



familie

8+

leeftijd



2-6

spelers



40+

minuten

NL



VLAGGEN rond de WERELD

KENNISQUIZ



Inhoud: speelbord, 200 kaarten (195 vlaggenkaarten en 5 continentkaarten), 6 speelstukken, 24 fiches (4x6 kleuren).

VOORBEREIDING

Leg het speelbord op tafel en haal de continentkaarten uit de stapel.

Schud de vlaggenkaarten en leg willekeurig 24 kaarten op het speelbord.

Elke speler kiest een kleur, neemt het speelstuk en de fiches in die kleur en plaatst het speelstuk op het startvak (afbeelding 1).



IN HET KORT

1. Het spel bestaat uit drie rondes. Beslis of jullie de meerkeuze-antwoorden willen gebruiken.
2. De oudste speler begint. Daarna speel je met de klok mee.
3. Kies een vlag en probeer het land te benoemen. Als dit lukt, mag je een extra vraag beantwoorden. De speler rechts van je leest de vraag voor.

Als je het land goed hebt, plaats je een fiche op de kaart op het bijbehorende continent. Beantwoord je de extra vraag ook goed, dan verplaatst je jouw speelstuk één stap vooruit op de speelroute.

4. Als je aan de beurt bent en niet vooraan staat, mag je samenwerken met een andere speler.
5. De ronde eindigt wanneer je al je fiches op de kaart hebt geplaatst of wanneer er geen vlaggenkaarten meer op het speelbord liggen. Iedere speler telt zijn of haar punten en verplaatst het speelstuk op de route.
6. Verwijder de overgebleven kaarten van het speelbord en leg 24 nieuwe neer. Verwijder de fiches van de kaart en start een nieuwe ronde.
7. Na drie rondes wint de speler die het verst op de speelroute staat!

DOEL VAN HET SPEL

Verdien zoveel mogelijk punten door vlaggen te herkennen en vragen juist te beantwoorden. Je verplaatst je speelstuk vooruit op de speelroute volgens het aantal punten dat je verdient. Na drie rondes wint de speler die het verst op de speelroute staat.

VLAGGENKAARTEN

De pijl op de vlaggenkaart geeft aan welke kant boven moet (afbeelding 2). De juiste antwoorden staan **vetgedrukt**.

Voor een extra uitdaging kun je spelen zonder meerkeuze-antwoorden. Je kunt dit ook combineren: volwassenen spelen zonder, kinderen mét. Let op: lees bij de **derde vraag** altijd de meerkeuze-antwoorden voor.

afbeelding 2



SPELREGELS

Je speelt in totaal drie rondes. De oudste speler begint en kiest een vlaggenkaart van het bord. De speler rechts van hem of haar leest de eerste vraag voor:

- **Geef je een fout antwoord**, dan wordt de kaart opzijgelegd en gaat de beurt door naar de volgende speler.
- **Geef je een goed antwoord**, dan mag je een fiche plaatsen op het continent waar het land ligt. Bij landen op twee continenten mag je kiezen waar je je fiche legt. Je speelstuk verplaats je nog niet!

Daarna mag je een extra vraag beantwoorden voor een bonuspunt:

- De speler rechts van je stelt de vraag die hoort bij de kleur van het vak waarop je speelstuk staat (blauw of groen). Bij een goed antwoord verplaats je je speelstuk één stap vooruit. Daarna wordt de kaart opzijgelegd en gaat de beurt naar de volgende speler.

Let op: je fiches tellen pas als punten aan het eind van iedere ronde. Tijdens een ronde verdienen je alleen punten door extra vragen goed te beantwoorden.

SAMENWERKEN (BIJ 3 OF MEER SPELERS)

Ben je aan de beurt *en sta je niet vooraan*, dan mag je ervoor kiezen om samen te spelen met één of meer andere spelers die ook niet vooraan staan. Samen kies je een kaart en beantwoord de vragen gezamenlijk. Jij hebt, als speler die aan de beurt is, altijd het laatste woord, maar een teamgenoot mag er wel voor kiezen om géén fiche neer te leggen (bijvoorbeeld om deze voor een ander continent te bewaren).

Heb je de vragen beantwoord, dan gaat de beurt weer naar de volgende speler. Dit kan iemand zijn die net in je team zat.

HET EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde eindigt na de beurt waarin één van de spelers zijn of haar vierde fiche op de kaart heeft geplaatst. Verwijder de overgebleven kaarten van het bord en leg ze weg. Een ronde eindigt ook wanneer er geen vlaggenkaarten meer op het bord liggen.

Tel nu allemaal je punten (zie *puntentelling*) en verplaats je speelstuk. Daarna mag je 24 nieuwe vlaggenkaarten op het bord plaatsen en begint de volgende ronde.

PUNTENTELLING

Aan het einde van elke ronde worden de punten geteld.

- De speler die als eerste alle vier zijn of haar fiches heeft geplaatst scoort **1 punt**.
- Voor elk geplaatst fiche ontvang je **1 punt**.
- Voor elk continent waarop je een fiche hebt geplaatst ontvang je ook **1 punt**.

1 punt = 1 stap vooruit op de speelroute. Geef vervolgens de fiches terug aan de spelers voordat je een nieuwe ronde start.

DE WINNAAR

Na de derde ronde wint de speler die het verst op de speelroute staat!