

gebruik je fantasie

EN ONTDEK...

de leukste spelletjes!



spreekjesachtig leuk

rol de dobbelstenen
en vertel een verhaal

over je grootste dromen

of dapperste helden



kun jij twee dezelfde symbolen vinden?

er was eens iemand met een boekje vol spellen



en ze leefde nog lang
en gelukkig



Spelregels

Dobble

Dixit

Doel van het spel: Verzamel de meeste kaarten!

1) Voorbereiding:

Schud de kaarten door elkaar en geef iedereen die meedoet een kaart. Zorg ervoor dat deze op de kop op tafel ligt, niet spieken! Leg de overige kaarten op een stapel en plaats deze in het midden van de tafel met de symbolen naar boven.

2) Hoe speel je het spel?

Aan het begin van het spel draait iedereen op hetzelfde moment hun kaart om. Dit is het moment dat jij en je medespelers razendsnel hetzelfde symbool moeten vinden tussen je eigen kaart en de zichtbare kaart op de stapel. Degene die als eerste het gelijke symbool vindt én benoemt, mag de kaart van de stapel pakken en op zijn eigen kaart leggen. Zodra de kaart is gepakt, ligt er weer een open kaart klaar met nieuwe symbolen. Speel verder totdat alle kaarten van de stapel geraden en verdeeld zijn! Er zijn 5 verschillende mini-spelletjes die je met Dobble kunt spelen, elk met eigen regels.

3) Hoe win je het spel?

De speler met de meeste kaarten wint het spel.

"DURF TE DROMEN EN DE AVONTUREN WORDEN WERKELIJKHEID"



WELKE KAART IS VAN DE VERTELLER?



Doel van het spel: Win de meeste kaarten door als eerste het juiste antwoord te geven.

1) Om de beurt spelen jij en je medespelers als verhalenvertellers. De verteller kiest een kaart uit zijn hand en geeft een hint (een woord, een zin, een lied, enz.). Bijvoorbeeld: « Reis ».

2) De andere spelers kijken naar de kaarten in hun hand en kiezen een kaart uit die het beste past bij de hint van de verteller. Alle kaarten, ook die van de verteller, worden door elkaar geschud en open op tafel gelegd. Iedereen mag nu raden welke kaart zij denken dat beschreven is. De verteller moet creatief zijn om te verbergen welke kaart de juiste is!

3) De spelers moeten vervolgens beslissen welke kaart van de verteller is en stemmen op die kaart. Wanneer iedereen heeft gestemd worden de punten opgeteld.

4) Punten scoren

- De verteller krijgt 0 punten wanneer *alle* spelers of *geen* van de spelers op de kaart van de verhalenverteller hebben gestemd. De andere spelers krijgen nu allemaal 2 punten.
- In alle andere gevallen krijgen de verteller en de andere spelers die juist hebben gegokt 3 punten.
- Elke speler (behalve de verteller) krijgt één extra punt per stem op zijn/haar kaart (omdat een medespeler op zijn/haar kaart heeft gestemd).

IJSKLONTJE

ZOEK DE MATCH!

IJSKLONTJE



Let op: Dit is een demo boekje. De spelletjes zijn niet waarheidsgetrouw maar geven je een goed beeld hoe het spel werkt. Veel plezier met deze proefversies!





MINI-SPEL**Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt en het benoemt, krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.

**MINI-SPEL****Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt en het benoemt, krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.

**MINI-SPEL****Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt en het benoemt, krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.

**MINI-SPEL****Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt en het benoemt, krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.

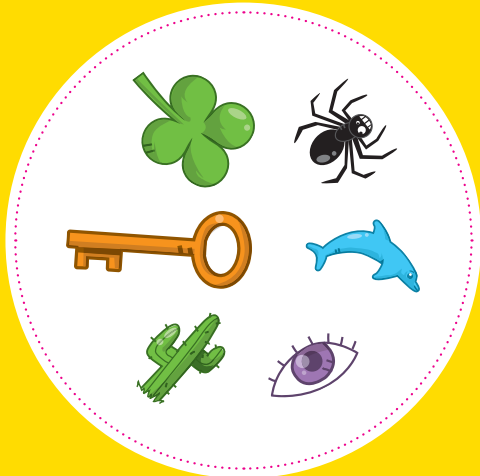
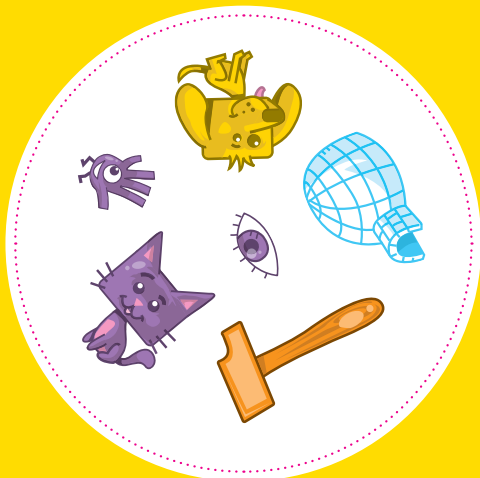
**MINI-SPEL****Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt en het benoemt, krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.

**MINI-SPEL****Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt en het benoemt, krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.





MINI-SPEL**Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt, benoemt het en krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.

**MINI-SPEL****Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt, benoemt het en krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.

**MINI-SPEL****Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt en het benoemt, krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.

**MINI-SPEL****Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt en het benoemt, krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.

**MINI-SPEL****Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt en het benoemt, krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.

**MINI-SPEL****Pak ze allemaal!**

Geef iedere speler 3 kaarten en zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt en het benoemt, krijgt de kaarten. De persoon met de meeste kaarten wint.





Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Dixit

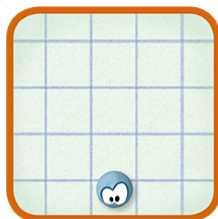
Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Klein



Vliegen



Klauwen



Tanden



4 Poten



Harig



Veren



2 Poten



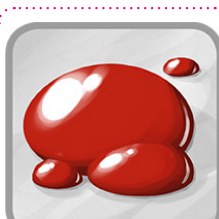
Snavel



Schubben



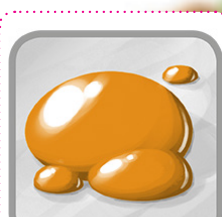
Scharen



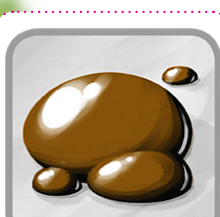
Rood



Grijs



Oranje



Bruin



Groen





Springen



Zwemmen



Savanne



Zand



Klimmen



Snel



Gemeen



Nacht



Bos



Zee



Vijver



Lopen



Geel



Gestreept



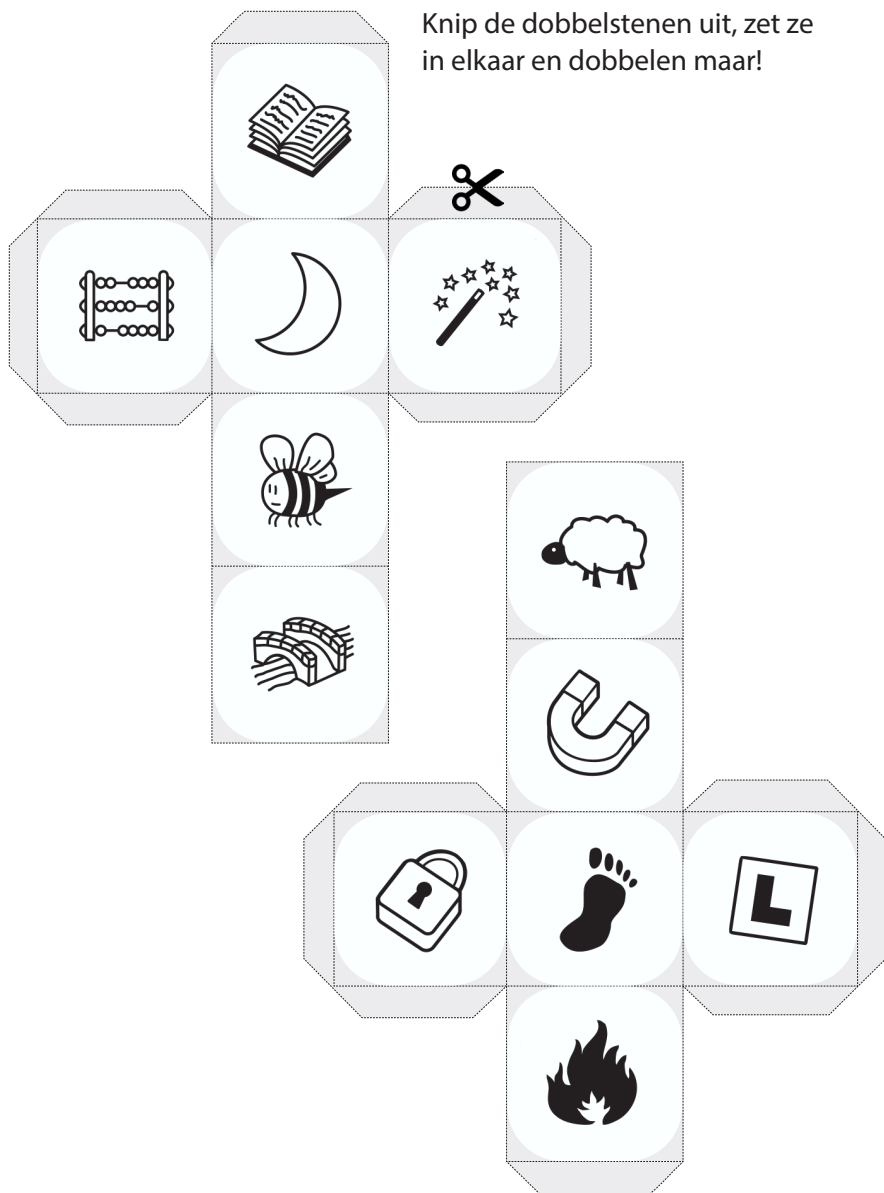
Zwart



Stippen



Knip de dobbelstenen uit, zet ze in elkaar en dobbelen maar!



Vertel een verhaal

a) Begin je verhaal met 'Er was eens...' en kies wie in jouw verhaal de hoofdrol krijgt. Gebruik een van de personages hieronder.



b) Waar komt jouw hoofdpersoon vandaan? Wat eten ze daar of welke avonturen maakt hij of zij daar mee?



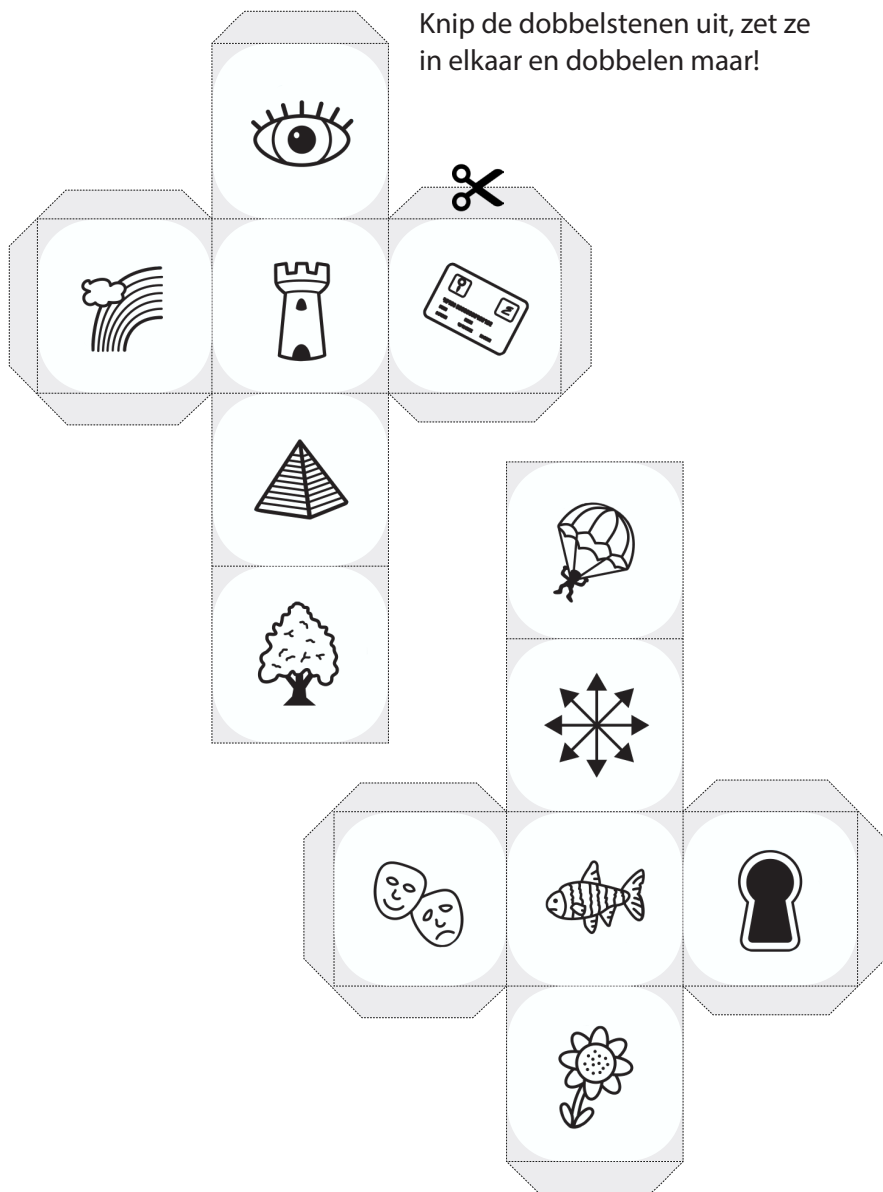
c) Gebruik de symbolen hieronder om je verhaal spannend, leuk of griezelig te maken.



d) Kies je voor een betoverend einde van je verhaal of toch voor een van de andere symbolen hieronder?



Knip de dobbelstenen uit, zet ze in elkaar en dobbelen maar!



Vertel een verhaal

Vertel een verhaal met de 9 symbolen op de gerolde dobbelstenen. Neem er 3 voor het begin, 3 voor het midden en 3 voor het einde van het verhaal.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Spelregels

CONCEPT ^{Kids} Dieren

Doel van het spel: Bij dit spel speelt iedereen samen. Je kunt minimaal 20 dieren raden door gebruik te maken van de verschillende iconen. De iconen mogen vaker gebruikt worden. Hoeveel dieren kunnen jullie raden?

Tijdens het spel proberen kinderen een dier te beschrijven die papa, mama, of een andere volwassene moet raden. De kinderen mogen elkaar helpen om iconen te kiezen die het dier het beste beschrijven.



Voorbereiding:

- 1) Gebruik je fantasie: de kinderen verzinnen samen een dier. (Onder aan de pagina hebben we een aantal voorbeelden verstoppt!)
- 2) Hierna kiezen ze iconen die het dier het beste beschrijven.
- 3) Er mag zo vaak mogelijk geraden worden, de kinderen mogen alleen met ja of nee reageren.
- 4) Bij een juist antwoord verdient je één punt. Wanneer je het dier niet weet te raden, krijg je geen punten.

Tel het aantal juiste antwoorden bij elkaar op om je score te bepalen. Vergelijk deze score met de tabel hieronder om te zien of jullie echte dierenkenners zijn!



Voorbeelden van
dieren: Bij - Krab
- Leend - Kikker
- Nachtoppaard
- Goudvis - Haai
- Hert - Mung - Bever

Story Cubes

Doel van het spel: Vertel een verhaal met de zichtbare symbolen op de geroelde dobbelstenen.

1) Voorbereiding:

Druk de dobbelstenen uit en maak je eigen Story Cubes.

2) Hoe speel je het spel?

Begin met 'Er was eens...' en rol vervolgens met de 4 dobbelstenen. Begin met het symbool die jouw aandacht het meeste trekt. Gebruik 1 dobbelsteen voor het begin van het verhaal, 2 voor het midden en 1 voor het einde. Er is slechts één regel: elk verhaal is goed!

Vertel bijvoorbeeld een verhaal over jouw held, favoriete film, boek of TV show. Je kunt er ook voor kiezen om alle spelers om de beurt een deel van het verhaal te laten vertellen.



VERHALEN VERTELLEN

Het is niet voor iedereen makkelijk om zijn/haar fantasie te gebruiken. Ook kinderen worstelen hiermee op jonge leeftijd. Soms vinden zij het lastig om te lezen, rekenen of schrijven. Met behulp van deze spellen wordt leren leuk! Ga met je kinderen aan de slag met fictieve verhalen over feeën en draken, laat ze alle dieren uit de dierentuin beschrijven en prikkel hun fantasie op een andere creatieve wijze. Voor de taalontwikkeling van kinderen is het vertellen van verhalen en het luisteren naar verhalen belangrijk.

Als alles kan en alles mag...
welk verhaal zou jij dan vertellen?

print & play

Het spelen van bordspelletjes en partygames is dé manier om thuis plezier te hebben samen met je naasten. Wij van Asmodee hebben leuke print & play versies van een aantal spellen gemaakt die gratis te downloaden zijn!

Nog niet uitgespeeld na de spelletjes uit dit demo-boekje? Check dan snel de spelletjes op de print & play website:

print-and-play.asmodee.fun/nl

Speel bijvoorbeeld printbare versies van Ticket to Ride of Unlock! Met keuze uit meer dan 25 spellen hoeft jij je niet te vervelen!



De printbare speciale edities zijn ontworpen op basis van de populaire bordspellen van Asmodee met behoud van het spelsysteem en de charmante tekeningen die de spellen wereldwijd zo populair maken. Bij sommige spellen zijn kleine aanpassingen aangebracht om ze zo gebruiksvriendelijk mogelijk te maken voor het thuis printen en het spelproces.



social media

Nog steeds niet uitgespeeld? Volg ons dan op social media en blijf op de hoogte van het laatste nieuws, tips, inspiratie, releases en win-acties. We posten regelmatig rebussen, sommen, zoek de verschillen en Daily Game Challenges. Zoals de post hiernaast; alle symbolen zijn twee keer afgebeeld, behalve één symbool. Kun jij dit symbool vinden? Het Dobble logo telt natuurlijk niet mee!

Op de volgende social media kanalen zijn wij te vinden:



facebook.com/AsmodeeNL



instagram.com/AsmodeeNL



pinterest.com/AsmodeeNL

