

Horen Zien Zwijgen™ Junior

Het partyspel voor coole kids!

Tip: voor jonge kinderen kunnen de spelregels moeilijk zijn. Daarom wordt er aangeraden dat de ouders of een ouder kind hierbij helpt.

Inhoud

- 30 opdrachten Niet horen
 - 15 opdrachten Ja? Nee?
 - 15 opdrachten Zeg eens euh!
- 30 opdrachten Niet zien
 - 15 opdrachten Ik zie
 - 15 opdrachten Letterlotto
- 30 opdrachten Niet praten
 - 15 opdrachten Tekenen
 - 15 opdrachten Uitbeelden
- 25 letterkaarten (22 kaarten + 3 jokerkaarten)
- 1 spelbord
- 1 spinner
- 1 niet-zien-bril
- 1 zandloper (30 seconden)
- 3 aap-blokken
- 4 speelfiguren (+ houder)

Doel van het spel

Spelers voeren de leukste opdrachten uit en proberen de gekste antwoorden te raden. Voor zowel goed uitvoeren als goed raden zijn punten te verdienen. De speler die als eerste de finish bereikt, is de winnaar van het spel.

Vorbereiding

- Klap het spelbord open en leg het in het midden van de tafel.
- Bevestig de spinner aan het spelbord.
- Schud de 30 kaarten per categorie (Niet horen, Niet zien en Niet praten) en leg de kaarten per categorie in stapels op tafel, met de tekst naar beneden.
- Schud de 25 (letter)kaarten en leg deze verspreid op tafel, met de letters naar beneden. Zorg dat iedereen er goed bij kan.
- Leg de niet-zien-bril naast het spelbord.
- Zet de 3 aap-blokken in het midden van de tafel, zodat iedere speler hier goed bij kan.
- Iedere speler kiest een speelfiguur en zet deze in de houder van dezelfde kleur. Alle speelfiguren worden op het startvak geplaatst.
- Neem een potlood en papier (niet meegeleverd).

Het spel

- De jongste speler begint en draait de spinner. Spelers proberen nu als eerste het aap-blokje te grijpen dat overeenkomt met het aapje waarop de spinner is geëindigd! De speler die als eerste het juiste aap-blokje grijpt, mag in deze ronde de opdracht uitvoeren.
 - N.B.** Let op dat je elkaar niet blesseert. Als twee spelers gelijktijdig het juiste aap-blokje grijpen, dan beslist de meerderheid welke speler het snelste was.
 - N.B.** Als een speler het verkeerde aap-blokje grijpt, dan moet hij zijn speelfiguur 1 vak achteruit zetten. Speelfiguren kunnen niet verder dan het startvak achteruit geplaatst worden.
- De kleur waarop de spinner is geëindigd, bepaalt welke opdracht deze ronde gespeeld wordt. Stopt de spinner bijvoorbeeld op het aapje van Niet horen en heeft de speler dus het blauwe Niet horen aap-blokje als eerste weten te grijpen, dan neemt hij de bovenste kaart van de blauwe stapel en voert de opdracht uit. Zie Uitleg opdrachten hoe iedere opdracht uitgevoerd dient te worden. Hierna verdwijnt de kaart op de aflegstapel.
- Na het spelen van iedere opdracht worden de (eventuele) punten per speler verdeeld. Zie hiervoor Puntentelling. Voor ieder punt mag de speler zijn speelfiguur 1 vak vooruit zetten op het spelbord.

Er zijn 3 'bonusvakken' (3, 10, 16) en 3 'plaagvakken' (7, 13, 19).

Als een speler op een bonusvak komt, is de 'bonus' voor hem zelf. Als een speler op een plaagvak komt, kiest hij een andere speler uit die hiermee 'geplaagd' wordt.

Bonusvakken:

- Vak 3:** dankzij de loopbrug kan jouw aap snel de kolkende rivier over! **Ga 1 vak vooruit!**
- Vak 10:** de bananen zorgen voor extra energie! Je kan nog een extra beurt aan! **Speel nu nog 1 keer.** De speler mag zelf bepalen welke categorie (Niet horen, Niet zien of Niet praten) hij speelt.
- Vak 16:** de regenboog der Goedheid zorgt ervoor dat je jouw **punten mag ruilen** met de speler die op dat moment het hoogste aantal punten heeft. Je mag dus je speelfiguur van plaats wisselen.

Plaagvakken:

- Vak 7:** Croco de krokodil waakt over de rivier! Je vraagt een andere speler om je met de boot naar de andere kant van de oever te varen. Hierdoor verliest hij tijd en moet hij de eerstvolgende ronde **1 beurt overslaan**.
- Vak 13:** hier woont Tiki de toekan. Hij houdt niet van bezoek. Een andere speler zorgt voor de afleiding waardoor jij onopgemerkt voorbij kan gaan. **Plaats een speler naar keuze 1 vak terug.**
- Vak 19:** eindelijk heb je een oversteekplaats gevonden. Maar de berg is erg hoog. Een andere speler helpt je bij de beklimming en moet hierdoor van zijn route wijken. **Plaats een speler naar keuze 2 vakken terug.**

N.B. Als er meerdere spelers tegelijkertijd op een bonusvak of een plaagvak terechtkomen, dan wordt voor deze spelers nogmaals de spinner gedraaid. De speler die nu als eerste het juiste aapje grijpt, heeft recht op het bonusvak of het plaagvak!

N.B. Een bonusvak of plaagvak vervalt als je hier terechtkomt door het verkeerde aapje te grijpen of doordat een andere speler je hier geplaatst heeft.

N.B. Een speler mag niet 2 maal achter elkaar dezelfde speler kiezen bij een plaagvak!

- Alle spelers proberen weer als eerste het juiste aap-blokje te grijpen en het spel wordt verder gespeeld, zoals hierboven beschreven.

Uitleg opdrachten

Per categorie zijn er twee verschillende opdrachten. Hieronder worden de verschillende opdrachten toegelicht. De speler die als eerste het juiste aapje grijpt zal de opdracht uitvoeren. Hij wordt hieronder de "uitvoerder" genoemd.

NIET HOREN

Ja? Nee?

De uitvoerder kiest een speler om tegen de spelen. Op de kaart staat een scène met 10 vragen waarvan de uitvoerder het onderwerp meedeelt. Daarna stelt de uitvoerder de vragen snel achter elkaar en probeert hij zijn tegenstander ja of nee te laten zeggen. Zijn tegenstander daarentegen mag géén ja of nee zeggen. Als de tegenstander erin slaagt om gedurende de 10 vragen niet ja of nee te zeggen, verdient hij de punten. Als de tegenstander ja of nee heeft gezegd of niet binnen de 3 tellen een antwoord gegeven heeft, krijgt de uitvoerder punten.

Tip: door de vragen op een bepaalde manier te stellen, kan je je tegenstander ja of nee doen zeggen.

N.B. Vragen moeten binnen 1 min gesteld worden. Dit wil zeggen dat de zandloper bij het verstrijken van de tijd nog 1 x omgedraaid wordt!

N.B. De speler mag er altijd voor kiezen om zelf een scène of onderwerp te bedenken.





Zeg eens euh!

Op de kaart staan 4 onderwerpen, waarvan de uitvoerder 1 mag kiezen. Hij zegt hardop tegen de andere spelers het gekozen onderwerp en het verboden woord. Gedurende de tijd van de zandloper moet hij over het onderwerp praten, maar hij mag niet "Euh" of het verboden woord zeggen. De andere spelers luisteren aandachtig en proberen te ontdekken of hij "Euh" of het verboden woord zegt. De speler die als eerste dit weet te ontdekken, verdient ook punten.

N.B. Voor sommige kinderen kan deze opdracht te moeilijk zijn. Men kan er dan best voor kiezen om hen enkel het onderwerp te doen volpraten zonder "Euh" te zeggen.

NIET ZIEN

Ik zie

De uitvoerder bekijkt gedurende 10 tellen de kaart. Hierna zet de uitvoerder de bril op en geeft binnen de tijd van de zandloper aan welke elementen er allemaal zichtbaar waren op de kaart. De overige spelers controleren dit.

N.B. Spelers kunnen op voorhand afspreken hoeveel elementen er tenminste gegeven moeten worden of hoe lang er naar de kaart gekeken mag worden, om zo de moeilijkheidsgraad te bepalen.

Letterlotto

De uitvoerder kies 1 van de 4 categorieën op de kaart en zegt dit hardop tegen de andere spelers. Hierna zet hij de niet-zien-bril op en neemt hij 'blindelings' een letter. De uitvoerder laat de letter aan de medespelers zien en probeert eerst 1 maal te raden welke letter hij genomen heeft. Daarna maken de medespelers de letter bekend. Vervolgens verzint de uitvoerder met deze letter 1 woord in die categorie binnen de tijd van de zandloper.

N.B. Hierna worden de letterkaarten opnieuw geschud en op tafel verspreid (zie voorbereiding).

N.B. Spelers kunnen ook op voorhand het aantal te geven woorden afspreken om zo de moeilijkheidsgraad te bepalen.

Bv. Er is afgesproken dat er 2 woorden gegeven moeten worden. De speler kiest van de 4 categorieën op de kaart Land. Hij zet de bril op en neemt de letter i. In dit geval zou dit 'Italië' en 'Ierland' kunnen zijn.

N.B. Er zijn 3 jokerkaarten:

- kies een letter naar keuze.
- neem nog een kaart en krijg 1 extra punt als je een goed woord geeft met de letter.
- neem nog een kaart en krijg 30 seconden extra.

NIET PRATEN

Tekenen

De uitvoerder neemt een blad papier en een potlood (niet meegeleverd). Hij kiest nu 2 van de 3 voorwerpen op de kaart die hij zo goed mogelijk probeert te tekenen binnen de tijd van de zandloper. De overige spelers proberen, binnen dezelfde tijd van de zandloper, de voorwerpen te raden. Per geraden voorwerp zijn punten te verdienen.

N.B. Spelers kunnen op voorhand het aantal te tekenen voorwerpen afspreken om de moeilijkheidsgraad te bepalen.

Bv. Een jongere speler moet maar 1 voorwerp tekenen.

Uitbeelden

De uitvoerder beeldt de 2 onderwerpen uit die op de kaart staan. Alle overige spelers proberen, binnen de tijd van de zandloper, te raden wat wordt uitgebeeld.

Puntentelling

In onderstaand overzicht staat per opdracht hoeveel punten de uitvoerder en de rader verdienen. Voor ieder punt mag de speler 1 vak voorruit op het spelbord.

Winnaar

De speler die zich als eerste een weg baant door de jungle en dus de finish bereikt, is de winnaar van het spel en mag zich The King of the Jungle noemen! Of natuurlijk de grootste aap...

Facebook



Word lid van onze Facebook-pagina en check allerlei leuke foto's, recensies en verhalen over Horen Zien Zwijgen Junior en andere spellen van University Games!

Nieuwsbrief

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games! Stuur een mail naar newsletter@ug.nl om je aan te melden of kijk op www.universitygames.nl.

		UITVOERDER	RADER
Niet horen	Ja? Nee?	2 punten als hij erin slaagt om de tegenstander ja of nee te laten zeggen of als de tegenstander binnen 3 tellen niet antwoordt.	3 punten als de tegenstander erin slaagt om gedurende 10 vragen niet ja of nee te zeggen.
	Zeg eens euh!	3 punten als een halve minuut volgepraat wordt, zonder euh of het woord te zeggen.	Enkel de speler die als eerste ontdekt dat euh of het verboden woord is gezegd, krijgt 1 punt.
Niet zien	Ik zie	3 punten als hij erin slaagt om al de elementen op de kaart te geven.	
	Letterlotto	2 punten als hij erin slaagt om binnen tijd een woord te geven en 1 extra punt als hij raadt welke letter hij genomen heeft.	
Niet praten	Tekenen	1 punt per tekening die juist geraden wordt.	Per tekening ontvangt enkel de speler die deze tekening als eerste geraden heeft 1 punt.
	Uitbeelden	1 punt per onderwerp dat geraden wordt.	Per onderwerp ontvangt enkel de speler die het als eerste raadt 1 punt.