



30 SECONDS®

Pijlsnel  Partyspel

SPELREGELS

SPEELMATERIAAL

240 kaarten met 2400 namen, 1 kaartenhouder, 1 speelbord, 1 zandloper, 1 dobbelsteen en 4 pionnen.

DOEL VAN HET SPEL

Het team dat als eerste de finish haalt, wint het spel. De teams bereiken het finishveld door namen te raden die door een van hun teamleden worden omschreven. Je moet proberen om zoveel mogelijk van de vijf namen op een kaartje binnen 30 seconden te raden.

VOORBEREIDING

- Leg het speelbord op tafel.
- Vorm verschillende teams.
- Hoe meer spelers per team, des te leuker wordt het spel. Voor een spel met 6 personen raden we aan om 2 teams van 3 spelers te vormen in plaats van 3 teams van 2 spelers. Er moeten ten minste 3 spelers zijn om 30 SECONDS® te kunnen spelen (zie de Spelregels voor 3 spelers).
- Elk team kiest een pion en zet deze op het veld "START".
- Elk team bepaalt de volgorde waarin de spelers gaan omschrijven. Alle spelers moeten even vaak omschrijven. Deze volgorde moet de rest van het spel gelijk blijven.
- Bepaal welk team begint.

SPELVERLOOP

De speelbeurt van een team bestaat uit drie fasen:

1. Dobbelsteen werpen
2. Namen omschrijven en raden
3. Pion vooruitzetten (eventueel)

1. Dobbelsteen werpen :

De dobbelsteen toont de cijfers 0, 0, 1, 1, 2 en 2. Het team dat aan de beurt is, moet de dobbelsteen werpen voordat een kaartje uit de kaartenhouder wordt gepakt. Deze worp beïnvloedt hoeveel velden de pion van het team aan het einde van de beurt vooruit mag worden gezet (zie 3. Pion vooruitzetten).

2. Namen omschrijven en raden

De speler die als eerste gaat omschrijven, moet een kaart van de 'UIT'-kant van de kaartenhouder pakken. Elke kaart heeft twee gekleurde zijden. De speler moet de kleur gebruiken die overeenkomt met de kleur van het veld waarop de pion van zijn team staat.

Voorbeeld: Als de pion van zijn team op een geel veld staat, moet hij de namen op de gele zijde van de kaart omschrijven.

Opmerking: Omdat het startveld blauw is, beginnen alle teams met de blauwe zijde van hun eerste kaart.

Elke zijde van de kaart toont vijf namen. De speler mag de namen in een volgorde naar keuze omschrijven.

Een speler van een ander team draait de zandloper om en roept: 'START!'. Nu mag de speler die aan de beurt is de kaart omdraaien en met omschrijven beginnen.

BELANGRIJK: De speler **MAG** de te omschrijven namen **NIET** bekijken, **VOORDAT** de zandloper wordt omgedraaid.



30 SECONDS®

Pijlsnel Partyspel

SPELREGELS VOOR HET OMSCHRIJVEN EN RADEN

De speler die omschrijft, moet zich aan de volgende spelregels houden:

Hij MAG WEL:

- de naam op welke manier dan ook omschrijven, waarbij zingen, neuriën en gebaren zijn toegestaan.
- de woorden "en", "de", "het", "and", en "the", die in sommige namen voorkomen, gebruiken.

Hij MAG NIET:

- de namen op de kaart noemen.
- namen die van de naam op de kaart zijn afgeleid, noemen.
- "klinkt als"- of "rijmt op"-tactieken gebruiken.
- naar een letter of letters van het alfabet verwijzen.
- naar iets wijzen.

De spelers die raden, roepen hun veronderstellingen, terwijl de speler die omschrijft bezig is. Zij MOGEN de letters van het alfabet WEL gebruiken, zeker als de te omschrijven naam een afkorting is.

Na 30 seconden is de beurt van het team afgelopen. 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.

3. Pion vooruitzetten

Trek de aan het begin van de beurt gedobbelde worp af van het aantal goed geraden namen. Dit is het aantal velden dat het team haar pion vooruit moet zetten. Als het resultaat 0 of lager is, blijft het team op hetzelfde veld staan.

Voorbeelden:

- 1) Als een team aan het begin van haar beurt "1" heeft gegooid en drie namen goed heeft geraden, wordt haar pion twee velden vooruitgezet.
- 2) Als een team aan het begin van haar beurt "0" heeft gegooid en vier namen goed heeft geraden, wordt haar pion vier velden vooruitgezet.

- 3) Als een team aan het begin van haar beurt "2" heeft gegooid en één naam goed heeft geraden, blijft haar pion op hetzelfde veld staan.

Doe de kaart daarna terug aan de 'IN'-kant van de kaartenhouder. Het volgende team is aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de pion van een van de teams de FINISH bereikt. Dit team heeft gewonnen.

STRIKTHEID

Bepaal aan het begin van het spel hoe strikt de regels worden gehanteerd.

Voorbeeld 1: Is het voldoende om "Mickey" te raden als de te omschrijven naam "Mickey Mouse" is?

Voorbeeld 2: Is het acceptabel als de radende spelers "Mickey" zeggen voordat de tijd om is en "Mouse" nadat de tijd om is?

STRAFPUNTEN

Als een speler of team één of meer spelregels overtreedt, is de beurt van zijn/het team direct afgelopen en wordt de corresponderende pion één veld teruggezet.

SPELREGELS VOOR DRIE SPELERS

Als je 30 SECONDS® met z'n drieën wilt spelen, omschrijft één speler het hele spel de namen voor de andere spelers. Deze speler fungeert als het ware als spelleider, heeft dus geen pion en kan het spel dan ook niet winnen. Alle andere spelregels blijven van kracht.

© 2011 Calco Games. Alle rechten voorbehouden.

UITGEVER EN DISTRIBUTEUR:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Made in Ireland



128149801041