

**De finale:**

**Hoger, Lager** – De quizmaster stelt de open vraag. Het team waarvan de kleur niet op de achterkant van de kaart staat overlegt en komt hierna met een schatting. Na het noemen van deze schatting overlegt het andere team of het meer of minder zal zijn.

**Guldens verdienen**

De gewonnen guldens worden naar boven of naar beneden afgerond met 5 gulden. Het aantal te verdienen guldens staat op de opdrachtkaart.

**Winnen**

Het team dat na het spelen van alle kaarten de meeste guldens heeft verdiend, wint het spel!

Het spel kan aangevuld worden met het verjaardagsspel van Ik hou van Holland. Als je dit spel ook hebt, kun je een opdrachtkaart van het verjaardagsspel in de set stoppen die jullie gebruiken.

Veel speelplezier!



Speel ook:



The Voice  
Zing & Coach Spel



talpa

rt(4)

Ik hou van Holland © & ™ 2013 Talpa,  
licensed by RTL Nederland B.V.



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

©2013, Identity Games International BV  
Heemraadssingel 180 | 3021 DL Rotterdam | Nederland

MADE IN CHINA

DE NIEUWSTE SPELLEN UIT



SPELREGELS

Teams: 2 • Leeftijd: 12+ • Speelduur: 45 min

#### Inhoud:

- 165 opdrachtkaarten
- 1 zoemer
- Speelbord met de kaart van Nederland
- Finale rad op de achterkant van het speelbord
- 90 Guldenbankbiljetten
- Muziekopdrachten-CD
- Gratis muziekopdrachten-app



#### Doel van het spel

Verdien tijdens het spelen van de rondes de meeste gulden door met jouw team slimmer en sneller te zijn dan het andere team!

#### Vorbereiding

Vorm twee teams, team ORANJE en team ROOD-WIT-BLAUW. Leg de zoemer, het speelbord, een pen en papier in het midden op tafel. Houd een (telefoon met) stopwatch in de buurt. Kies één van de negen setjes opdrachtkaarten en leg deze met de vragen naar beneden in het midden (of vóór de quizmaster) op tafel. Elke set opdrachtkaarten heeft een eigen icoon op de achterkant van de kaarten. De kleuren ORANJE en ROOD-WIT-BLAUW mogen door elkaar op de stapel liggen. De vier finalekaarten leg je onderop de stapel.



**Tulpen set**  
Als er geen quizmaster is, leest 1 speler uit team ORANJE deze opdrachtkaart voor.

#### Wie is de quizmaster?

Bij een oneven aantal spelers kan één van de spelers de quizmaster zijn. Als geen van de spelers de quizmaster is, dan geeft de kleur op de achterkant van de opdrachtkaarten aan welk team de opdracht voorleest. De voorlezer is dan even de quizmaster.

#### Muziekopdrachten voorbereiden

Gebruik de CD om de muziekopdrachten te spelen. Heeft één van de spelers een smartphone, dan kunnen de muziekopdrachten ook met de muziekopdrachten-app gespeeld worden. Download de app gratis in de app store onder de naam 'De nieuwste spellen uit Ik hou van Holland - muziekopdrachten'. De quizmaster bedient de telefoon tijdens de opdracht.

#### Speelbeurt

De quizmaster pakt de bovenste opdrachtkaart en leest de opdracht hardop voor. In de rechterbovenhoek van de kaart staat de kleur van het team dat deze opdracht moet uitvoeren. Vervolgens stelt de quizmaster de vraag op de kaart en voert het genoemde team de opdracht uit. De quizmaster speelt deze opdracht niet mee. Als het team de opdracht goed uitvoert, verdient zij het aantal gulden dat op de opdrachtkaart staat. De quizmaster legt de opdrachtkaart na het spelen voor zich neer. Nu begint de volgende ronde. Per setje opdrachtkaarten zijn er zestien opdrachten en twee finalerondes.



Het team dat de opdracht moet uitvoeren

Opracht

De te winnen gulden

#### Oprachten:

**SPELLING** – De quizmaster kiest voor elk woord een speler van het andere team en leest het te spellen woord voor. Alle woorden worden gespeeld. De gekozen speler spellt het woord. Let op: leestekens moeten direct genoemd worden.

**WOORDSLANG** – De quizmaster noemt de eerste letter die op de opdrachtkaart staat en kiest vervolgens een speler van het team. Deze speler begint met het vormen van een woord door een tweede letter te noemen. Vervolgens noemen de spelers één voor één een letter (ga met de klok mee) tot er geen Nederlands woord meer gemaakt kan worden. Het helpt als de quizmaster meeschrijft zonder dat de spelers dit kunnen zien.

**RODDELEN** – De quizmaster stuurt alle teamleden van het spelende team, op één na, de kamer uit. De quizmaster leest nu de roddel hardop voor. Hierna wordt één teamgenoot teruggeroepen. Het teamlid dat aanvankelijk in de kamer was gebleven vertelt de roddel hardop aan zijn teamgenoot. Hierna wordt het volgende teamlid teruggeroepen en dient de vorige speler zijn versie van de roddel te vertellen aan degene die zojuist is binnengekomen, et cetera. Het laatste teamlid dat de roddel hoort vertelt de roddel zo volledig mogelijk aan de quizmaster.

**SPEEKWOORD TEKENEN** – De quizmaster leest in stilte het spreekwoord en de betekenis ervan. De timer wordt op één minuut gezet en de quizmaster begint het spreekwoord en/of de betekenis op het papier te tekenen. Het team dat als eerste op de zoemer drukt en het spreekwoord raadt, wint.

**ANAGRAMMEN** – Een anagram is een woord of een zin waarvan de letters door elkaar gehusseld zijn, waardoor een nieuw woord of een nieuwe zin ontstaat. De quizmaster leest de categorie van het anagram (bijv. persoon, voorwerp, gebouw) plus het anagram zelf voor, waarna hij het anagram uitschrijft op papier. Het team dat als eerste op de zoemer drukt en het juiste antwoord raadt, wint.

**RIJTJES** – De quizmaster noemt het onderwerp waarvan de top 10 op de opdrachtkaart staat. De spelers van het team waarvan de kleur niet op de achterkant van de kaart staat, geven aan hoeveel van deze top 10 zij kunnen opnoemen. Nu mag het team waarvan de kleur wél op de achterkant van de kaart staat aangeven of zij over het genoemde aantal heen kunnen gaan, en zo ja, met hoeveel. Het bieden gaat door totdat een van de teams denkt het andere team niet te kunnen overtreffen. Het team dat als hoogste heeft ingezet, mag het rijtje meteen opnoemen – één voor één geven de spelers een antwoord (of passen), totdat alle beloofde antwoorden genoemd zijn of de tijd op is.

**GEEN JA, NEE EN UH** – De quizmaster kiest een speler van het spelende team die geen JA, NEE of UH mag zeggen en vertelt de situatie die op de opdrachtkaart staat. Hierna zet een medespeler de timer op één minuut. De quizmaster verleidt de speler om JA, NEE of UH te zeggen tijdens het gesprek. Het team krijgt 10 gulden voor elke tien seconden waarin de speler geen JA, NEE of UH zegt.

**KAASWERPEN** – De quizmaster leest de plaatsnamen één voor één voor. Het spelende team noemt het nummer op de kaart van Nederland (op het speelbord) waarin de plaats ligt die zojuist is opgenoemd. Overleg is toegestaan.

**MUZIEKOPDRACHTEN** – Deze categorie wordt gespeeld met de muziekopdrachten-CD OF de gratis app: Stop de CD in de CD-speler of start de app. De quizmaster zet het muzieknummer dat op de opdrachtkaart staat aan. Als er op de zoemer wordt gedrukt zet de quizmaster de muziek meteen op pauze. Het team dat als eerste op de zoemer drukt, mag zeggen welk nummer er gespeeld werd. Hierna bekijkt de quizmaster op de kaart of het antwoord goed is. Is het antwoord fout dan zet de quizmaster de muziek weer aan en mag er opnieuw geraden worden.