

30 SECONDS® - SPELREGELS

INTRODUCTIE

30 SECONDS® is een spel waarbij twee of meer teams namen en woorden beschrijven. Hoe meer spelers per team, des te beter.

Bijvoorbeeld: als zes mensen willen meedoen, is het beter om met twee teams van drie te spelen in plaats van drie teams van twee. Minimaal drie spelers zijn nodig om **30 SECONDS®** te spelen (zie de spelregels voor drie spelers).

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om als eerste team bij de FINISH te komen. Teams mogen hun speelstuk vooruitzetten doordat ze de namen die hun teamgenoten beschrijven, juist benoemen. Teams moeten proberen om zoveel mogelijk namen (maximaal vijf) - tijdens iedere ronde van 30 seconden - te identificeren.

INHOUD

230 kaarten met 4600 namen, 1 kaartenhouder, 1 speelbord, 1 zandloper, 1 dobbelsteen, 4 speelstukken en deze spelregels.

DE DOBBELSTEENWORP:

De dobbelsteen draagt de nummers 0,0,1,1,2 en 2. De dobbelsteen moet worden gegooid aan het begin van de beurt van een team, vóórdat een kaartje uit de houder wordt gepakt.

Aan het eind van hun beurt, mag het team voor ieder goed antwoord dat ze meer hebben dan de dobbelsteenworp aan het begin van hun beurt, één vakje vooruit.

Bijvoorbeeld:

- 1) als een team een 2 gegooid heeft aan het begin van hun beurt en ze benoemen drie namen goed, dan mogen ze één vak vooruit.
- 2) als een team een 0 gegooid heeft aan het begin van hun beurt en ze benoemen vier namen goed, dan mogen ze vier vakken vooruit.

Als een team hetzelfde aantal of minder namen goed zeggen dan de dobbelsteenworp, dan blijft het team staan op hetzelfde vak.

BESCHRIJVEN EN BENOEMEN

Spelers worden beschrijvers en benoemers genoemd. Alle spelers moeten afwisselend beschrijver en benoemer zijn. De beschrijver van een team moet bij elke ronde gewisseld worden.

Beschrijvers **MOGEN NIET**

- de namen of woorden op het kaartje noemen
- namen die afgeleid zijn van de naam op het kaartje noemen
- enige 'klinkt als' of 'rijmt op'- tactieken gebruiken
- naar een letter of letters van het alfabet verwijzen
- naar iets wijzen

Beschrijvers **MOGEN WEL**

- de naam op wat voor manier ook beschrijven, waaronder zingen, neuriën en gebaren
- de woorden 'en', 'de', 'het', 'and' en 'the', die in sommige namen voorkomen, gebruiken
- als ze niet weten wie of wat de naam voorstelt, andere namen en woorden gebruiken om de naam die ze moeten beschrijven, te illustreren, zoals in de voorbeelden.

Voorbeelden:

- 1) als de naam Louis Armstrong is, mag de beschrijver iets zeggen zoals: hij heeft dezelfde voornaam als voetbalcoach Van Gaal en achternaam van de eerste man op de maan, Neil
- 2) als de naam Mae West is, mag de beschrijver iets zeggen zoals: haar voornaam is hetzelfde als de vijfde maand van het jaar in het engels en haar achternaam is het tegenovergestelde van oost.

Benoemers **MOGEN** de letters van het alfabet wél gebruiken, bijvoorbeeld als de naam op de kaartje een afkorting is.

START VAN HET SPEL

De spelers stellen teams samen. Elk team kiest een speelstuk en legt hun speelstuk op het START vak. Alle teams gooien met de dobbelsteen. Het team met de hoogste worp begint het spel. Als twee of meer teams even hoog hebben gegooid, gooien zij opnieuw. Elk team bepaalt de volgorde waarin ieder teamlid zal spelen. Deze volgorde moet het hele spel hetzelfde blijven.

HET SPEL SPELEN

Het team dat als eerste aan de beurt is gooit met de dobbelsteen. De eerste beschrijver moet een kaart pakken van de 'UIT'-kant van de kaartenhouder. Iedere kaart heeft vier gekleurde vakken. De kleur van het vak waarop het speelstuk van een team staat, bepaalt welk kleur vak van een kaart moet worden gebruikt. Als een speelstuk op een groen vak staat, moeten de namen op het groene vak van het kaartje worden beschreven. Hetzelfde geldt voor de andere kleuren. (Omdat het startvak blauw is moeten alle teams beginnen met het blauwe vak op hun kaartje).

Op ieder vak staan vijf namen of woorden, deze mogen in willekeurige volgorde worden beschreven.

De beschrijver **MAG NIET** naar de namen kijken, die moeten worden beschreven, **VOORDAT** de zandloper is omgedraaid. De speler die de zandloper omdraait, roept: 'START!' op het moment dat deze wordt omgedraaid. De beschrijver mag de kaart omdraaien en beginnen met beschrijven zodra er 'START!' wordt gezegd.

De benoemers roepen hun gokken terwijl de beschrijver bezig is met beschrijven. Het is de verantwoordelijkheid van de andere teams om de zandloper in de gaten te houden en 'STOP' te roepen als de tijd om is.

Aan het eind van hun beurt, mag het team voor ieder goed antwoord dat ze meer hebben dan de dobbelsteenworp aan het begin van hun beurt, één vakje vooruit. De kaart moet worden teruggestopt in de 'IN'-kant van de kaartenhouder.

HET SPEL WINNEN

Het team dat het eerst bij de FINISH komt, wint het spel.

STRIKTHEID

Aan het begin van het spel moet worden bepaald hoe strikt de regels worden geïnterpreteerd.

Bijvoorbeeld: is Mickey voldoende voor Mickey Mouse?

De teams moeten ook besluiten of het volledige antwoord moet worden gegeven, voordat de tijd om is. Bijvoorbeeld: is het acceptabel dat de benoemer 'Mickey' zegt, voordat de tijd om is en 'Mouse' nadat de tijd om is?

STRAFPUNTEN

Als een speler één of meer regels overtreedt, dan is de beurt van zijn team direct over en wordt hun speelstuk één vak teruggezet.

REGELS VOOR DRIE SPELERS

Als drie mensen willen spelen, dan moet één speler fungeren als beschrijver voor beide teams, gedurende het hele spel. De overige regels blijven onveranderd.



CALCO GAMES

© 2002 Calco Games. Alle rechten voorbehouden.
30 SECONDS is een geregistreerd handelsmerk.
Uitgever: Calco Games. e-mail: 30nl@calcogames.com
Distributie: 999 Games B.V., Eemmeerlaan 11, 1382 KA Weesp.

Klantenservice: 0900 - 9990000
e-mail: klantenservice@999games.nl