



WEDDEN DAT JE HET KAN?

Kijk voor meer leuke spellen op



tactic.net

© 2009 A



8+

leeftijd



3-6

spelers



20+

min.

NL



WEDDEN DAT JE HET KAN?

Inhoud

88 opdrachtkaarten (44 actief, 44 vragen), 12 'Ja' / 'Nee' kaarten, 1 blok met speelbordvelletjes, 1 notitieblok, 1 roos of doelwit, 1 zandloper

Doel van het spel

Scor de meeste punten door te wedden of de andere spelers hun opdrachten goed zullen uitvoeren en door zelf je opdrachten goed uit te voeren. De speler (of het team) die het eerst het einde van de scorebaan heeft bereikt, is de winnaar.

Vorbereiding

- Leg de 12 Ja/Nee kaarten apart.
- Elke speler of elk team krijgt een Ja- en een Neekaart. De Ja/Neekaarten die overblijven, doen niet mee.
- Elke speler of elk team krijgt een speelbordvelletje van het blok en schrijft zijn naam erop.
- Alle opdrachtkaarten worden door elkaar geschud.

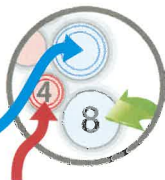
Belangrijk! Let erop dat alle spelers de tekst hieronder gelezen hebben, voordat het spel begint.

"Thomas, Sara, Gunther en Ava wandelden naar de bioscoop. Onderweg liepen ze een winkel in om snoep, appels en postzegels te kopen. Bij het verlaten van de winkel kwamen ze Annabelle tegen die naar een ABBA-tributeband ging. Het was inmiddels al 7 uur, dus volgens Gunther moesten ze echt rennen om nog op tijd te komen. Gelukkig stonden er maar 7 mensen in de rij voor hen, dus kwamen ze nog op tijd voor de film."

Doe je best om de details te onthouden; die leveren je tijdens het spel misschien wel belangrijke punten op!

Het spel begint

- Alle spelers beginnen met een startkapitaal van 8 eenheden aan speelgeld en dat zie je op het eerste vakje op het **blauwe** pad van het speelveld van iedere speler.
- De spelers sluiten een weddenschap af door het bedrag dat ze in willen zetten te noteren op het eerste lege vakje van de **rode cirkels** op hun speelbord. De spelers mogen nooit meer inzetten dan de helft van het laatst genoteerde bedrag op het blauwe pad.
- Het resultaat van de weddenschap wordt op het blauwe pad bij het laatste bedrag opgeteld of afgetrokken. Dus als de weddenschap is verloren, wordt het rode bedrag afgetrokken en bij winst wordt het bedrag in de rode cirkel bij blauw opgeteld.



Wanneer jij aan de beurt bent, pakt de speler links van jou de bovenste kaart van de opdrachten stapel.

Als het een actiekaart is:

Bereid je voor op een actieve opdracht.

1. De speler links van je leest de opdracht op de kaart hardop voor.

2. De andere spelers noteren het bedrag dat ze in willen zetten in de eerste lege rode cirkel. Ze kiezen een Ja- of Neekaart om aan te geven of ze denken dat jij de opdracht succesvol uit kunt voeren. Deze gekozen kaart leggen ze 'dicht' op tafel.

• **Als je de opdracht goed uitvoert**, krijg je het totale bedrag dat de andere spelers hebben ingezet. Dit bedrag noteer je in de eerste lege rode cirkel en je telt het op bij het bedrag dat in het laatste blauwe vakje staat.

• **Als je de opdracht niet goed uitvoert**, noteer je een '0' in de rode cirkel en in het blauwe vakje noteer je hetzelfde bedrag dat in je laatste vakje staat.

• **De spelers die juist hebben gewed met hun Ja- Neekaart**, tellen het bedrag dat ze in de rode cirkel hebben genoteerd bij het laatste blauwe bedrag op en noteren dit nieuwe bedrag.

• **De spelers die verkeerd gewed hebben**, verliezen hun inzet en moeten het bedrag in de rode cirkel dus aftrekken van hun laatste genoteerde bedrag in de blauwe cirkels.

3. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Als het een vragenkaart is:

Bereid je voor op een kennisvraag.

1. De andere spelers mogen de kaart allemaal zachtjes lezen en laten hem niet aan jou zien.

2. De weddenschappen worden gesloten, waarna de vraag aan jou wordt voorgelezen. Jij moet onmiddellijk beginnen met het beantwoorden van de vraag.

3. Winst en verlies wordt op dezelfde manier berekend en genoteerd als hierboven.



LET OP! Een aantal kaarten heeft een aparte opdracht voor jongere spelers van 8-12 jaar. Zij kunnen ervoor kiezen in plaats voor de standaardopdracht die speciale junior opdracht uit te voeren.

De zandloper

Als er een zandlopersymbool op de kaart staat, gebruik dan de zandloper die bij het spel hoort. Als er twee zandlopers op de kaart staan, dan moet een speler de zandloper een keer omdraaien, zodra hij is doorgelopen. Wanneer de zandloper twee keer doorgelopen is, is de tijd verstreken.



+8 vakjes

Bonuspunten! Als je een nieuw bedrag mag noteren in een vakje waarin +8 staat, dan mag je 8 bij dit nieuwe bedrag optellen!

De winnaar

Het spel is afgelopen zodra een speler of team het laatste vakje van de blauwe baan heeft bereikt. De speler of het team met het hoogste bedrag in de blauwe baan is de winnaar.