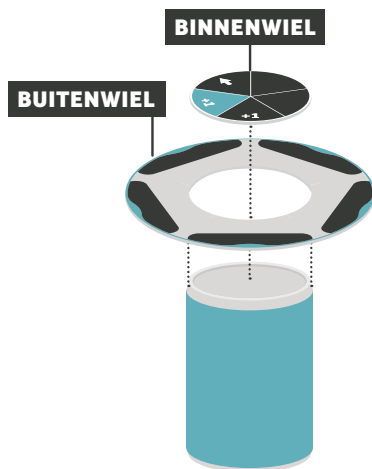


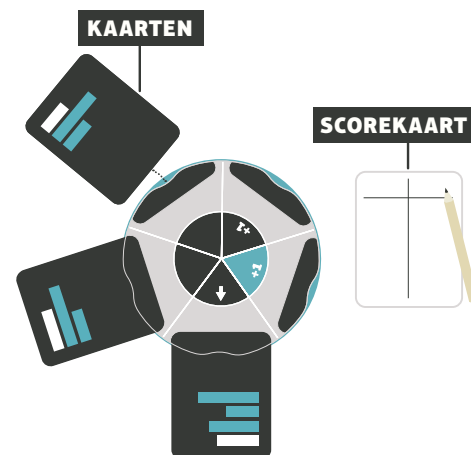


SPELUITLEG

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 neuuriën.

Hoe beter je hints zijn, hoe meer punten je verdient. 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 20 punten haalt, wint.

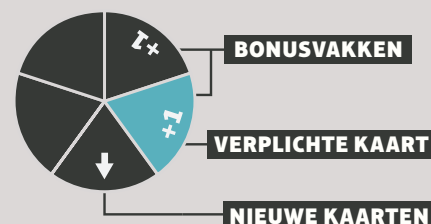
VOORBEREIDING. Maak twee teams. Pak een blikje en plaats het buitenste wiel op het blikje en het binnenste wiel erbovenop. Plaats drie kaarten in het wiel zoals op het rechter plaatje. Zet de timer op je telefoon op 90 seconden en je bent klaar om te spelen! Het team met de jongste speler mag beginnen.



SPELVERLOOP

Volg de zeven stappen als je aan de beurt bent. Draai deze kaart om als tijdens het spelen aanvullende uitleg nodig is.

- 1 KIES EEN KAART UIT HET WIEL.** Op elke kaart staat een onderwerp en een spelcategorie: praten, tekenen, uitbeelden of neuuriën. Draai de kaart nog niet om.
- 2 KIES EEN SPELER DIE HINTS GAAT GEVEN.** De speler die de hints geeft, draait de kaart om en kijkt naar de vijf begrippen die het team moet raden.
- 3 ZET DE TIMER OP JE TELEFOON OP 90 SECONDEN,** druk op start en begin met hints geven. Door te tekenen, te praten, te neuuriën 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 geroepen.
- 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 GEBRUIK DE SCOREKAART** om bij te houden hoeveel punten elk team heeft gescoord.
- 6 DRAAI HET WIEL** één slag met de wijzers van de klok mee. Sommige kaarten kunnen in de bonuszone komen te liggen. Als een team een kaart uit het zwarte bonusvak kiest, krijgt het **1 extra punt**. Als er een kaart in het blauwe bonusvak ligt, MOET het team deze kaart nemen. Het team krijgt dan wel **1 extra punt**.
- 7 PLAATS EEN NIEUWE KAART** in het vakje waar de pijl naartoe wijst. De beurt is nu voorbij en gaat over naar het andere team.



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 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, 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: Teken op het tekenblok. Het is niet toegestaan om geluiden of gebaren te maken.

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.

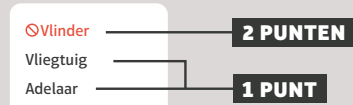
UITBEELDEN: Je mag geen geluiden maken, maar voor de rest mag je bij het uitbeelden je hele lichaam gebruiken.

NEURIËN: Je mag neuriën, fluiten of la-la-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**.



HET KAARTWIEL

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

Kiest een team een kaart uit het zwarte +1 bonusvak, dan krijgt het team **1 extra punt**.

Als een kaart in het blauwe +1 bonusvak terechtkomt MOET het team dat aan de beurt is, deze kaart nemen. Wel krijgt het team **1 extra punt**.

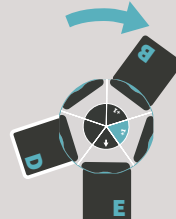
VOORBEELD



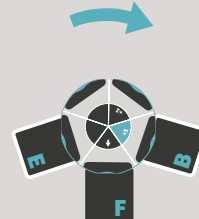
1. Het actieve team kiest kaart C.



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 in het blauwe +1 bonusvak ligt.

WIE IS DE WINNAAR?

Om het spel te winnen moet een team 20 punten of meer behalen. Beide teams moeten evenveel beurten krijgen.

Als beide teams meer dan 20 punten scoren na evenveel beurten, wint het team met de meeste punten.

Bij een gelijkspel krijgen beide teams nog een beurt. Het team dat de meeste punten scoort, wint. Indien nodig wordt dit herhaald tot er een winnaar is.

PUNTEN SCOREN

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 het 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** ($1 + 4 - 2 = 3$). Het andere team raadt het begrip dat het actieve team niet heeft geraden. Zij krijgen **1 punt**.