

## HET GROTE SINTERKLAASSPEL

### **Vooraf**

Iedereen die is uitgenodigd heeft de opdracht gekregen een vast aantal (bijvoorbeeld 3) kadootjes mee te nemen.

### **Benodigheden**

- Het Grote Sinterklaasspel (1 dobbelsteen, 53 speelkaarten, 2 dobbelinstructie kaarten > op de website [www.hetgrosinterklaasspel.nl](http://www.hetgrosinterklaasspel.nl) vind je printbare A4 posterversies van de dobbelinstructie, daar vind je ook een te printen versie van de spelregels)
- Kadootjes: (ten minste) 3 kadootjes per speler
- 2 "timers"bv. mobiele telefoon, kookwekker, alarm enz. (om aan te geven wanneer de tijd van elke ronde voorbij is en voor het timen van bepaalde opdrachten)

### **Rondes**

Dit spel heeft 3 rondes en duurt ongeveer een uur.

De tijdsindicatie is gebaseerd op een groep van 7 personen, een grotere groep heeft iets meer tijd, een kleinere iets minder.

Speeltijd ronde 1: 5 minuten

Speeltijd ronde 2: 15 minuten

Speeltijd ronde 3: 45 minuten (Je mag de speeltijd na believen aanpassen.)

### **Spelregels**

Lees per onderdeel de spelregels voor:

#### **Ronde 1. Opstarten**

Leg de ingepakte kadootjes op tafel, dit is de pot.

Schud de opdrachtkaartjes en leg ze op een stapel (houd de dobbelinstructiekaartjes apart).

Iedereen gooit 1x met de dobbelsteen, degene met het hoogste aantal ogen mag drie kadootjes pakken, ze betasten (om een indruk te krijgen van wat het is) en ze weer terugleggen in de pot.

#### **Ronde 2. Dobbelen**

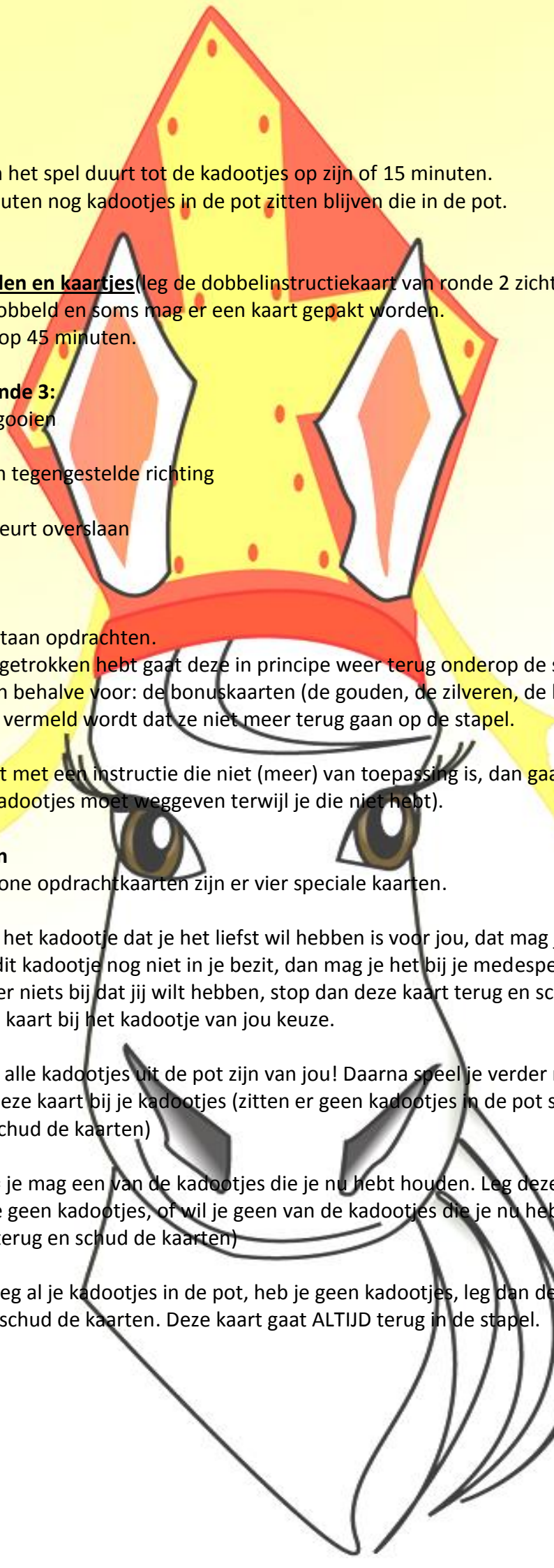
De "winnaar" van ronde 1 mag beginnen.

Daarna met de klok mee dobbelen.

Stel de timer in op 15 minuten.

**Dobbelsteen ronde 2** (leg de dobbelinstructiekaart van ronde 2 zichtbaar op tafel):

- 1 : nog een keer gooien
- 2 : kadootje pakken (en uitpakken)
- 3 : dobbelen in tegengestelde richting
- 4 : kadootje pakken (en uitpakken)
- 5 : de volgende beurt overslaan
- 6 : twee kadootjes pakken (en uitpakken)



Dit gedeelte van het spel duurt tot de kadootjes op zijn of 15 minuten.  
Als er na 15 minuten nog kadootjes in de pot zitten blijven die in de pot.

**Ronde 3. Dobbelen en kaartjes** (leg de dobbelinstructiekaart van ronde 2 zichtbaar op tafel):  
Nu word er gedobbeld en soms mag er een kaart gepakt worden.  
Stel de timer in op 45 minuten.

**Dobbelsteen ronde 3:**

- 1 nog een keer gooien
- 2 kaart pakken
- 3 dobbelsteen in tegengestelde richting
- 4 kaart pakken
- 5 de volgende beurt overslaan
- 6 kaart pakken

**Kaartjes:**

Op de kaartjes staan opdrachten.

Als je een kaart getrokken hebt gaat deze in principe weer terug onderop de stapel. Dit geldt voor alle kaarten behalve voor: de bonuskaarten (de gouden, de zilveren, de bronzen) en kaarten waarop vermeld wordt dat ze niet meer terug gaan op de stapel.

Trek je een kaart met een instructie die niet (meer) van toepassing is, dan gaat je beurt voorbij (bv als kadootjes moet weggeven terwijl je die niet hebt).

**Speciale kaarten**

Behalve de gewone opdrachtkaarten zijn er vier speciale kaarten.

**Gouden kaart** = het kadootje dat je het liefst wil hebben is voor jou, dat mag je mee naar huis nemen! Is dit kadootje nog niet in je bezit, dan mag je het bij je medespelers of uit de pot pakken. Zit er niets bij dat jij wilt hebben, stop dan deze kaart terug en schud de stapel. Leg anders deze kaart bij het kadootje van jou keuze.

**Zilveren kaart** = alle kadootjes uit de pot zijn van jou! Daarna speel je verder met deze kadootjes/ leg deze kaart bij je kadootjes (zitten er geen kadootjes in de pot stop dan deze kaart terug en schud de kaarten)

**Bronzen kaart** = je mag een van de kadootjes die je nu hebt houden. Leg deze kaart bij het kadootje (heb je geen kadootjes, of wil je geen van de kadootjes die je nu hebt houden, stop dan deze kaart terug en schud de kaarten)

**Zwarte kaart** = leg al je kadootjes in de pot, heb je geen kadootjes, leg dan deze kaart terug op de stapel en schud de kaarten. Deze kaart gaat ALTIJD terug in de stapel.