

SPELREGELS



 spelers
4-20

 leeftijd
8+

 speelduur
45 min.

1 Minute is een razendsnel partyspel waarin je van alles moet doen: tekenen, uitbeelden en omschrijven. O ja, klein probleempje je hebt maar 1 minuut om het op te lossen, sorry!

SPELMATERIAAL:

- spelregels
- speelbord
- 156 woordfiches
- 3 categoriemarkers
- 3 puntenfiches
- 2 wijzers
- 1 zandloper
- 1 tekenplank
- 1 stift

SPEL IN 'T KORT:

Om beurten pakken de twee teams drie woorden (tandwielen) uit de grabbelbak. Een van de teamleden is de acteur en krijgt als enige deze drie woorden te zien. Deze speler moet nu beslissen welk woord zijn team uitbeeldt, tekent en omschrijft. En het andere team verdeelt de punten over deze opdrachten.

Als de teams startklaar zijn, wordt de zandloper omgekeerd en gaat de tijd van 1 minuut in. De acteur probeert de woorden zo uit te beelden, te tekenen en te omschrijven dat zijn teamleden de woorden raden. Voor elk geraden woord scoort zijn team de bijbehorende punten. Als de minuut voorbij is, moet het team onmiddellijk stoppen. De punten bij de woorden die niet geraden zijn, gaan naar het andere team. De punten worden bijgehouden met de wijzers van de klok. Het team dat als eerste een heel rondje (60 stappen) heeft gelopen, wint. Om het extra spannend te maken is het bij 1 Minute zo dat het team dat voorop ligt de moeilijke opdrachten moet doen en het team dat achter ligt, de makkelijke opdrachten mag doen.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

Haal alle spelonderdelen uit de doos. Doe de woordfiches (tandwielen) in de grabbelbak en leg het speelbord (de ronde klok) in het interieur van de doos. Leg de wijzers op de klok. Plaats de zandloper naast de doos. Plaats de drie categoriemarkers elk in een hoek van het interieur. Leg de drie puntenfiches op tafel. Leg de tekenplank en de stift naast de doos.



Verdeel de spelers in twee teams. Ieder team benoemt de eerste acteur. De acteur is de speler die moet tekenen, uitbeelden en omschrijven. Ieder team kiest een wijzer van de klok (roze of geel). Plaats de wijzers op de klok en leg ze precies op elkaar op '60'.

Het team met de speler die het eerste jarig is, begint.

DE SPEELBEURT:

Voordat de speelbeurt echt van start gaat, plaatst een speler van het andere team de drie puntenfiches elk in een hoek van het speelveld bij een categorie naar keuze. Hiermee geeft het andere team aan hoeveel punten je kunt verdienen per opdracht. Dit kan 1, 2 of 3 punten zijn.

DRAAI DE ZANDLOPER, DE MINUUT BEGINT!

De speler die aan de beurt is (de acteur) pakt nu het eerste tandwiel uit de grabbelbak. Je mag zelf een beetje spieken maar jouw teamleden mogen absoluut niet zien welk woord je pakt. Als ze dit per ongeluk wel zien, moet je een ander fiche pakken.



Kijk of de wijzer van jouw team wel of niet voorligt op die van het andere team.

Als je voorligt, moet je de moeilijke gele tandwielen pakken en als je achterligt moet je de makkelijke roze tandwielen pakken. Bij een gelijke stand van de wijzers mag je de makkelijke tandwielen nemen (bijv. bij de start het spel).



Beslis vervolgens welke opdracht je gaat doen met het woord dat op het tandwiel staat. Gooi daartoe het tandwiel in het bakje in de hoek van het speelveld met de categorie van jouw keuze. Doe nu eerst deze opdracht. Als het woord is geraden, of als je opgeeft, grabbel je nu het volgende tandwiel. ➡

Plaats dit ook weer in de bak bij een categorie naar keuze. Je mag alleen een categorie kiezen die nog niet gekozen is. Dat zie je doordat daar de puntenfiches nog staan. Voer nu weer eerst de opdracht uit. Grabbel hierna vervolgens het derde fiche en doe dit in de bak van de overgebleven categorie.

Draai de zandloper, de minuut begint!

Doe de eerste opdracht. Als jouw team het woord raadt, gooi je het bijhorende puntenfiche op het speelbord (de klok). Als je opgeeft, geef je het puntenfiche aan het andere team.

Doe vervolgens de tweede en de derde opdracht. Maar snel, want je hebt maar 1 minuut voor de drie opdrachten.

De speler aan de beurt (de acteur) doet de opdrachten. Het andere team houdt de tijd bij en kijkt of alles volgens de regels loopt. De teamleden zijn om de beurt acteur.

UITBEELDEN:

Beeld het woord uit. Je mag geen klanken maken. Je mag wel aangeven welk deel van het woord je uitbeeldt en ook of je teamgenoten op de goede weg zijn of helemaal verkeerd raden.

TEKENEN:

Teken het woord. Je mag geen cijfers en letters tekenen. Je mag ook geen gebaren maken. Ook hier mag je wel aangeven welk deel van het woord je tekent en ook of je teamgenoten op de goede weg zijn of helemaal verkeerd raden.



OMSCHRIJVEN:

Omschrijf het woord. Je mag niet het woord zelf en/of cijfers of letters afzonderlijk noemen. Klanken maken wel. Gebaren maken niet. Ook hier mag je wel aangeven welk deel van het woord je omschrijft en ook of je teamgenoten op de goede weg zijn of helemaal verkeerd raden.

1 MINUUT IS VOORBIJ!

Met alle woorden die geraden zijn, scoor je punten. Dit zijn de puntenfiches die je op de klok had gegooid. Verplaats eerst de wijzer van het team dat de beurt heeft gedaan net zoveel stapjes als men punten heeft gescoord. Maar... de punten van de woorden die niet zijn geraden, gaan naar het andere team. Verreken nu ook die score. Nu is het andere team aan de beurt en die wijzen nu een acteur aan. Teamleden zijn om beurten acteur.

Just2play is een handelsnaam van Just Formats B.V.

Alle rechten zijn voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van de uitgever.

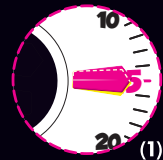
N.B. Just Formats heeft zijn uiterste best gedaan voor de samenstelling van de te raden woorden. Desondanks kan de redactie en de uitgever geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.



EEN WIJZER LANDT OP EEN ANDERE WIJZER.

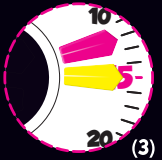
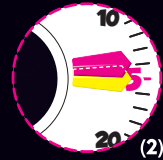
Als een wijzer op de andere wijzer landt, kun je straf- of bonuspunten ontvangen.

Als je precies bovenop het midden van de andere wijzer landt, gebeurt er niks en blijft de wijzer liggen (fig. 1).

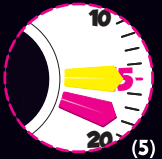
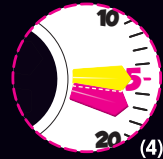


Je krijgt straf als je wijzer net voor het midden van de wijzer landt (fig. 2).

Je moet nu net zoveel stappen achteruit zodat de wijzer er precies naast past (fig. 3).



Je krijgt bonus als je wijzer net iets voorbij het midden van de andere wijzer landt (fig. 4). Je zet nu de wijzer vooruit zodat die er precies naast past (fig. 5).



HET WINNENDE TEAM:

Het team dat als eerste een hele ronde heeft afgelegd, wint. Applaus!

VEEL SPELPLEZIER!

Design: Just Works B.V.

Rechthebbende: Just Formats B.V.

Beste speler,

Wat leuk dat je een van de spellen van Just2play speelt. We hopen dat je veel spelplezier beleeft met dit spel. Als je nog vragen of ideeën hebt of nog wat extra speluitleg wilt, check dan even onze website of stuur een e-mail naar info@just2play.nl.

Met vriendelijke groeten,
de spellenmakers van Just2play.

Voor meer leuke spellen kijk je op:
www.just2play.nl

© 2014, Just Formats



Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden, verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.

Just Formats BV | Koninginneweg 31 | 1217 KR Hilversum | Nederland