

MUMBO JUMBO™

RADEN, NEURIËN EN UITBEELDEN!

Er zijn 5 categorieën:



Pantomime

Je mag enkel uitbeelden. Spreken is verboden!

Voorbeeld: koken → beeld uit dat je in een pot roert.



Losse lippen

Omschrijf wat er op het fiche staat. Het antwoord zelf mag niet uitgesproken worden. Gebaren zijn verboden!

Voorbeeld: oor → je hebt er twee en luistert er mee.



Snelle vraag

Op het fiche staat een vraag, lees deze hardop voor.

Voorbeeld: 6 automerken → geef 6 automerken.



7 Woorden

Gebruik maximaal 7 losse woorden (geen zin!) om het antwoord te omschrijven. Het antwoord, of slechts een deel ervan, mag niet hardop uitgesproken worden.

Voorbeeld: frieten → geel, gebakken, aardappelen, lekker, Belgisch, zout, mayonaise.



Neuriën

Je mag enkel neuriën, of het liedje nabootsen met "la-la-la". Het is verboden te spreken of te gebaren!

INHOUD

50 fiches (dubbelzijdig), 1 dobbelsteen, 1 kleurendobbelsteen, 1 tol

DOEL VAN HET SPEL

Probeer zo veel mogelijk punten te verzamelen door zo goed mogelijk te raden, te neuriën en uit te beelden!

VOORBEREIDING

- Maak één stapel van alle fiches en plaats deze met dezelfde zijde naar beneden in het midden van de tafel. De zijden zijn aangeduid met een bol of een driehoek.
- Iedere speler mag een paar keer met de tol oefenen om het tolleren onder de knie te krijgen. Tijdens het spel loopt de tijd zolang de tol draait!
- Verdeel de spelers in teams en kies onderling welk team mag beginnen. Het eerste team is team A. De andere teams vormen team B, team C, enz. Het spel verloopt klokgewijs.
N.B. Bij 3 spelers is er 1 speler die voor beide teams speelt.
- Er zijn 5 categorieën : Losse lippen, Snelle vraag, Pantomime, Neuriën, 7 Woorden.
(zie verder in de spelregels)

UNIVERSITY
GAMES

FUNDEX
where fun comes first!

© 2011 University Games Corporation, 2030 Harrison Street, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved.
University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L), Nederland. info@ug.nl
Manufactured, under license from Fundex Games Ltd.

Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.

UNIVERSITY
GAMES

Leeftijd: 8+ Aantal spelers: 3+

HET SPEL

- Team A begint en de jongste speler uit dit team werpt beide dobbelstenen.
 - Het aantal ogen op de dobbelsteen staat voor het aantal fiches dat het team van de stapel neemt en dezelfde ronde probeert te spelen.
 - De gekleurde dobbelsteen geeft aan welke kleur (en dus welk antwoord) op de fiches gespeeld wordt.
- Kies een speler die als eerste zal proberen de antwoorden op de fiches duidelijk te maken aan zijn teamgenoten. Per ronde (dus niet per fiche) is dit een andere speler.
- Voordat de tol gedraaid wordt, mag de speler de fiches voor deze ronde vluchtig bekijken, zodat hij weet in welke categorieën gespeeld wordt. De categorie staat op de buitenrand van het fiche vermeld. Aangezien de fiches dubbelzijdig zijn, is het handig om vooraf af te spreken welke zijde (bol of driehoek) van de fiches gespeeld wordt.
- Een willekeurige speler uit het team draait de tol.
- Probeer binnen de tijd van de tol zoveel mogelijk fiches te spelen.
- De speler die de opdrachten op de fiches zal uitvoeren, noemt altijd eerst de categorie (aangegeven in de gekleurde buitenste rand) die gespeeld wordt.
- Als de speler denkt dat zijn teamgenoten het antwoord niet kunnen raden, mag hij passen en het volgende fiche spelen.

- Als de tol uitgetold is, mag het team enkel de fiches houden die binnen de tijd goed geraden zijn.
- De fiches die niet juist beantwoord zijn of niet meer binnen de tijd van de tol gespeeld konden worden, gaan naar team B. Team B mag dan proberen de fiches van deze ronde te stelen. Eén speler binnen het team voert de opdrachten op de fiches uit en de overige spelers proberen te raden wat hij bedoelt. De speler mag de fiches vluchtig bekijken, maar mag de categorieën niet meer hardop benoemen.
N.B. Let erop dat dezelfde zijde gespeeld wordt, bol of driehoek.
- Team B mag de fiches houden die juist geraden zijn. De resterende fiches gaan uit het spel. Ronde 1 is nu afgelopen.
- In ronde 2 is het de beurt aan het volgende team. Nu werpt team B de beide dobbelstenen om te zien hoeveel fiches zij mogen nemen en welke kleur gespeeld wordt. Fiches die team B niet juist raadt, gaan dan weer naar team C (of naar team A, als maar met twee teams gespeeld wordt). Het spel verloopt verder, zoals hierboven beschreven.

DE WINNAAR

Het spel eindigt zodra alle fiches gespeeld zijn. Het team dat het hoogste aantal fiches heeft, wint. Bij een gelijkspel zijn er meerdere winnaars.