

DOEL VAN HET SPEL

Heeft iemand je ooit uitgelegd hoe je hoofd werkt? Nee hè? Raar eigenlijk. Daarom schreef ik, **Wouter de Jong**, het boek **Superkrachten voor je hoofd**. En met dit spel, dat gebaseerd is op deze bestseller, traint iedereen in je familie de superkrachten in zijn hoofd!

Je speelt het spel met ten minste 2 spelers: **1 volwassene en 1 kind**. Je kunt dit spel samen met je ouders doen. Maar het kan natuurlijk ook met een andere volwassene, zoals je opa, je peettante, je buurvrouw of iemand anders met wie je een hechte band hebt. Als er ergens in dit spel 'je ouders', 'je vader' of 'je moeder' staat, bedoel ik de volwassene die jij hiervoor hebt uitgekozen.

KORTE SPELBESCHRIJVING

Er zijn 10 **Superkrachten-voor-je-hoofd-kwartetten**. Als je een kwartet compleet hebt, voer je meteen de bijbehorende challenge uit. Bijvoorbeeld een mooi verhaal verzinnen, iemand na-apen of drie dingen vertellen waar je dankbaar voor bent. De speler die aan het eind van het spel de meeste kwartetten heeft verzameld wint het spel en mag een **eindprijskaart** trekken!

Dit kunnen de kinderen onder andere winnen:

- Later naar bed
 - Een avond kiezen wat jullie eten
 - Een uur lang iets met je ouders doen, en jij mag kiezen wat
- ...maar gelukkig: ouders kunnen óók prijzen winnen!



VOORBEREIDING

1. Sorteert de kaarten. Leg ze per categorie blind op tafel.

Je hebt 4 stapels:

Kwartet-
kaarten (40x)

Joker-
kaarten (8x)

Challenge-
kaarten (30x)

Eindprijs-
kaarten (8x)



Let op: de kwartet- en jokerkaarten hebben dezelfde achterkant.
Kijk bij het sorteren van de kaarten dus naar de voorkant.

2. Pak 1 jokerkaart en schud die door de kwartetkaarten.

Deel deze stapel kaarten nu uit:

Bij 2 spelers: 8 kaarten per persoon

Bij 3 of meer spelers: 6 kaarten per persoon

De overgebleven kwartetkaarten leg je blind op tafel.

Dit is de **trekstapel**.

3. De jongste speler mag beginnen.

DADA!



SPELVERLOOP

STAP 1:

Je start je beurt altijd met het trekken van een kaart van de trekstapel. Zijn de kaarten op? Dan vervalt deze stap en ga je door met stap 2.

STAP 2:

Vraag een van je medespelers om een kwartetkaart. Er zijn 3 opties:

- a. De speler heeft de gevraagde kaart.** Hij moet deze aan jou geven! Je beurt gaat daarna verder. Je mag nog een keer aan dezelfde speler of aan een ander een kaart vragen.
- b. De speler heeft de gevraagde kaart niet.** Je beurt is voorbij, tenzij je een joker inzet. De beurt gaat over naar de speler van wie je de kaart wilde hebben.
- c. De speler aan wie je een kaart vraagt zet een joker in.** Je krijgt dan geen kaart en de beurt gaat over naar de speler die de joker inzette.

Let op: als je tijdens je beurt geen enkele kaart krijgt (behalve de kaart die je aan het begin van je beurt trekt), dan mag je **niet** nog een kaart van de trekstapel pakken.

DE JOKERKAART

Als je geluk hebt krijg je de joker die tussen de kwartetkaarten zit. Maar je kunt ook een jokerkaart verdienen met sommige challenges.

Met een jokerkaart kun je:

- **Een extra beurt verdienen.** Als de speler aan wie je een kaart vraagt die kaart niet heeft, kun je de jokerkaart inzetten.



Je behoudt je beurt en mag opnieuw kiezen welke kaart je aan welke speler vraagt.

- **Een kaart niet aan een andere speler geven.** Als iemand een kaart van je vraagt die je wel hebt, hoef je die niet te geven als je een jokerkaart inzet. En jij krijgt nu de beurt.
- **Niet meedoen aan sommige challenges.** Op de challengekaarten staat uitgelegd wanneer je een joker mag inzetten.
- **Een andere joker onschadelijk maken.** Spelvoorbeeld: Jan vraagt aan Yasmine een kaart. Yasmine heeft de kaart maar zet een joker in. Als Jan een joker heeft kan hij die óók inzetten: Jan behoudt zijn beurt en Yasmine moet de kaart dan alsnog geven.

Als je de joker hebt gebruikt, leg je die open voor je neer. Je mag een jokerkaart maar 1 keer inzetten.

KWARTET

Heb je een compleet kwartet?

Voer dan meteen de challenge uit die bij dat kwartet hoort. Soms staat de challenge al op de kwartetkaart zelf, soms moet je een challengekaart van de stapel trekken. Als je de challenge hebt uitgevoerd, dan mag je weer verder met je beurt.



Krijg je een compleet kwartet terwijl je niet aan de beurt bent?

Bijvoorbeeld omdat een andere speler jou een kaart moet geven? Dan voer je de bijbehorende challenge pas uit tijdens je eigen beurt. Dit doe je nog voordat je een kaart van de trekstapel pakt.

Bij sommige challenges moet je een of meer kwartetten die al in het spel waren weggeven. (Of je krijgt ze!) In dat geval hoef je niet nogmaals de challenge uit te voeren die bij het kwartet hoort.

STRATEGIE

Het is uiteraard toegestaan, als misleiding, om aan een andere speler een kaart te vragen die je zelf in handen hebt. Dat zaait verwarring, maar het kost je wel een beurt. **Let op:** je mag nooit kaarten vragen van een kwartet dat je zelf niet hebt.

EINDE VAN HET SPEL

Heb je geen kaarten meer (bijvoorbeeld omdat je een kwartet hebt of je laatste kaart hebt weggeven) maar is het spel nog niet afgelopen? Dan pak je 1 kaart van de trekstapel. Ook als je niet aan de beurt bent. Zijn de kaarten van de trekstapel op? Dan lig je uit het spel. **Het spel is afgelopen als alle kwartetten compleet zijn.**

DE WINNAAR

Tel aan het eind van het spel je kwartetten. De speler met de meeste kwartetten is de winnaar en mag een kaart uit de eindprijsstapel trekken. De prijs voor kinderen staat onder het kopje 'Voor jou'. Wint (helaas...) een van je ouders? Kijk dan onder het kopje 'Voor je ouders'.

Als aan het eind van het spel 2 of meer spelers evenveel kwartetten hebben, dan wint degene met de meeste **jokerkaarten**. Hebben die spelers ook evenveel jokers? Dan winnen zij allebei een **eindprijs!**

Gefeliciteerd en veel plezier met je prijs!



YES! YES! YES!



© 2022 Maven Publishing B.V. / Wouter de Jong

www.superkrachtenvoorjehoofd.nl

www.mindgym.nl

© Illustraties Hein de Kort / Comic House

Vormgeving Studio TokTok / Studio Frips

ISBN 978 94 932 1321 0

Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke wijze en/of door welk ander medium ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

MAVEN
PUBLISHING

LEES SUPERKRACHTEN VOOR JE HOOFD!

Leer hoe je hersens werken en ontdek de 15 skills waar je gelukkig van wordt



Met leuke experimenten, interessante weetjes, mooie verhalen en heel veel challenges, ook om samen met je ouders te doen.



ALS JE LEVEN EEN GAME IS, DAN IS JE HOOFD DE CONTROLLER

Rijk voor meer tips en extra gratis content op
www.superkrachtenvoorjehoofd.nl