



## Inhoud



## Doel van het spel

Tijdens **4 rondes** worden er **6 vragen in 6 categorieën** gesteld. **Het antwoord op elke vraag is een jaartal.** Het team dat tijdens de rondes van het spel de vragen het beste weet te beantwoorden verdient de meeste punten en wint het spel.

## Vorbereiding

- Verdeel de spelers over **2 teams**.
- Elk team pakt een **speelbord** (maak vooraf de keuze met welke zijde je wilt spelen), **1 pion**, **1 scherm**, **6 antwoordfiches** van één kleur en **3 tijdrekkers** (één van 2, 3 en 4 jaren).
- Leg het **scorebord** in het midden op tafel en leg de **antwoordfiches** en **tijdrekkers** naast je speelbord.

- Schud alle **43 vragenkaarten** en leg deze op een stapel naast het scorebord en de **controlekaart**.
- Als laatste schud je de **actiekaarten**. Elk team pakt **7 willekeurige kaarten** en kiest er daar **4 van**. Leg deze 4 kaarten met de tekstzijde naar beneden naast jullie **speelbord**. Alle niet-gekozen **actiekaarten** gaan terug in de doos.

## Een ronde starten

The Decades wordt in **4 rondes** gespeeld. Elke ronde is in **3 stappen** onderverdeeld en elke stap wordt gelijktijdig door de beide teams uitgevoerd.

### Stap 1: RAAD HET JAAR



Eén van de spelers neemt de bovenste **vragenkaart** van de stapel. Elke kaart bevat 6 vragen, verdeeld over 6 categorieën. Het antwoord op een vraag is altijd een jaartal.

**Lees de eerste vraag op de kaart hardop voor.** Beide teams moeten met behulp van het **antwoordfiche** met hetzelfde icoontje als de vraag het juiste jaartal op hun **speelbord** aangeven.

Binnen het team mag worden overlegd.

Gebruik het **scherm** om te voorkomen dat het andere team jullie antwoord ziet.

Zodra een team een **antwoordfiche** heeft geplaatst, laten ze dit aan het andere team weten.

Zo worden alle vragen op de **vragenkaart** één-voor-één voorgelezen en door de beide teams beantwoord door het **antwoordfiche** met hetzelfde icoontje als de vraag op het **speelbord** te leggen. Kies verstandig, want leg je jouw fiche op het verkeerde decennium (80's, 90's, 00's of 10's), dan levert dit strafpunten op (zie Stap 3: De punten tellen).

Als laatste legt elk team de **3 tijdrekkers** op hun speelbord, elk onder minimaal 1 van de door hen gespeelde **antwoordfiches**.



**Met een tijdrekker kan het antwoord van dat team met een aantal jaren worden opgerekt.** Er zijn 3 verschillende tijdrekkers:



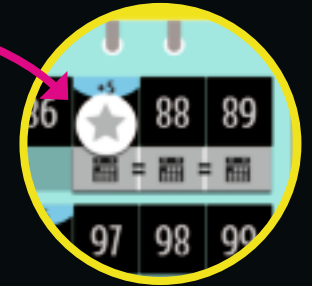
4-jaren tijdrekker



3-jaren tijdrekker



2-jaren tijdrekker



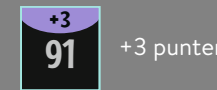
In dit voorbeeld hebben de spelers van een team de **3-jaren tijdrekker** onder het **antwoordfiche** op het vakje 1987 gelegd. De tijdrekker zorgt ervoor dat dit **antwoordfiche nu geldig is voor de 3 opeenvolgende jaren 1987, 1988 en 1989.**

**Let op!** Tijdrekkers mogen alleen horizontaal worden geplaatst en mogen elkaar niet overlappen. Als een tijdrekker onder **twee of meer antwoordfiches** ligt, dan **geldt deze tijdrekker voor al deze antwoorden.**

**Bonusvakjes:** Elk speelbord bevat bonusvakjes die van invloed kunnen zijn op de score van een of meer vragen.



+5 punten



+3 punten

**Tip:** Plaats een tijdrekker zo dat deze samenvalt met een antwoordfiche en een bonusvakje. Zo

telt een bonusvakje boven een tijdrekker altijd mee als de tijdrekker onder het juiste antwoord ligt.

### Stap 2: ACTIEKAART INZETTEN

Beide teams onthullen hun antwoorden door de schermen weg te halen.

Vervolgens kiest elk team 1 van de **actiekaarten** uit hun hand. Pas wanneer beide teams een keuze hebben gemaakt leggen ze tegelijkertijd de gekozen kaart open op tafel neer. Elk team voert de actie op de **actiekaart** uit. Zo nodig wordt het **betreffende** antwoordfiche of de betreffende **tijdrekker** van het **scorebord** van de tegenstander verwijderd.



### Stap 3: DE PUNTEN TELLEN

Controleer voor elke vraag op de **vragenkaart** het antwoord met behulp van de **controlekaart**. Door het rode venster boven het 'gecodeerde' vakje rechts van de vraag te houden verschijnt het antwoord op de vraag.



Gebruik per vraag de onderstaande tabel voor het vaststellen van de gescoorde punten. Houd daarbij rekening met de gespeelde **tijdrekkers**, **bonusvakjes** en **actiekaarten**.

- Het goede jaar geraden: **+8 punten**
- Het goede decennium, maar 1 jaar naast het goede antwoord: **+4 punten**
- Het goede decennium, maar 2 of meer jaar naast het goede antwoord: **-1 punt**
- Het verkeerde decennium (ook als je er maar 1 of 2 jaar naast zit): **-5 punten**

**Let op!** Een bonusvakje boven een **tijdrekker** telt dus altijd mee, als de tijdrekker maar onder het juiste antwoord ligt.

Tel de punten op zodra de antwoorden op elke categorie bekend zijn, door de pion van het team net zoveel op het **scorebord** op te schuiven als er punten zijn gescoord.



## De ronde beëindigen:

Nadat alle scores voor alle 6 de vragen zijn genoteerd, worden alle gebruikte **actiekaarten** uit het spel gehaald en in de doos gelegd en kan er een nieuwe ronde worden gestart. Op deze manier spelen jullie in totaal 4 rondes.

## Wie wint?

Het team dat na **4 rondes** de meeste punten heeft, wint het spel. Het spel stopt ook wanneer een team als eerste het einde van het **scorebord weet te halen** (82 punten).



Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam  
The Netherlands

© 2021 Koninklijke Jumbo B.V.  
Jumbodisët Group. All rights reserved.

**jumbo.eu**

Party & Co is een geregistreerd handelsmerk van  
Diset, S.A. Alle rechten voorbehouden.

Game creatie:  **Gmotio.com**



19829