

HET GROTE SINTERKLAASPEL

Vooraf

Iedereen die is uitgenodigd heeft de opdracht gekregen cadeautjes mee te nemen.

Benodigheden

- Het Grote Sinterklaasspel (1 dobbelsteen, 52 speelkaarten, 2 dobbelinstructie kaarten > op de website van Het Grote Sinterklaasspel vind je printbare A4 versies van de dobbelinstructie, daar vind je ook een te printen versie van de spelregels. Deze kan je naar wens vergroten EN/OF aanpassen)
- cadeautjes: (ten minste) drie per speler
- 'timers' (mobiele telefoon, kookwekker, alarm enz.) om aan te geven wanneer de tijd van elke ronde voorbij is en voor het timen van bepaalde opdrachten

Rondes

Dit spel heeft drie rondes en duurt ongeveer een uur. (De tijdsindicatie is gebaseerd op een groep van 7 personen, een grotere groep heeft iets meer tijd, een kleinere iets minder.)

Speeltijd ronde 1: 5 minuten

Speeltijd ronde 2: 15 minuten

Speeltijd ronde 3: 45 minuten

Spelregels

Lees per onderdeel de spelregels voor:

Ronde 1. Opstarten

Leg de ingepakte de cadeautjes op tafel, dit is de 'pot'.

Schud de kaartjes goed en leg ze op een stapel (houd de twee dobbelinstructiekaartjes apart).

Iedereen gooit een keer met de dobbelsteen, degene met het hoogste aantal ogen mag drie cadeautjes pakken, ze betasten (om een indruk te krijgen van wat het is) en ze weer terugleggen in de pot.

Vermoedens worden niet uitgesproken!

Ronde 2. Dobbelen

De "winnaar" van ronde 1 mag beginnen.

Daarna met de klok mee dobbelen.

Stel de timer in op 15 minuten.

Dobbelsteen ronde 2:

1 : nog een keer gooien

2 : kadootje pakken

3 : dobbelen in tegengestelde richting

4 : kadootje pakken

5 : de volgende beurt overslaan

6 : twee kadootjes pakken

Een word-versie van de spelregels en de dobbelinstructie vind je ook op de website

<http://www.proudmary.me/grotesinterklaasspel/>

Handig voor een vergroting en voor eventuele aanpassingen.

Dit gedeelte van het spel duurt tot de cadeautjes op zijn of vijftien minuten.
Als er na vijftien minuten nog cadeautjes in de pot zitten blijven die in de pot.

Je mag een cadeautje direct uitpakken.

Ronde 3.Dobbelen en kaartjes

Nu word er gedobbeld en soms mag er een kaart gepakt worden.
Timer instellen op 45 minuten.

Dobbelsteen ronde 3:

- 1 nog een keer gooien
- 2 kaart pakken
- 3 dobbelsteen in tegengestelde richting
- 4 kaart pakken
- 5 de volgende beurt overslaan
- 6 kaart pakken

Kaartjes:

Op de kaartjes staan opdrachten.

Als je een kaart getrokken hebt gaat deze in principe weer terug onderop de stapel. Dit geldt voor alle kaarten behalve voor: de bonuskaarten (de gouden, de zilveren, de bronzen) en kaarten waarop vermeld wordt dat ze niet meer terug gaan op de stapel.

Trek je een kaart met een instructie die niet (meer) van toepassing is, dan gaat je beurt voorbij (bv. dat je een cadeautje moet weggeven terwijl je geen cadeautjes hebt).

Speciale kaarten

Behalve de gewone opdrachtkaarten zijn er vier speciale kaarten.

Gouden kaart = het cadeautje dat je het liefst wil hebben is voor jou, dat mag je mee naar huis nemen! Is dit cadeautje nog niet in je bezit, dan mag je het bij je medespelers of uit de pot pakken. Zit er niets bij dat jij wilt hebben, stop dan deze kaart terug en schud de stapel. Leg anders deze kaart bij het cadeautje van jou keuze.

Zilveren kaart = alle cadeautjes uit de pot zijn van jou! Daarna speel je verder met deze cadeautjes / leg deze kaart bij je cadeautjes (zitten er geen cadeautjes in de pot stop dan deze kaart terug en schud de kaarten)

Bronzen kaart = je mag een van de cadeautjes die je nu hebt houden. Leg deze kaart bij het cadeautje (heb je geen cadeautjes, of wil je geen van de cadeautjes die je nu hebt houden, stop dan deze kaart terug en schud de kaarten)

Zwarte kaart = leg al je cadeautjes in de pot, heb je geen cadeautjes, leg dan deze kaart terug op de stapel en schud de kaarten. Deze kaart gaat ALTIJD terug in de stapel.