

INHOUD

KidzWish bevat de volgende onderdelen:

- 1 x speelbord
- 8 x pionnen
- 1 x stickervel met spelers
- 1 x dobbelsteen
- 100 x muntstukken
- 40 x krachtkaarten
- 50 x MATTIE ZEGT kaarten
- 50 x MATTIE DOET kaarten
- 50 x MATTIE WIL kaarten
- 1 x fles en bevestigingspin

AANTAL SPELERS

KidzWish kan worden gespeeld door 2 tot 8 spelers vanaf 7 jaar en ouder.

DOEL

Doel van het spel is het verzamelen van zoveel mogelijk munten om te eindigen als de rijkste speler in het spel. Het aantal te verzamelen munten wordt vooraf bepaald. De speler die dit aantal als eerste bereikt wint het spel.

Kort spel: 200 munten
Normaal spel: 300 munten
Lang spel: 400 munten

Tip: Dit zijn advies aantallen, pas deze naar wens aan voor het meeste speelplezier.

VOORBEREIDING

- Bevestig de fles met behulp van het bijgevoegde pinnetje in het midden van het speelbord, zodat de fles kan draaien.
- Plak de stickers van de 'spelers' op de pionnen. Let op: de kleur van de stickers moeten overeenkomen met de kleur van de pionnen.
- Schud de MATTIE ZEGT, MATTIE DOET en MATTIE WIL kaarten en plaats ze op de desbetreffende vakjes op het speelbord (links van het KidzWish-rad).

SPELVERLOOP

STAP 1: Kies eerst de pion uit waarmee je wilt spelen.

STAP 2: Kijk naar de kleur van de pion en zet deze op het START vak met dezelfde kleur.

STAP 3: Iedere speler begint met zijn pion op zijn eigen kleur START vak en ontvangt munten met een waarde van 50 (twee munten van 20 en één munt van 10).

STAP 4: De jongens verzamelen hun munten rechts boven het START vak en de meisjes links boven het START vak. Je speelt niet als team maar alleen.

STAP 5: Wie het hoogst gooit met de dobbelsteen mag beginnen.

STAP 6: Gooi met de dobbelsteen en beweeg je pion net zoveel vakken **naar rechts** als het aantal gegooide ogen.

STAP 7: Aan elk vakje, waar je met je pion op terecht komt, is een bepaalde opdracht verbonden. Dit wordt in de LEGENDA (zie pag.2) nader uitgelegd.

LET OP: Pas na de eerste ronde mag je je bonushuis binnenlopen. (zie pag.3 Bonushuis)

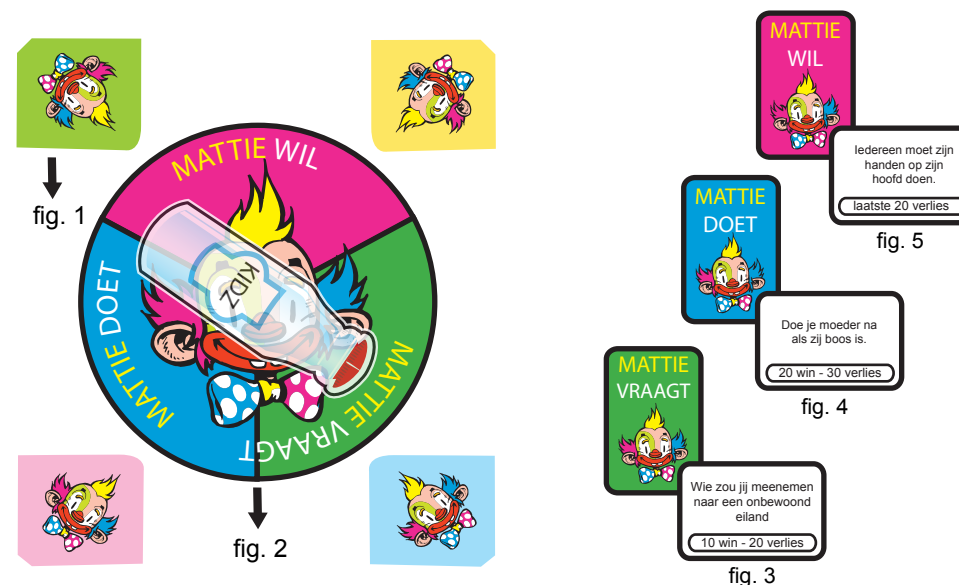
LEGENDA

De LEGENDA bestaat uit 2 delen, de eerste bevindt zich op het speelbord, de tweede bevindt zich in het spelregelboekje. Op het speelbord staat de eerste LEGENDA met de namen van de vakjes. Deze Legenda is net als het speelbord verdeeld in 4 kleuren (geel, groen, roze en blauw). Elk vakje heeft een kleur, een naam en een nummer (bv: GEEL 6 = 'Speeltuin').

De tweede LEGENDA bevindt zich in het spelregelboekje. Hierin vind je de betekenis van elk vakje.

KIDZWISH RAD & MATTIE KAARTEN

Wanneer een speler op het KidzWish vakje (**fig. 1** het vakje met het Clowns hoofd) terecht komt, moet hij of zij aan het KidzWish RAD (**fig. 2**) draaien. Draai aan de fles, deze wijst een MATTIE ZEGT, MATTIE DOET of MATTIE WIL vraag of opdracht aan en trek vervolgens een kaart. Op deze kaart staat het aantal munten aangegeven dat kan worden verdiend bij uitvoering of bij weigering moet worden betaald aan de bank.



MATTIE VRAAGT (fig. 3) Als je de vraag beantwoordt, ontvang je munten ter waarde van 10 van de bank. Weiger je de vraag te beantwoorden, dan moet je munten ter waarde van 20 inleveren bij de bank. **Alleen de persoon die de kaart trekt moet de vraag beantwoorden.**

MATTIE DOET (fig. 4) Voer je de opdracht uit, dan ontvang je munten ter waarde van 20 van de bank. Weiger je de opdracht, dan moet je munten ter waarde van 30 inleveren bij de bank. **Alleen de persoon die de kaart trekt moet de opdracht uitvoeren.**

MATTIE WIL (fig. 5) Bij deze opdrachten is er altijd een winnaar en een verliezer. Bijvoorbeeld, *degene* die als *laatste* zijn/haar handen op het hoofd doet, moet 20 aan munten aan de persoon *betalen* die de *kaart trekt*. De persoon die de kaart heeft getrokken moet zelf de opdracht ook uitvoeren. **Iedereen uit de groep moet deze opdracht uitvoeren.**

BONUSHUIS

De startpositie van iedere speler dient tevens als ingang tot zijn eigen kleur bonushuis. Dit is een apart gedeelte waarin je krachtkaarten kunt opdoen om je te beschermen tegen de ongelukken in KidzWish.



Hoe krijg je toegang tot je eigen Bonushuis:

Na elke rondje mag je verder in je eigen bonushuis (kleur van de pion moet overeenkomen met de kleur van het bonushuis) binnenlopen.

Bijvoorbeeld een blauwe pion staat op vakje blauw 4 (poep) en hij/zij gooit een 5 dan komt hij/zij op het vakje +20 dat betekent dat hij/zij een munt van 20 van de bank ontvangt. Gooit hij/zij vervolgens een 6 dan loopt hij/zij het bonushuis weer uit en dan komt hij/zij op het vakje blauw 5 (pap).

In het bonushuis ontvang je krachtkaarten en munten van de bank of je moet een MATTIE WIL kaart trekken.

In het bonushuis heb je totaal 8 vakken. De ingang en uitgang tellen niet mee als vak, maar het start vak zelf moet je wel als een vak meetellen.

KRACHTKAARTEN

Krachtkaarten kunnen worden verzameld in het eigen bonushuis en op het vakje 'Bingo' (groen 8) in het spel. Er zijn 5 krachtkaarten in het spel aanwezig:

Cupido



Bescherming tegen 'gebroken hart'

Hoefijzer



Bescherming tegen 'blut'

Toverstok



Bescherming tegen 'meisjes/Jongenskamer'

Luier



Bescherming tegen 'poep'

Joker



Bescherming tegen 'alle gevaren'

Een speler mag van ieder krachtkaart maximaal één exemplaar bezitten. Heb je twee dezelfde krachtkaarten, dan moet er één inleveren bij de bank. Je mag dus geen dubbele krachtkaarten bezitten. Krachtkaarten ontvang je van de bank en moet je ook, na gebruik, weer inleveren bij de bank. Krachtkaarten zijn niet inwisselbaar voor munten.

BANK

Eén persoon is de bank (één van de spelers of een aparte spelleider). De bank beheert alle munten en krachten, dus eerlijkheid is vereist. De bank betaalt munten uit wanneer een speler een opdracht uitvoert of munten ontvangt op een vak. De bank incasseert munten bij weigering van een opdracht of wanneer een speler op een bepaald vak komt waarbij munten worden verloren.

MUNTEN

Munten zijn het betaalmiddel van het spel KidzWish. Je hebt 4 soorten munten in KidzWish: 5, 10, 20, 50.

Hoe ga je met de munten om?

Bijvoorbeeld: als je bij het vak politie komt en je moet 20 aan munten bij de bank inleveren dan is het de bedoeling dat je munten met een totale waarde van 20 inlevert. Dit kan zijn 1 munt van 20 of 2 munten van 10 of 4 munten van 5. Dus niet 20 keer een munt.

OVERIG

Wanneer een speler onvoldoende munten heeft om te betalen, moet hij of zij alleen alle resterende munten inleveren. Je mag doorspelen zonder munten.

TIPS

- Speel, indien mogelijk, met een gelijk aantal jongens en meisjes.
- Blanco kaarten zijn meegeleverd voor de eigen creatieve invulling.
- Voor updates: www.kidzwish.nl

BELANGRIJK

- Lees de vragen en opdrachten van tevoren door en verwijder de kaarten die je niet gepast vindt.
- KidzWish bevat kleine onderdelen die een gevaar kunnen vormen voor jonge kinderen. Hou het spel bij hen uit de buurt.

Wij attenderen de spelers erop dat zij zelf verantwoordelijk zijn voor alle handelingen die worden verricht gedurende het spelen van KidzWish. Playerz Games en/of haar makers kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor de eventuele schade die uit deze handelingen voortvloeit.

Op dit spel en op alle figuren en afbeeldingen rusten auteursrechten. Deze behoren toe aan MadWish B.V.

KidzWish is een spel van Playerz Games B.V.

VEEL SPEELPLEZIER!!!

LEGENDA

Bingo: Ontvang 20 aan munten en een *Joker* van de bank
Blut: 50 aan munten bij de bank inleveren

(bescherming: Hoefijzer of Joker)

Wijs een speler aan en betaal deze 30 aan munten
(bescherming: Cupido of Joker)

Geluksrad: Nogmaals gooien, gooi je de getallen 2,4 of 6 dan ontvang je 20 aan munten van de bank. Gooi je de getallen 1,3 of 5 dan moet je 20 aan munten bij de bank inleveren

Jongenskamer: Als je als jongen op dit vak komt mag je een meisje aanwijzen en zij moet aan jou 20 aan munten geven.

Als je als meisje op dit vak komt dan moet je 20 aan munten bij de bank inleveren
(bescherming: Toverstok of Joker)

Kaboom: Ga 3 stappen terug en 20 aan munten inleveren bij de bank

Kermis: Ga 3 stappen vooruit en ontvang 20 aan munten van de bank

Kidz: Als je op je eigen Kidz vak komt ontvang je 30 aan munten van de bank

KidzWish: Kom je op iemand anders Kidz vak dan moet je hem/haar 10 aan munten geven
Draai aan het KidzWish rad

(bescherming: Joker)

Master: Ontvang 50 aan munten van de bank

Meisjeskamer: Als je als meisje op dit vak komt mag je een jongen aanwijzen en die moet aan jou 20 aan munten geven.

Als je als jongen op dit vak komt dan moet je 20 aan munten bij de bank inleveren
(bescherming: Toverstok of Joker)

20 aan munten bij de bank inleveren

Modder: Nog een keer gooien en ontvang 20 aan munten van de bank

Pap: Beurt overslaan en 20 aan munten inleveren bij de bank

(bescherming: Luiert of Joker)

20 aan munten bij de bank inleveren

Ruzie: Wijs een speler aan die bij jou 30 aan munten moet inleveren

Snoeptrommel: Ontvang een munt van 10

Speeltuim: Ga 3 stappen vooruit en ontvang 20 aan munten van de bank

Speen: Ontvang 30 aan munten van de bank

Spieken: Wijs een speler aan die aan het Kidzwish rad moet draaien

Start: Als je op je eigen Start vak komt ontvang je 20 aan munten van de bank

Kom je op iemand anders Start vak dan ontvang je 10 aan munten van de bank
Ga terug naar je eigen kleur startvak en 20 aan munten en alle krachten inleveren bij de bank. Nu mag je niet je bonushuis binnenlopen.

Straf: Ga verder naar je eigen kleur startvak en ontvang 20 aan munten van de bank. Bij de volgende beurt mag je je bonushuis binnenlopen

Super sprong: Ontvang van ieder speler 10 aan munten

Verjaardag: Als jongen wijs je een meisje aan en zij ontvangt 20 aan munten van de bank

Verliefd: Als meisje wijs je een jongen aan en hij ontvangt 20 aan munten van de bank

Wieg: Beurt overslaan

- Munten: als je 20 aan munten moet betalen betekent dit dat je munten met een totale waarde van 20 moet inleveren (1 keer een munt van 20, 2 keer een munt van 10 of 4 keer een munt van 5)
- Wanneer een speler onvoldoende munten heeft om te betalen, moet hij of zij alle resterende munten inleveren.
- Een speler mag doorspelen zonder munten
- Een speler mag van iedere krachtkaart maximaal een exemplaar bezitten.
- Speel, indien mogelijk, met een gelijk aantal jongens en meisjes.
- Blanco kaarten zijn meegeleverd voor de eigen creatieve invulling.
- Voor updates: www.kidzwish.nl