



# QUIZT'T™



## Inhoud

- 1 Spelbord
- 6 Speelfiguren
- 96 Kaarten “Wie ben ik?”
- 96 Kaarten “Wat ben ik?”
- 96 Kaarten “Waar ben ik?”
- 20 Rode fiches
- 5 Blauwe fiches

## Doel van het spel

Aan de hand van verschillende hints proberen spelers het antwoord te raden op de vraag “Wie, Wat of Waar ben ik?”. Hoe minder hints de spelers nodig hebben, des te meer vakken ze op het spelbord vooruit mogen. De eerste speler die bij de finish aankomt, wint!

## Vorbereiding

- Vouw het spelbord open en leg het op tafel.
- Iedere speler kiest een speelfiguur en plaatst dit op het startvak.
- Plaats de rode en blauwe fiches naast het spelbord.
- Schud alle kaarten en leg ze in één grote stapel in het midden van de tafel, met de hints naar beneden.

## Het spel

De jongste speler begint: hij neemt de bovenste kaart van de stapel en noemt de categorie (wie, wat of waar ben ik). Deze speler is deze ronde de lezer. De kaart mag niet aan de andere spelers getoond worden.

*N.B. De categorie staat zowel op de voor- als achterkant van de kaart vermeld, zodat voor iedere speler op ieder moment duidelijk is welke categorie gespeeld wordt.*

## Hints

Op iedere kaart staan 20 hints én het juiste antwoord. Dit antwoord kan een persoon, een plaats of een ding zijn. De hints zijn genummerd met de cijfers 1 tot en met 20.



De speler aan de linkerkant van de lezer kiest een nummer tussen 1 en 20 en legt een rood fiche op hetzelfde nummer op het spelbord. De lezer leest de hint voor die op de kaart achter het gegeven nummer staat. Wil een speler dus bijvoorbeeld hint 12 horen, dan leest de lezer de hint voor die achter het nummer 12 staat.

## Raden

Aan het begin van iedere beurt moet de speler een nummer kiezen en de bijbehorende hint ontvangen. Pas daarna mag hij een poging wagen het antwoord te raden. Nadat de hint voorgelezen is, heeft de speler 10 seconden de tijd om één antwoord te geven. Als het antwoord correct is, dan wordt de score bepaald (zie Puntentelling). Als het antwoord fout is, dan is de volgende speler (het spel verloopt kloksgewijs) aan de beurt om een hint te vragen. Het spel gaat door totdat een speler het juiste antwoord geraden heeft.

*N.B. Spelers mogen op ieder moment aan de lezer vragen alle (reeds gegeven) hints opnieuw voor te lezen. Er zijn geen strafpunten voor een fout antwoord.*

## Puntentelling

Per kaart zijn 20 punten te verdelen. De punten worden verdeeld onder de lezer én de speler die het juiste antwoord geraden heeft:

- De lezer krijgt 1 punt (= 1 vak vooruit op het spelbord) voor elk nummer op het spelbord dat bedekt is met een rood fiche. Dus voor iedere hint die hij gegeven heeft.
- De speler die het juiste antwoord gegeven heeft, krijgt 1 punt (= 1 vak vooruit) voor elk nummer op het spelbord dat niet bedekt is met een rood fiche.

Voorbeeld:

Als een speler het juiste antwoord na 16 hints geraden heeft (16 nummers zijn dus bedekt met een rood fiche), dan mag de speler 4 vakken vooruit. De lezer mag 16 vakken vooruit.

*N.B. Als de lezer alle 20 hints heeft voorgelezen zonder dat het juiste antwoord geraden is, krijgt de lezer de volledige 20 punten en mag hij 20 vakken vooruit. Vervolgens is de volgende speler (het spel verloopt kloksgewijs) de lezer en neemt deze speler de volgende kaart van de stapel.*





## Speciale instructies

Naast de normale hints staan er soms ook speciale instructies op de kaart vermeld. Hieronder wordt toegelicht welke actie(s) de speler dan moet uitvoeren.

### ***Neem een blauw fiche.***

Als een speler deze hint heeft gekregen, dan mag hij een blauw fiche nemen (indien nog beschikbaar) en direct een poging wagen het antwoord te raden. De speler ontvangt geen nieuwe (normale) hint. *N.B. Spelers die al een blauw fiche hebben, mogen dit fiche enkel spelen vóór de beurt van een andere speler. Leg hiervoor het blauwe fiche op het grote logo van Quizt'it op het spelbord. De speler mag nu het antwoord al geven zonder een nieuwe (normale) hint te ontvangen. Als het antwoord correct is, verloopt de puntentelling zoals eerder beschreven. Een blauw fiche mag dus niet voor de eigen beurt gespeeld worden.*

Spelers kunnen meerdere blauwe fiches tegelijk spelen. Voor ieder blauw fiche mag de speler één antwoord geven. Nadat een blauw fiche gespeeld is, legt de speler het blauwe fiche weer naast het spelbord.

### ***Helaas, je moet een beurt overslaan.***

De speler krijgt geen hint, mag niet raden en de volgende speler is aan de beurt.

### ***Ga X vakken vooruit of achteruit.***

De speler verplaatst zijn speelfiguur het aantal vakken voor- of achteruit, zoals vermeld in de hint. De speler mag vervolgens één poging wagen het antwoord te raden. De speler ontvangt geen nieuwe (normale) hint.

*N.B. Als de spelers op het startvak staan, kunnen ze niet verder achteruit verplaatst worden.*

### ***Zet een medespeler X vakken vooruit of achteruit.***

De speler mag het speelfiguur van een andere speler het aantal vakken voor- of achteruit verplaatsen, zoals vermeld in de hint. De speler mag niet zijn eigen speelfiguur verplaatsen. De speler mag vervolgens één poging wagen het antwoord te raden. De speler ontvangt geen nieuwe (normale) hint.

### ***Proficiat, ga naar het volgende bonusvak.***

De speler mag zijn speelfiguur naar het eerstvolgende bonusvak verplaatsen. Vervolgens mag de speler één poging wagen het antwoord te raden. Zie bonusronde.

*N.B. Spelers die al voorbij het laatste bonusvak op het spelbord zijn, mogen hun speelfiguur niet verplaatsen. Zij mogen wel één poging wagen het goede antwoord te raden.*

## Bonusronde

Nadat het goede antwoord geraden is, verplaatsen de lezer en de speler die het juiste antwoord geraden heeft, hun speelfiguur op het spelbord. Als een speler hierdoor op een bonusvak terecht komt, dan mag deze speler de bonusronde spelen. De lezer neemt dan de volgende kaart van de stapel en noemt de categorie. De speler in de bonusronde mag 5 nummers opnoemen om in totaal 5 hints te ontvangen. De nummers worden één voor één opgenoemd. Na ieder nummer leest de lezer de bijbehorende hint voor. De speler in de bonusronde mag zelf bepalen na welke hint hij zijn antwoord geeft. Maar let op! De speler mag in de volledige bonusronde in totaal slechts één antwoord geven. De speler moet dus goed bepalen na welke hint hij het antwoord denkt te weten. Als het gegeven antwoord fout is, mag de speler in de bonusronde zijn speelfiguur niet verplaatsen.

Als de speler al na de eerste hint het antwoord correct raadt, dan verplaatst de speler zijn speelfiguur 10 vakken vooruit. Als de speler meer hints nodig heeft, is de puntentelling als volgt:

2 hints = 8 vakken

3 hints = 6 vakken

4 hints = 4 vakken

5 hints = 2 vakken

*N.B. De lezer in de bonusronde mag zijn speelfiguur niet verplaatsen.*

Het kan ook voorkomen dat een speler door één van de speciale instructies op de kaarten op een bonusvak terecht komt. De bonusronde start dan niet meteen, maar begint pas als het juiste antwoord op de kaart door een willekeurige speler geraden is.

*N.B. Als de speler in de bonusronde een hint vraagt die een speciale instructie bevat, dan voert hij de instructies uit zoals eerder beschreven (zie Speciale instructies).*

Uitzonderingen:

- Als de speler de hint “Helaas, je moet een beurt overslaan.” krijgt, dan eindigt de bonusronde. De speler mag zijn speelfiguur niet verplaatsen.
- Als de speler de hint “Proficiat, ga naar het volgende bonusvak” krijgt, dan gebeurt er niets en heeft de speler recht op een extra hint in deze bonusronde (dus in totaal 6).

## Winnaar

De speler die als eerste de finish bereikt, is de winnaar. Spelers hoeven niet precies op het finishvak te eindigen.

Word lid van onze nieuwsbrief via [newsletter@ug.nl](mailto:newsletter@ug.nl)  
of kijk op [www.universitygames.nl](http://www.universitygames.nl)

