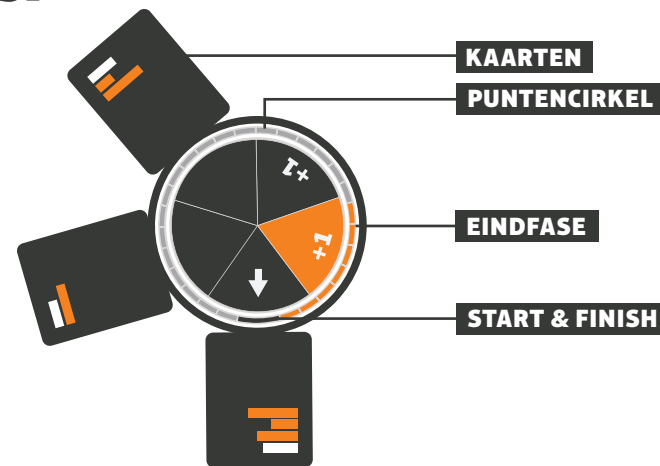


SPELUITLEG

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.

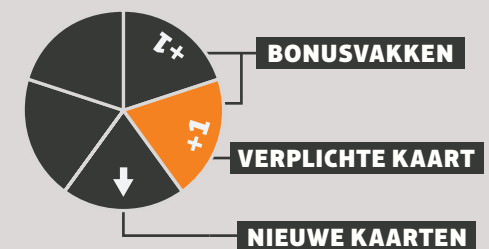
VOORBEREIDING. Maak twee teams, plaats de schijf op de koker en zet jullie pionnen bij het startveld op de puntencirkel. Trek drie kaarten en steek ze in het wiel zoals afgebeeld op de afbeelding hiernaast. Het team met de jongste speler mag beginnen.



SPEL- VERLOOP

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 de 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. Draai vervolgens de zandloper om.
- 3 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 **1 strafpunt** bij een fout antwoord. 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 terechtkomen. Het actieve team krijgt **1 extra punt** als ze de kaart uit een bonusvak kiezen. Als een kaart helemaal doorschuift naar het oranje bonusvak, dan **MOET** het actieve team die kaart pakken.
- 7 STEEK EEN NIEUWE KAART** in de opening waar de pijl naartoe wijst. Nu is het andere team aan de beurt. Herhaal stap 1 tot en met 7 en ga door met spelen tot één van de teams de oranje eindfase bereikt.



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 zo veel mogelijk begrippen raden. Let op: je wilt NIET dat ze het verboden begrip noemen. 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 noemt, krijgt het **2 strafpunten**.

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 om 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.

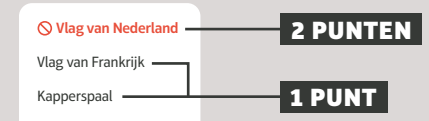
UITBEELDEN: Je mag geen geluiden maken, maar voor de rest mag je bij het uitbeelden je hele lichaam gebruiken.

NEURIËN: Je mag neuriën, fluiten, of la-la-la 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. Dat mag ook het verboden begrip zijn. Ze krijgen ÉÉN poging.

Als ze het verboden begrip raden, krijgen ze **2 punten**. Als ze een van de vijf andere begrippen raden, krijgen ze **1 punt**. Als ze iets noemen dat niet op de kaart staat, krijgen ze **1 strafpunt**.



HET KAARTWIEL

Aan het begin van elke beurt moeten er ALTIJD drie kaarten in het wiel zitten. Als jullie beurt voorbij is, draai dan het wiel één slag met de klok mee en steek een nieuwe kaart in de opening waar de pijl naartoe wijst.

Door het draaien van het wiel kunnen sommige kaarten in de bonuszone terechtkomen waar het team **1 extra punt** bovenop de gewone score kan verdienen.

Als een kaart doorschuift naar het oranje bonusvak MOET het team dat aan de beurt is deze kaart nemen.

VOORBEELD



1. Het actieve team kiest kaart C.



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



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

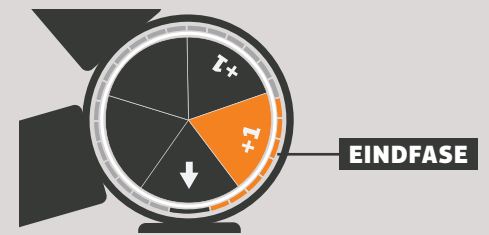


4. Draai het wiel een slag en steek een nieuwe kaart, F, in het wiel. Het volgende team MOET kaart B nemen omdat deze nu in het oranje bonusvak zit.

DE EINDFASE EN DE FINISH

Het winnende team is het team dat als eerste de finish bereikt. Wanneer de pion van jouw team zich in de eindfase bevindt (de oranje velden op de puntencirkel) kiest het andere team de kaart voor jullie, TENZIJ er een kaart in het oranje bonusvak zit, 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, trekken 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 tot er een winnaar is.



PION VERPLAATSEN

HET ACTIEVE TEAM

- +1 Punt voor elk goed geraden begrip.
- +1 Extra punt voor het nemen van een kaart uit een bonusvak.
- 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 het fout raden van een begrip.

VOORBEELD

Het actieve team pakt een kaart uit een bonusvak (+1) en weet 4 begrippen te raden (+4) maar noemt ook het verboden begrip (-2). Daarom krijgt het team 3 punten (+1 +4 -2 = 3).

Het andere team raadt het begrip dat het actieve team niet heeft geraden. Zij krijgen **1 punt**.