

F.C. DE KAMPIOENEN SPELREGELS



8 - 99



+2



45'



HET BORDSPEL

Alle spelers naar het veld, de match gaat beginnen! Maar F.C. De Kampioenen zou F.C. De Kampioenen niet zijn als er hen geen stokken in de wielen worden gestoken... De Schellekes willen koste wat het kost onze geliefde Kampioenen, hun aartsrivalen, verslaan. Daarvoor schakelen ze DDT in en hij werkt maar al te graag mee aan die snode plannen! Met de Kampioenen hebben ze immers een gemeenschappelijke vijand.

Het is aan jou om DDT's sabotagepogingen te omzeilen en het elftal tijdig op het veld te krijgen. Dat doe je door je tegenspelers te verbazen met je kennis over F.C. De Kampioenen of door te gekke doe-opdrachten tot een goed einde te brengen. Versla jij DDT en leid je de Kampioenen naar de zege in dit baldadige spel? Dagschotel voor de winnaar!

SPELMATERIAAL

- Spelbord
- 200 vragenkaartjes
- 100 doekaartjes
- 6 voetbalvelden
- 70 jetons
- 6 pionnen
- 2 dobbelstenen



VOORBEREIDING

Aan elke match gaat een grondige voorbereiding vooraf. We leggen uit hoe je kan opwarmen voor de wedstrijd van je leven!

- 1 Vouw het spelbord open en leg het in het midden van de tafel.
- 2 Haal alle jetons uit de verpakking, schud ze goed door elkaar en leg ze ondersteboven naast het spelbord. Als je het spel met zes spelers speelt, dan mag je alle jetons op tafel leggen. Speel je met minder spelers, dan neem je enkel die jetons waarmee alle spelers hun elftal kunnen vervolledigen. Dat wil zeggen dat je van elk personage hetzelfde aantal jetons als er spelers zijn op tafel legt. Ongeacht het aantal spelers mogen wel alle jetons van Jefke door de andere gemengd worden.
- 3 Schud ook de vragen- en doekaarten door elkaar en leg ze op de respectievelijke vakken in het midden van het spelbord.
- 4 Elke speler krijgt een voetbalveld. Daarop zal je tijdens het spel je elftal verzamelen.
- 5 Vervolgens kiezen alle spelers een pion die ze bij de start op het spelbord zetten.
- 6 Kies wie mag beginnen: de oudste, de jongste, de beste of slechtste voetballer,... De uitverkorene mag alvast een dobbelsteen in de aanslag houden.

Zo, jullie zijn klaar voor de aftrap!

VOETBALLEN MAAR!

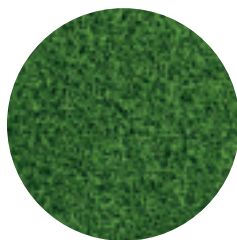
Elke speler gooit om de beurt met een dobbelsteen. Je beweegt je pion in wijzerzin voort over het spelbord naargelang het aantal ogen dat je met de dobbelsteen werpt.

HET SPELBORD

Het vakje waar jouw pion op terechtkomt, bepaalt wat jij moet doen én of je al dan niet kans maakt op een speler voor je elftal. Wat er allemaal op je pad kan komen, lees je hieronder!

JE ELFTAL OP HET VOETBALVELD

Gras Je hoeft niets te doen. Gras betekent dat een Kampioen je noch vooruithelpt in het spel noch tegenwerkt. Maar je krijgt ook niet de kans om een jeton te scoren.



Vragenkaart Je hebt een vraag te pakken en maakt kans op een jeton! De speler links van je neemt de bovenste vragenkaart van de stapel en leest de vraag voor. Als het om een meerkeuzevraag gaat, dan leest je medespeler ook de mogelijke antwoorden voor waarbij het juiste antwoord vetgedrukt staat. Vervolgens is het aan jou om de vraag correct te beantwoorden. Lukt dat? Dan mag je een jeton uitkiezen. Indien niet, dan wordt het kaartje onderaan de stapel gelegd en schuift de beurt door naar de volgende speler.



Doekaart Een befaamde doe-opdracht: tijd om je beste beentje voor te zetten! Je neemt de bovenste kaart van de stapel en leest die hardop voor aan je tegenspelers. Vervolgens voer je de opdracht uit. De opdrachten variëren van het tentoonspreiden van je voetbalkennis tot het imiteren van je favoriete personage. Het is de taak van je medespelers om te beoordelen of je de opdracht tot een goed einde hebt gebracht. Als zij bepalen dat je geslaagd bent, dan word je beloond en mag je een jeton nemen. Is dat niet het geval, dan is het de beurt aan de volgende speler.

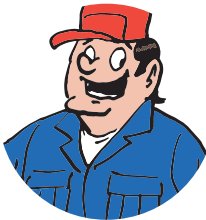


Nero Je laat Nero uit en hij is wel heel enthousiast vandaag. Desondanks zijn gestalte heeft het beestje heel wat kracht in zijn lijf! Hij sleep je als het ware voort over het spelbord en je mag drie vakjes vooruitgaan. Als je vervolgens op een vakje belandt waarbij je een vragen- of doekaart mag trekken, dan doe je dat.



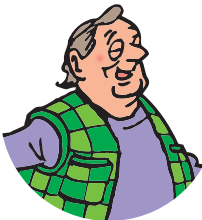
Carmen Carmen moedigt je aan zoals alleen Carmen dat kan: met veel kabaal, een porto in de hand en... twee stappen voorwaarts met je pion! Als je vervolgens op een vakje belandt waarbij je een vragen- of doekaart mag trekken, dan doe je dat.

Boma Een pauze in de Pussycat, mijn gedacht! Je houdt samen met Boma halt op zijn favoriete plek, maar moet daardoor wel één beurt overslaan. Hopelijk is je uitje dat waard!



DDT DDT probeert er alles aan te doen om je elftal van het voetbalveld weg te houden. Hij gaat zelfs zo ver dat hij een van je spelers omkoopt. Je moet een van je jetons opgeven en weer bij de pot leggen.

Pascale Pascale heeft veel aan haar hoofd: het geplande etentje met ons Madeleine, de grillen van Bieke, de onhandigheid van Markske,... Je besluit haar te helpen door een avond het clubcafé open te houden. Daardoor moet je wel een beurt overslaan.



Fernand Je valt tijdens je reis over het spelbord in panne. Fernand snelt te hulp, maar op zijn eigen manier natuurlijk. Zijn herstellingswerken duren lang en je betaalt er een hoge prijs voor. Je moet maar liefst twee beurten overslaan.

Xavier De zon schijnt, Xavier hangt aan de toog en jij begint stilaan ook wel dorst te krijgen van al dat spelen. Je besluit om een beurt over te slaan om samen met Xavier een dagschotel te drinken.





Doortje Het spel bezorgt je stress en gelukkig heeft Doortje dat in de gaten! Ze biedt je een heerlijke kop thee aan. Je bent weer helemaal zen en je slaagt erin om DDT een hak te zetten. Je mag een jeton nemen zonder dat je daarvoor iets hoeft te doen.

Markske Verandering van spijs doet eten en je geeft chocomelk een kans. Je begrijpt ineens waarom Markske er zo verzot op is, want je voelt nieuwgevonden energie door je aderen stromen. Je vliegt maar liefst drie stappen vooruit!



2 dobbelstenen Geluksvogel! Je mag bij je volgende beurt niet met één, maar met twee dobbelstenen tegelijk gooien. Dubbel zo veel dobbelstenen, dubbel zo veel geluk?

Ladders Het spelbord bestaat uit twee kringen van vakjes waarover je pion kan voortbewegen. Van het ene vierkant naar het andere vierkant springen, doe je met behulp van de ladders. Je kan er zelf voor kiezen om de ladder te gebruiken of niet en dus in hetzelfde vierkant te blijven. Je hoeft niet stil te staan op een vak waarin een ladder staat om die te gebruiken. Je kan ook tijdens het bewegen overheen het spelbord van vierkant wisselen. Denk eraan dat je alleen in wijzerzin rond het spelbord mag bewegen!



Het doel is natuurlijk om De Schellekes én DDT de overwinning te ontnemen en je elftal veilig en wel op je voetbalveld te verzamelen. In de uitleg over het spelbord las je al dat er spelers te verdienen zijn via de vragen- en doekaartjes. Telkens als je een vraag correct beantwoordt of een opdracht foutloos uitvoert, mag je een jeton met daarop een van de Kampioenen of een voetbal uitkiezen. Er komt wel een dosis geluk bij kijken! De jetons liggen namelijk ondersteboven op tafel. Je mag per keer maar één jeton omdraaien. Wie staat erop en staat die Kampioen al op je voetbalveld? Als dat nog niet het geval is, dan scoor je een speler voor je elftal. Heb je de speler wel al in je bezit? Dan moet je de jeton opnieuw ondersteboven op tafel bij de andere leggen en dan is de

volgende speler aan de beurt.

Aan het begin van het spel, wanneer je voetbalveld nog leeg is, is het verzamelen van jetons een makkie! Naargelang het spel vordert en je elftal steeds meer compleet raakt, is het iets minder eenvoudig om jetons uit te kiezen die je nog mist. Maar Jefke schiet te hulp! Er zitten namelijk vier jetons met de beeltenis van Jefke verscholen tussen alle andere jetons. De clubmascotte fungeert als joker: als je zijn jeton trekt, dan mag je die als volwaardig lid van je elftal op je voetbalveld leggen. Er staat geen limiet op het gebruik van het beertje: je mag dus één, twee, drie of vier Jefkes naar je voetbalveld sturen.

OP NAAR DE WINST!

De speler die er als eerste in slaagt om zijn elftal te verenigen op het voetbalveld en bij uitbreiding De Schellekes en DDT de mond te snoeren, wint het spel. Je krijgt niet alleen de titel van Kampioenenkenner, maar ook een welverdiende dagschotel, mijn gedacht!

TALENT OP OVERSCHOT?

Zijn jullie klaar voor wat extra uitdaging? Dan kan je de spelregels aanpassen om het spel wat spannender te maken!

- Haal de jetons van Jefke uit de pot. Zo zijn er geen jokers meer in het spel en moet je net wat meer geluk hebben bij het scoren van een Kampioen voor je elftal
- Maak de vragen en doe-opdrachten pittiger door een timer te zetten met de tijd waarbinnen de vraag beantwoord of de uitdaging voltooid moet worden.

Maar het hoeft niet allemaal moeilijk te zijn. Integendeel! Ook pottenstampers kunnen aan de slag met dit spel. Je kan ervoor kiezen om bijvoorbeeld toch alle jetons in het spel te laten, ook al speel je met minder dan zes personen.



© 2022, Pelckmans Uitgevers nv
pelckmans.be
Brasschaatsteenweg 308, 2920 Kalmthout, België



© 2022, VRT
A. Reyerslaan 52B, 1043 Brussel, België

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder de voorafgaande en uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van de uitgever, behalve in het geval van wettelijke uitzondering.

All rights reserved. No part of this game may be reproduced, stored or made public by any means whatsoever, whether electronic or mechanical, without prior permission in writing from the publisher.

Spelontwikkeling: Pelckmans Uitgevers
Redactie: Saskia Martens
Vormgeving: Julie Vangeel
Illustraties: Hec Leemans

pelckmans.be

 facebook.com/pelckmans.be
 twitter.com/Pelckmans_be
 instagram.com/pelckmans.be

