

Catch the plane



SPELREGELS



Hey vakantiegangers,
Stewartessa hier!
Benieuwd hoe je het
vliegtuig moet 'catchen'?
Lees dan snel verder.

WELK TEAM VLIEGT ER MET DE WINST VANDOOR?



DEPARTURES



Helaas is jullie vlucht overboekt.
Er is nog maar plaats voor 1 team!
Dat wordt haasten op het vliegveld.
Klaar voor de start?



Geen zin om de spelregels te lezen? Bekijk dan de video's op
www.catchtheplane.com/spelregels

INHOUD KOFFER



1 speelbord



1 spelregelboekje



278 speelkaarten



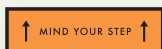
3 pionnen



1 zandloper



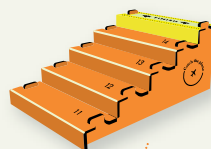
1 slaapmasker



1 mind your step



1 propeller



1 vliegtuigtrap



1 papierblok
met routes



1 potlood

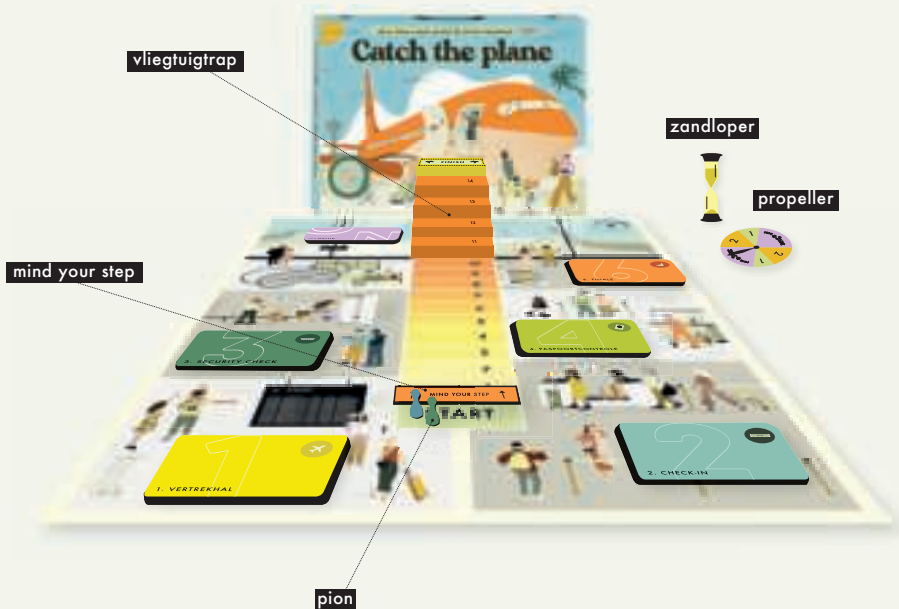


Wel nodig, maar niet inbegrepen voor ronde 4: pennen + papier.
Jullie kunnen deze ronde ook telefoons gebruiken om antwoorden te noteren.



VOORBEREIDING

- 1 – Leg het speelbord op tafel.
- 2 – Leg de speelkaarten per kleur op de kleurvlakken van het bord.
- 3 – Zet de deksel van de koffer rechtop aan het uiteinde van het speelbord, zodat het vliegtuig zichtbaar is.
- 4 – Zet de trap op vak 11 t/m het FINISH-vak.
- 5 – Leg de MIND YOUR STEP met de pijltjes naar boven (oranje kant) op vak 1.
- 6 – Leg de propeller en zandloper naast het bord.



- 7** – Vorm 2 of 3 teams, met minimaal 2 en maximaal 4 spelers per team.

TIPS VOOR HET MAKEN VAN TEAMS:

➤ **Spelen jullie het spel bij iemand thuis?**

Verdeel de huisgenoten over de verschillende teams.

➤ **Zijn jullie met 6, 7 of 8 spelers?**

- Vorm 2 teams voor een korte versie.
- Vorm 3 teams voor een lange versie.

➤ **Spelen jullie met een oneven aantal spelers?**

Dat kan! Speelt een team van 2 spelers tegen een team van 3 spelers? Dan kiest het team van 3 spelers steeds 2 spelers die een ronde gaan spelen.

- 8** – Kies per team een pion en zet deze op het startvak.

- 9** – Tel de leeftijden van de teamgenoten bij elkaar op. Het oudste team mag beginnen.



Die kunnen wel een voorsprong gebruiken.





Spelverloop

DOEL VAN HET SPEL

Probeer als team zo snel mogelijk de felbegeerde zitplaatsen in het vliegtuig te bemachtigen.

Hoe? Door spelrondes te winnen. Het spel bestaat uit 6 rondes, die je op volgorde van nummer speelt. Elke ronde speel je een ander spel met een bijbehorende stapel kaarten. Het team dat een ronde wint, verdient stappen om dichterbij het vliegtuig te komen. In de finale (ronde 6) wordt de winnaar bepaald. Het team dat als eerste bovenaan de trap de FINISH bereikt, wint CATCH THE PLANE.

MET DE KLOK MEE

De rondes worden met de klok mee gespeeld en de teams beginnen om de beurt met een ronde.



WINT JOUW TEAM DE RONDE?

Dan mogen jullie aan de propeller draaien. Hier lees je af hoeveel stappen er gezet mogen worden. Nadat de stappen zijn gezet, mogen jullie ook de MIND YOUR STEP verzetten (zie uitleg MIND YOUR STEP). Hierna gaan alle teams door naar de volgende ronde.



PROPELLER UITLEG

Als je aan de propeller draait, zijn er 3 situaties mogelijk:

1 = 1 stap vooruit.

2 = 2 stappen vooruit.

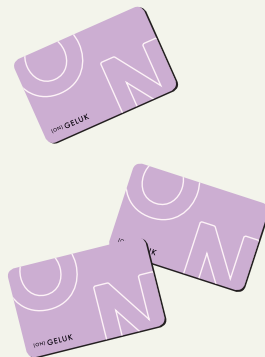
(on)G3LUK = Een (on)GELUK-kaart pakken.

EEN (ON)GELUK-KAART PAKKEN?

Dan verdient jouw team zelf stappen én in sommige gevallen verdienen of verliezen al je tegenstanders ook nog een stap.

Let op: staat een team nog op het startvak en moeten ze een stap achteruit zetten?

Dan blijven zij op het startvak staan en gebeurt er niks.



GELIJKSPEL

Eindigt een ronde in een gelijkspel? Dan draaien de teams met een gelijke score aan de propeller. Let op: (on)G3LUK telt in dit geval als een 3. Het team dat het hoogste getal draait, wint de ronde.



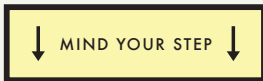
De propeller moet minimaal 1 keer helemaal rondgaan, dus geef er een goede draai aan.

Mind your step

Kijk op het vliegveld goed uit waar je loopt! Komt jullie pion precies op de MIND YOUR STEP terecht? Dan verdienen of verliezen jullie een extra stap.



= 1 stap vooruit.



= 1 stap achteruit.

REGELS MIND YOUR STEP

De MIND YOUR STEP mag:

- alleen verzet worden door het team dat een ronde heeft gewonnen.
- pas verzet worden als alle verdiende/verloren stappen zijn gezet en voordat de volgende ronde is begonnen.
- op vak 1 t/m 14 worden neergezet met de pijltjes naar boven of beneden. Behalve op een vak waar al een pion staat, dus gebruik hem tactisch.

In ronde 6 gelden er andere regels (zie uitleg ronde 6).



Vergeeten te verzetten
= pech. Jammer joh!

Ik verplicht jullie niet om de MIND
YOUR STEP te verzetten. Dat mogen
jullie lekker zelf bepalen.

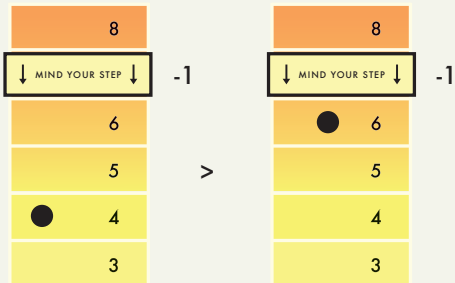
VOORBEELD 1

De MIND YOUR STEP staat op vak 1, met de pijltjes naar boven.

– Jouw team wint de eerste ronde en verdient 1 stap. De pion komt op de MIND YOUR STEP terecht. Jouw team verdient nu 1 extra stap en gaat naar vak 2. Daarna mogen jullie de MIND YOUR STEP verzetten.



– Jouw team wint de eerste ronde en verdient 2 stappen. De pion komt niet op de MIND YOUR STEP terecht. Jouw team verdient geen extra stap, maar jullie mogen de MIND YOUR STEP wel verzetten.

VOORBEELD 2

De MIND YOUR STEP staat op vak 7, met de pijltjes naar beneden.

– Jouw team staat op vak 4 en verdient 3 stappen. De pion komt op de MIND YOUR STEP terecht. Helaas! Jouw team verliest 1 stap en gaat naar vak 6. Daarna mogen jullie wel de MIND YOUR STEP verzetten.

✈️ Ronde 1 VERTREKHAL

Jullie zijn aangekomen in de vertrekhal. Maar o jee, er is een storing op het departures bord. Alle bestemmingen staan achterstevoren weergegeven. Welk team ontcijfert de meeste bestemmingen binnen 1 minuut, door deze achterstevoren te spellen?



Ik ga jullie een tip geven: lees steeds eerst de uitleg van een ronde. Speel vervolgens de ronde en ga dan pas door naar de volgende.

SPEELWIJZE:

- 1 – Een tegenstander van het beginnende team pakt een kaart van de stapel.
- 2 – Als de zandloper is omgedraaid, leest de tegenstander de eerste bestemming voor. Het team dat begint mag de kaart dus niet zien.
- 3 – Elke speler van het beginnende team noemt **om de beurt** een letter, tot de hele bestemming is gespeld.

Let op: je begint bij de laatste letter en eindigt met de eerste letter. Overleggen mag niet.

Denk vooral niet te moeilijk! Spaties, leestekens en accenttekens hoeven niet benoemd te worden. Bij de letter ij moeten de letters i en j los van elkaar worden gespeld.

- 4 – Bestemming goed gespeld? Dan leest de tegenstander de volgende bestemming voor.
- Spelfout gemaakt? Dan moet het team opnieuw beginnen bij dezelfde bestemming, totdat de bestemming goed is gespeld.
- 5 – Is de minuut voorbij? Tel dan het aantal goed gespelde bestemmingen.
- 6 – Het volgende team is aan de beurt. Pak per team een nieuwe kaart.

Het team dat de meeste bestemmingen goed heeft gespeld, wint de ronde.

GELIJKSPEL?

Kijk dan welk team het meeste aantal letters goed heeft gespeld bij hun laatste bestemming. De bestemmingen op de kaarten hebben namelijk hetzelfde aantal letters.

Nog steeds gelijkspel? → Check de regels voor gelijkspel op pagina 7.

VOORBEELD

Jouw team en een ander team zijn tot bestemming 7 gekomen. Jouw team heeft 4 letters gespeld en je tegenstander 6 letters van die bestemming. Dit betekent dat de tegenstander de ronde heeft gewonnen.

Eigen team:



Tegenstander:



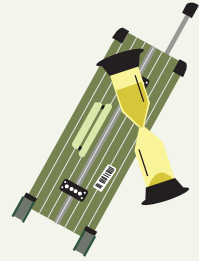
✈️ Ronde 2 CHECK-IN

Yes! Eindelijk die zware koffers inchecken. Maar door een extra controle moeten jullie eerst vertellen wat er allemaal in jullie koffer zit. Dit doe je door kaarten te pakken waar voorwerpen op staan. Jullie hebben 1 minuut de tijd om de voorwerpen te onthouden. Welk team heeft het beste geheugen?

SPEELWIJZE:

1 – Elk team pakt het juiste aantal kaarten van de stapel. Deze leg je dicht op tafel.

2 spelers per team	7 kaarten	7 beurten
3 spelers per team	10 kaarten	10 beurten
4 spelers per team	13 kaarten	13 beurten



2 – Als de zandloper is omgedraaid, mogen jullie de kaarten omdraaien. Alle teams proberen **tegelijkertijd** de voorwerpen te onthouden.

De kaarten mogen verdeeld worden onder de teamleden. Samen een kaart onthouden (en elkaar aanvullen) mag ook.

3 – Is de minuut voorbij? Dan geeft elk team de kaarten aan een ander team. Zo kunnen jullie elkaar controleren.

4 – De teams proberen nu **om de beurt** de 3 voorwerpen van een kaart op te noemen. De voorwerpen hoeven niet op volgorde te worden benoemd.

5 – Zijn de 3 voorwerpen **goed** benoemd? Dan wordt deze kaart open op tafel gelegd. De beurt gaat nu naar het volgende team.

- Wordt er een voorwerp **fout** benoemd? Dan gaat de beurt direct naar het volgende team.

Nog een poging wagen om de voorwerpen van een kaart op te noemen? Dit mag bij een volgende beurt, maar wel ten koste van een andere kaart. Houd het aantal beurten per team dus goed bij.

Het team dat de meeste kaarten open op tafel heeft liggen, wint de ronde.

Even voor de duidelijkheid: het aantal kaarten dat de teams hebben gekregen = het aantal beurten dat de teams een kaart mogen opnoemen.



✈️ Ronde 3 SECURITY CHECK

In de rij voor de security check. Als jullie eindelijk aan de beurt zijn, moeten jullie zo snel mogelijk voorwerpen in de bak leggen die door het securitysysteem worden gecheckt. Welk team is het snelst?

Een voorwerp dat al een keer in de bak is gelegd, mag niet nog een keer worden gebruikt. Je zoekt maar wat anders!



SPEELWIJZE:

- 1 – Pak de bak van de koffer en haal het spelmateriaal eruit.
- 2 – Jullie spelen deze ronde **tegelijkertijd** tegen elkaar, dus zorg dat de bak op een plek ligt waar iedereen goed bij kan.



2 teams	9 kaarten
3 teams	10 kaarten

- 3 – Pak het juiste aantal kaarten van de stapel en leg deze als 1 stapel **naast de bak**.
- 4 – Een speler van het beginnende team pakt de eerste kaart van de stapel. De kaart moet direct open worden gelegd, op de plek van de kaart in de bak. Vervolgens leest deze speler het gevraagde voorwerp voor.
- 5 – Het team dat als eerste het gevraagde voorwerp in de bak legt, wint de kaart. Kan niemand het voorwerp vinden? Dan telt deze kaart niet. Er wordt een extra kaart toegevoegd aan de stapel naast de bak.
- 6 – De teams draaien om de beurt een kaart om.

Het team met de meeste kaarten, wint de ronde.



PAS OPI! De marechassee houdt niet van valspelers! Zodra jullie dingen van tevoren afspreken, bij elkaar afkijken of op een andere manier sjoemelen, verlies je automatisch deze ronde.



✈️ Ronde 4 PASPOORTCONTROLE

Tijd voor de paspoortcontrole. Omdat jullie samen reizen, wordt er gecheckt of jullie je teamleden wel goed kennen. Per team moeten jullie vragen beantwoorden, waarop alle teamleden dezelfde antwoorden moeten geven. Welk team kent elkaar het best?

SPEELWIJZE:

- 1 – Elke speler van het beginnende team pakt een pen en papier. *Of gebruik telefoons om de antwoorden te noteren.*
- 2 – Een tegenstander pakt een kaart van de stapel en leest de 7 vragen om de beurt voor.
- 3 – Elke speler beantwoordt de vragen zelf. Overleggen mag niet.
- 4 – Zijn alle vragen beantwoord? Dan leest de tegenstander de vragen opnieuw voor, om de antwoorden te checken. Hebben alle teamleden hetzelfde antwoord opgeschreven? Dan wordt een vraag goed gerekend.
- 5 – Het volgende team is aan de beurt. Pak per team een nieuwe kaart.

Het team dat op de meeste vragen dezelfde antwoorden heeft gegeven, wint de ronde.

VOORBEELD

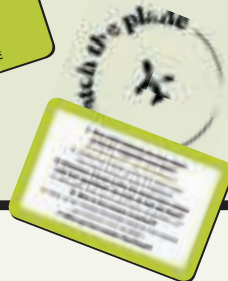


In de situatie hieronder heeft een team
3 vragen goed beantwoord.

Vragen	Antwoorden Britt	Antwoorden Marco	Antwoorden Laurette	
1 Naam bekend persoon	1 Albert Einstein	1 Albert Einstein	1 Albert Einstein	✓
2 Antwoord op dilemma	2 Serie	2 Serie	2 Film	
3 Antwoord op dilemma	3 Zomervakantie	3 Wintervakantie	3 Wintervakantie	
4 Wie van jullie team	4 Britt	4 Britt	4 Britt	✓
5 Wie van jullie team	5 Laurette	5 Britt	5 Marco	
6 Wie van jullie team	6 Marco	6 Laurette	6 Laurette	
7 Wie van jullie team	7 Marco	7 Marco	7 Marco	✓



Denk bij vraag 2 en 3 niet alleen aan jezelf of je teamleden,
maar schrijf op wat jullie als team zouden kiezen.





De 2 routes van het papierblok (zie voor- en achterkant per pagina) zijn spiegelbeelden van elkaar. Tegenstanders bepalen de route, zodat de slaapkop de route niet weet.

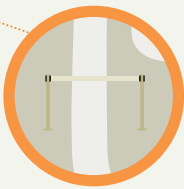


✈ Ronde 5 ROUTE NAAR DE GATE

Jullie zijn aangekomen bij de gate. Maar huh? Jullie zijn niet meer compleet. 1 speler van jullie team is, vermoeid van de vakantiestress, in slaap gevallen op een bankje. Zorg ervoor dat jullie slaapkop vliegensvlug naar de gate komt, door de weg te wijzen. Met het slaapmasker nog op, moet de slaapkop binnen 1 minuut zo dicht mogelijk bij de gate komen.

SPEELWIJZE:

- 1 – Het beginnende team kiest hun slaapkop. Deze doet het slaapmasker op.
- 2 – De tegenstanders kiezen een route van het papierblok en leggen deze voor de nietsziende slaapkop neer.
- 3 – Een teamlid mag de slaapkop helpen om het potlood bij de startpijl van de route te zetten.
- 4 – Als de zandloper is omgedraaid, zegt een speler 'start'. Met verbale aanwijzingen van de teamleden legt de slaapkop de aangegeven route af naar de gate.
- 5 – Is de minuut voorbij óf is de slaapkop slaapwandeland van het pad geraakt? Dan mag de slaapkop niet meer verder en is het volgende team aan de beurt.



- 6 – Zijn alle slaapkoppen niet verder gekomen dan het afzetlint? Kies dan per team een speler die verder gaat met het afleggen van de route, op het punt waar de slaapkop is geëindigd. De gekozen spelers proberen binnen 1 minuut nog dichterbij de gate te komen.

Leg de routes naast elkaar. Het team dat de route het verst heeft afgelegd, wint de ronde.

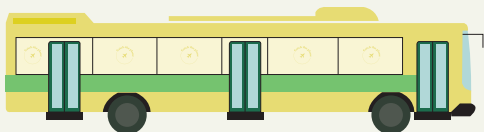


Zijn alle routes van het papierblok afgelegd?
 → Check dan de website om extra routes te printen.



Viel het tegen om stappen naar het vliegtuig te zetten? En zijn alle teams niet verder gekomen dan vak 7 op het speelbord?

- Speel dan jullie favoriete ronde(s) nog een keer om extra stappen te verdienen.
- Geen tijd voor? Dan is er altijd nog de shuttlebus die jullie (dichter) bij de trap van het vliegtuig kan brengen. Hierdoor mogen alle teams 3 stappen vooruit zetten.



Ronde 6 FINALE

Jullie zien jezelf al helemaal zitten in het vliegtuig, maar helaas zijn jullie er nog niet. Eerst wordt jullie algemene (reis)kennis getest. In deze allesbepalende finaleronde beantwoorden jullie per team om de beurt een vraag. Zet jullie telefoons maar op vliegtuigstand, want 1 team gaat bijna de lucht in.

Op de finalekaarten staan vragen met 3 moeilijkheidsgraden. Door aan de propeller te draaien, wordt bepaald welke vraag moet worden beantwoord en hoeveel stappen jullie kunnen verdienen.

Propeller	Vraag
1	Makkelijke vraag (juist/onjuist-vraag)
2	Gemiddelde vraag (meerkeuzevraag)
(on)G3LUK	Moeilijke vraag (open vraag)

SPEELWIJZE:

1 – Het team dat het dichtst bij de FINISH staat start deze ronde. Staan er meerdere pionnen op hetzelfde vak? Dan draaien die teams aan de propeller. Het team dat het hoogste getal draait mag beginnen.

2 – Een tegenstander pakt een kaart en leest de bijbehorende vraag voor.

3 – **Goed antwoord?** Dan verdienen jullie het aantal stappen dat is gedraaid. Na het zetten van de stappen mogen jullie de MIND YOUR STEP verzetten.

– **Fout antwoord?** Dan blijven jullie staan.

4 – In beide gevallen is het volgende team nu aan de beurt.



Speel de finale totdat een team op de FINISH-traprede staat. Dit team heeft CATCH THE PLANE gewonnen en vliegt er met de winst vandoor. Fijne vlucht!

Het is niet nodig om precies op de FINISH te eindigen om te winnen. Als jouw team op vak 14 staat en 2 of 3 stappen heeft verdiend, dan hebben jullie al gewonnen.



INTERESSANT WEETJE!

Heeft jouw team de 5 rondes voor de finale gewonnen en het maximale aantal stappen verdiend? Dan betekent dit dat jullie de FINISH al hebben bereikt en CATCH THE PLANE hebben gewonnen. Die kans is alleen heel klein, dus ik wens jullie veel succes en laat het vooral weten als het is gelukt.

Catch the plane

©2021 – The Catch Studio Alle rechten voorbehouden



Uitgever: The Catch Studio www.thecatchstudio.com
Bordspel: Catch the Plane www.catchtheplane.com

MADE IN EU



WAARSCHUWING!

- Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar.
- Gevaar voor verstikking vanwege inslikbare onderdelen.
- Bewaar de doos s.v.p. voor raadpleging in de toekomst.