



SPEELMATERIAAL

• Speelbord • Spelinstructies • 8 pionnen • 2 dobbelstenen • 40 fiches (8x5 kleuren)
| Zelf toevoegen: kaartspel, papier, pen, device om muziek mee af te spelen.

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel alle 5 verschillende kleurenfiches door alle opdrachten juist uit te voeren. Wanneer je alle 5 verschillende kleuren fiches hebt verzameld, mag je de 'Cross Over' lijn betreden. Vanaf daar hoef je slechts 5 stappen te zetten tot je de finish hebt bereikt. Maar let op: je kan uitgedaagd worden door je tegenstanders.

VOORBEREIDING

- Leg het speelbord op tafel.
- Leg de 40 fiches bij elkaar naast het speelbord. Dit is de 'pot'.
- Vorm verschillende teams. Een team kan bestaan uit 1 of meerdere personen. Het spel moet met minimaal 2 teams gespeeld worden.
- Elk team kiest een pion en zet deze op 'START' op het speelbord.
- Bepaal welk team begint.
- De speelvolgorde is met de klok mee.
- Een opdracht wordt altijd voorgelezen of voorgedragen door de persoon of het team links van je (met uitzondering van de opdracht 'Flip It'). Als links de persoon is die je uitdaagt, is het automatisch de eerstvolgende persoon links daarvan (met uitzondering van de opdracht 'Flip It').
- Optioneel: er wordt in het gehele spel 1 keer gedraaid van richting met het voorlezen of voordragen van de opdracht, wanneer de eerste persoon over de 'Cross Over' is.

SPELVERLOOP

Een speelbeurt van een team bestaat uit 6 fasen:

1. Bij het begin van een beurt zet een team één stap vooruit in een richting naar keuze.
2. Het team moet de opdracht uitvoeren van het

vakje waar de pion naartoe wordt verplaatst.

3. De opdracht wordt voorgelezen of voorgedragen door de persoon of het team links van het team dat aan de beurt is (met uitzondering van de opdracht 'Flip It').

4. Wanneer het team de opdracht niet goed heeft uitgevoerd, wordt de beurt beëindigd.

5. Wanneer het team de opdracht goed heeft uitgevoerd mag het team een fiche, met bijbehorende kleur van de opdracht, in ontvangst nemen en de beurt beëindigen. Wanneer dit fiche al in het bezit is mag het team één van de drie beloningen kiezen.

6. Eén van de drie beloningen wordt gekozen en uitgevoerd:

1. Je mag een extra stap zetten in een richting naar keuze;
2. Je mag een fiche naar keuze uit de pot pakken;
3. Je mag een tegenstander uitdagen.

Bij het kiezen van een uitdaging daagt het team een tegenstander uit om te strijden voor een kleurenfiche welke het andere team in hun bezit heeft. Ook hier geldt: de opdracht wordt voorgelezen of voorgedragen door de persoon of het team links van het team dat aan de beurt is (met uitzondering van de opdracht 'Flip It'). Wanneer de opdracht tussen de twee teams is uitgevoerd en er een fiche is uitgewisseld of terug aan de pot is gevoegd, wordt de beurt beëindigd. Bij een uitdaging tussen twee teams kan er worden afgesproken dat de twee teams de opdracht tegelijk uitvoeren, totdat er slechts 1 winnaar is. Je bent ook vrij om je eigen spelregels te verzinnen bij een uitdaging tussen twee teams, zolang de opdracht van de kleur wordt uitgevoerd.

SAMENVATTING SPELOVERZICHT

Alle spelers starten met hun gekozen pion bij START op het speelbord. Een speler mag elke beurt 1 stapje

vooruit in elke richting naar keuze. Elk vakje heeft zijn eigen kleur met bijbehorende opdracht. Voer deze opdracht goed uit en krijg een fiche (in de kleur van de opdracht) als beloning. Je hebt alle 5 verschillende kleuren fiches nodig om de 'Cross Over' lijn over te mogen steken en door te gaan naar de 'FINISH'.



(Bovenstaand is de 'Cross Over' lijn).

Wanneer je een opdracht goed uitvoert, maar dit fiche al in je bezit hebt, mag je kiezen uit de 3 eerder genoemde beloningen.

De opdracht die de teams tegen elkaar gaan uitvoeren, hoort bij de kleur van het fiche welke de uitdager zou willen afpakken van het team. **Als de uitdager** de opdracht wint van het andere team, mag de uitdager het betreffende fiche van het andere team toevoegen aan zijn/haar eigen verzameling of terug in de pot stoppen. Het team dat in het 'Cross Over' gebied staat moet dan terug naar een willekeurig vakje onder de 'Cross Over' streep.

Maar let op: als de uitdager deze opdracht verliest dan mag het andere team een fiche naar keuze afpakken van de uitdager en aan zijn/haar verzameling toevoegen of de pot (als het team dit fiche al in het bezit heeft) én één stap vooruit zetten.



(Bovenstaand is het 'Cross Over' gebied: alle vakjes boven de zwarte 'Cross Over' streep).

Denk er dus goed over na of je het risico durft te nemen om iemand uit te dagen in het 'Cross Over' gebied. Het spel is afgelopen als een speler de 'FINISH' heeft bereikt.



'FINISH THE LYRICS'. Het team dat de opdracht voor moet dragen, gebruikt een device om een nummer aan te zetten van een artiest naar keuze. Op een willekeurig moment zet deze

persoon of het team het nummer stop. Het team dat de opdracht moet uitvoeren, moet minimaal de volgende 2 zinnen van het nummer goed zingen. Het wordt sterk geadviseerd om alleen het refrein van een nummer te gebruiken. Voor inspiratie kan je de afspeellijst 'Cross Over' op Spotify erbij pakken.



'HIGH-LOW'. Het team dat de opdracht voor moet dragen, legt een kaart van het kaartspel neer op tafel met het cijfer of symbool naar boven gericht. De persoon die de opdracht uitvoert moet

aangeven of de kaart die neergelegd gaat worden hoger of lager is dan de kaart die er al ligt of reeds is neergelegd. Dit wordt 4 keer herhaald, totdat er 5 kaarten open op tafel liggen. Het team dat de opdracht uitvoert, moet alle 4 de keren het goed raden, zonder één fout te maken. De aas staat voor de hoogste waarde na de koning.



'THE 5'. Het team dat de opdracht voor moet dragen, verzint een categorie met 5 bijbehorende onderwerpen/ namen/voorwerpen en schrijft deze op het

notitieblokje. Je kan kiezen tussen een persoonlijke top 5 of een algemene top 5. Voorbeeld persoonlijke top 5: mijn top 5 snacks van de snackbar. Algemene top 5: populairste stofzuigers (referentie: Google). Het team dat de opdracht uitvoert moet 3 van de 5 opgeschreven onderwerpen/namen/voorwerpen goed hebben.



'LUCKY NUMBER'. Het team dat de opdracht voor moet dragen, kiest een getal tussen de 3 en de 11. Dit is het getal dat gegooid moet worden. Het team dat de opdracht uitvoert mag met 2 dobbelstenen maximaal 3 keer gooien om aan dit getal te komen. Het is de bedoeling dat de dobbelstenen samen opgeteld het aangegeven getal vormen. Je mag elke gooibeurt zelf bepalen of je een dobbelsteen aan de kant legt om uiteindelijk mee op te tellen, zolang je aan het einde van maximaal 3 gooibeurtten met de 2 dobbelstenen die op tafel liggen het betreffende getal vormt.



'FLIP IT'. Leg 3 kaarten van het kaartspel aan de rand van de tafel, allemaal met het cijfer of symbool naar boven gericht. Een kwart van de kaart moet uitsteken buiten de oppervlakte van de tafel. Flip met je hand de kaarten één voor één omhoog aan de buitenkant van de tafel. Het is de bedoeling dat de kaart, na het flippen met je hand, weer met het cijfer of symbool naar de bovenkant wijst. Je hebt 1 kans om alle drie de kaarten goed te flippen.

KLEURENFICHES

In het bordspel zitten 40 kleurenfiches verwerkt: 8 x 5 kleuren van de uit te voeren opdrachten. Wanneer je met meer dan 6 teams speelt, is er een kans dat alle 5 de fiches van een kleur in het bezit zijn van de verschillende teams. Zit een kleurenfiche niet meer in de pot die jij nodig hebt? Geen probleem! Met de beloningsregel kan jij een kleurenfiche van een ander team afpakken en toevoegen aan je eigen verzameling of terug stoppen in de pot.

SPEELTIJD

Om het spel vloeiend te laten verlopen wordt aangeraden bij het uitvoeren van de opdrachten een timer te gebruiken. Voorbeeld: je hebt 1 minuut om een nummer op te zoeken voor 'Finish The Lyrics'. Bepaal voor aanvang van de start wat voor tijdslimiet je gebruikt per uitvoering van elke opdracht.

ROLLEN IN EEN TEAM

Ga je als team gezamenlijk de opdracht uitvoeren en voordragen? Of kies je ervoor per beurt te wisselen met het uitvoeren van een opdracht? Bepaal voor aanvang van de start wat de rollen worden van de leden uit een team bij het uitvoeren en voordragen van de opdrachten. Een voorbeeld bij 'Finish The Lyrics' is om bij het starten van het nummer direct te bepalen welke speler het nummer afzingt wanneer de muziek stopt.

MINIMUM LEEFTIJD

De minimum leeftijd van het spel is 8 jaar.