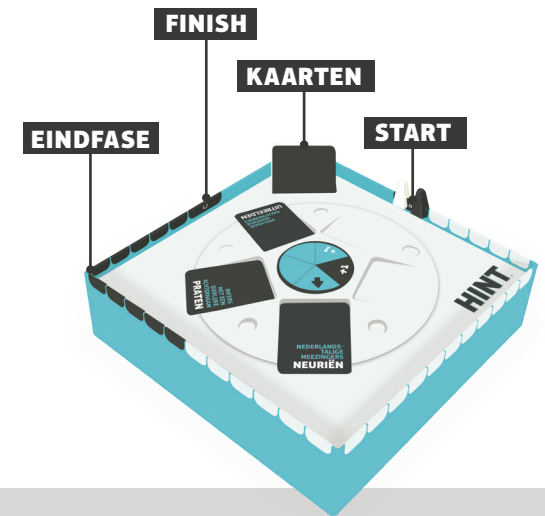


SPELUITLEG

WAT IS HET DOEL VAN HET SPEL? HINT is een spel waarbij je jouw teamgenoten begrippen laat raden. Je kunt een hint geven door middel van praten, tekenen, uitbeelden of neuriën.

Des te beter je hints zijn, des te sneller bereik je de finish. Maar raad niet zomaar in het wilde weg, want er zijn begrippen die je NIET mag noemen! De teams spelen om de beurt en het team dat als eerste de finish haalt, wint.

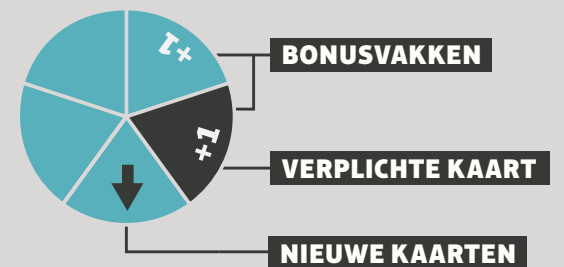
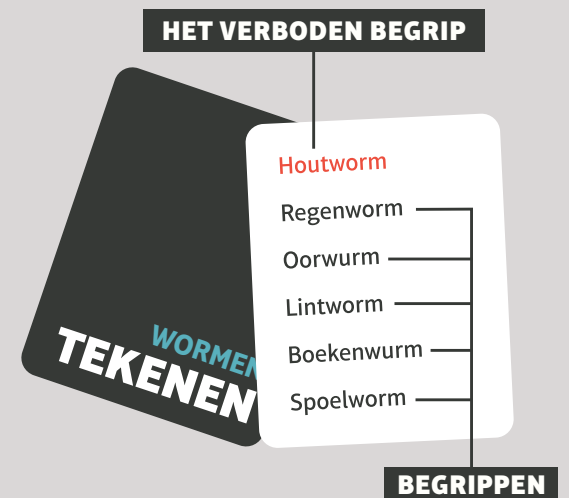
VOORBEREIDING. Leg drie kaarten in het wiel zoals afgebeeld op het plaatje. Maak twee teams en zet jullie pionnen op het startveld van het scorespoor op de rand van de doos. Het team met de jongste speler mag beginnen.



SPELVERLOOP

We raden aan om meteen te beginnen met spelen en de zeven stappen hieronder te volgen als jouw team aan de beurt is. Op de achterkant van deze instructiekaart staat aanvullende uitleg, voor het geval dat nodig is.

- 1 KIES EEN KAART UIT HET WIEL.** Op elke kaart staat een onderwerp en een spelcategorie: praten, tekenen, uitbeelden of neuriën. Draai de kaart nog niet om.
- 2 KIES EEN SPELER DIE HINTS GAAT GEVEN.** Als jij degene bent die hints geeft, draai de kaart dan om en kijk naar de vijf begrippen die jouw team moet raden.
- 3 DRAAI DE ZANDLOPER OM: HET IS NU TIJD OM HINTS TE GEVEN EN TE RADEN.** Door te tekenen, te praten, te neuriën of uit te beelden laat je jouw team in 90 seconden zo veel mogelijk van de vijf begrippen raden. Pas wel op dat jouw teamleden het verboden begrip niet noemen. Het team krijgt **1 punt** voor elk goed geraden begrip en **2 strafpunten** als het verboden begrip wordt genoemd.
- 4 ALS JE TIJD OP IS,** mag het andere team proberen om een begrip te raden dat nog niet genoemd is. Men mag slechts één poging wagen: het team scoort **1 punt** bij een goed antwoord en krijgt **1 strafpunt** als ze het fout hebben. Als ze het verboden begrip raden, scoren ze **2 punten**.
- 5 ZET JULLIE PION VOORUIT** met de klok mee, afhankelijk van het aantal gescoorde punten.
- 6 DRAAI HET WIEL** één slag met de wijzers van de klok mee. Sommige kaarten kunnen in de bonuszone komen te liggen.
- 7 LEG EEN NIEUWE KAART** in het vakje waar de pijl naartoe wijst. De beurt is nu voorbij en gaat over naar het andere team. Kiest dit team een kaart uit het blauwe bonusvak, dan mogen ze met hun pion één extra veld vooruit. Als er een kaart op het zwarte bonusvak komt te liggen, MOETEN zij deze kaart nemen en hun pion één extra veld vooruit zetten.



HINTS GEVEN EN RADEN

Als jouw team aan de beurt is, mogen jullie zelf kiezen welke teamgenoot de hints gaat geven. Laat door middel van tekenen, praten, uitbeelden of neuriën jouw teamleden binnen 90 seconden zo veel mogelijk van de vijf begrippen raden. Let op: je wilt NIET dat ze het verboden begrip raden. De begrippen mogen in elke gewenste volgorde gekozen en geraden worden.

Het team krijgt **1 punt** voor elk goed geraden begrip. Als het team het verboden begrip raadt, verliest het **2 punten**.

ALGEMENE REGELS: Je mag aan je teamleden laten weten als ze een begrip goed of fout raden. Je mag cijfers en symbolen gebruiken, maar geen letters. Als de regels worden overtreden, kan het actieve team geen punt meer krijgen voor het te raden begrip. Het andere team mag, als de tijd om is, wél proberen het begrip te raden.

TEKENEN: Het is niet toegestaan om geluiden of gebaren te maken. Je mag alleen tekenen op het uitwisbare tekenbord.

PRATEN: Je mag op geen enkele manier gebaren of de begrippen noemen. Ook vertalingen of trucjes als 'klinkt als' of 'rijmt op' zijn niet toegestaan.

UITBEELDEN: Je mag geen geluiden maken, maar voor de rest mag je bij het uitbeelden je hele lichaam gebruiken.

NEURIËN: Je mag neuriën, fluiten of la-la-lala zingen, maar praten of gebaren maken is niet toegestaan. Je mag ook andere nummers neuriën dan die op de kaart staan.

HET ANDERE TEAM MAG RADEN

Als de tijd om is, MAG het andere team proberen een begrip te raden dat nog niet genoemd is. Ze krijgen ÉÉN poging.

Bij het goed raden van een begrip krijgen ze **1 punt**, bij een fout begrip **1 strafpunt**. Als ze het verboden begrip raden, krijgen ze **2 punten**.

Houtworm	2 PUNTEN
Regenworm	1 PUNT
Oorworm	

HET KAARTWIEL

Aan het begin van elke beurt moeten er drie kaarten in het wiel liggen. De nieuwe kaart wordt altijd in het vak gelegd waar de pijl naartoe wijst.

Kiest een team een kaart uit het blauwe +1 bonusvak, dan mag hun pion één extra veld vooruit gezet worden.

Als een kaart doorschuift naar het zwarte +1 bonusvak MOET het team dat aan de beurt is, deze kaart nemen. Wel mag hun pion een extra veld vooruit gezet worden.

VOORBEELD



1. Het actieve team kiest kaart C.



2. Draai het wiel een slag met de klok mee en steek een nieuwe kaart, D, in het wiel. Het volgende team kiest kaart A.



3. Draai het wiel een slag met de klok mee en steek een nieuwe kaart, E, in het wiel. Het volgende team kiest kaart D.



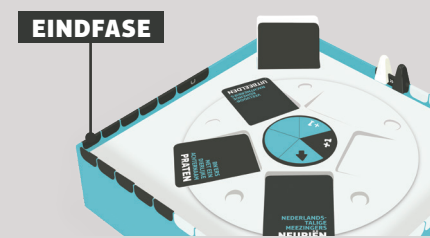
4. Draai het wiel een slag met de klok mee en steek een nieuwe kaart, F, in het wiel. Het volgende team MOET kaart B nemen omdat deze nu bij het zwarte +1 bonusvak ligt.

DE EINDFASE EN DE FINISH

Het winnende team is het team dat als eerste de finish bereikt.

Wanneer de pion van een team zich in het zwarte deel van het scorespoor bevindt, dan kiest het andere team de kaart voor hen, tenzij er een kaart bij het zwarte bonusvak ligt, want in dat geval moet die kaart genomen worden.

De teams hebben recht op evenveel beurten. Als beide teams de finish bereiken na hetzelfde aantal beurten, kiezen ze allebei nog een kaart uit de stapel om te spelen. Als de tijd om is, mag de tegenstander één keer raden. Het team met de meeste punten wint het spel. Indien nodig wordt deze procedure herhaald totdat er een team als winnaar uit de bus komt.



PION VERPLAATSEN

HET ACTIEVE TEAM

- +1 Punt voor elk goed geraden begrip.
- +1 Extra punt voor het nemen van een kaart uit een van de bonusvakken.
- 2 Strafpunten voor het noemen van het verboden begrip.

HET ANDERE TEAM

- +1 Punt voor het goed raden van een begrip.
- +2 Punten voor het raden van het verboden begrip.
- 1 Strafpunt voor fout raden van een begrip.

VOORBEELD

Het actieve team pakt een kaart uit een bonusvak (+1) en weet 4 van de 5 begrippen te raden (+4), maar noemt ook het verboden begrip (-2). Daarom krijgt het team **3 punten** en zet hun pion **3 velden** vooruit (+1 +4 -2 = 3). Het andere team raadt het begrip dat het actieve team niet heeft geraden. Zij krijgen **1 punt** en hun pion gaat **1 veld vooruit**.