEN

Wanneer een team niet genoeg klei meer over heeft, wint het andere team.

