

Derde ronde (en alle rondes daarna)

Herhaal alle stappen uit het spelverloop: het verliezende team kiest altijd het nieuwe thema en mag de ronde starten - het winnende team moet hun blokje altijd een gaatje dicht bij hun doelgebied zetten. Hoe dicht het blokje bij het doelgebied staat, hoe trager het balletje zal rollen in die richting en hoe meer tijd het andere team krijgt om te antwoorden.

WINNEN

Het eerste team dat nog een ronde wint met hun blokje in het laatste gaatje, wint!



VOOR JE BEGINT...

Mag ik voor een teamgenoot antwoorden als die het niet weet?

Nee. Je mag stilletjes proberen uitbeelden, maar meer niet.

Wat als het antwoord van een tegenspeler volgens mij fout was?

Roep "Kletskoek!" en stop de timer. Bepaal of het antwoord aanvaardbaar was (door hevige discussie... of gebruik Google). Was het antwoord toch juist, dan wint het team. Was het fout, dan verliezen ze.

Wat als iemand een antwoord roept dat al werd gegeven in die ronde?

Kantel de wip terug. Hij/zij moet een nieuw antwoord geven.

Wat als iemand een dubbel of fout antwoord gaf, en niemand reageerde?

Pech! Je moet je aandacht er maar bij houden.

Wat als ik iets zeg, beseft dat het fout was, en mezelf corrigeer?

Zodra je de wip kantelt, staat je antwoord vast en is het te laat! Dan kan je enkel hopen dat het andere team er niets van merkte.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China, ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine, ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China. ©2024 Gary Pyppe, Fun-damental. Designed and manufactured by Big Potato Ltd, 63 Gee Street, London, EC1V 3RS (UK). Distributed by MGBI, Koloniënstraat 11, 1000 Brussels, Belgium.



Verdeeld in
Nederland
en België
door MGBI,
Koloniënstraat 11,
1000 Brussel, België



www.megableu.com

2 OF MEER
SPELERS
vanaf
10 JAAR

TILT 'N' SHOUT™



SCAN ME EN ZIE
ANDERE SPELERS
IN ACTIE!



DOEL

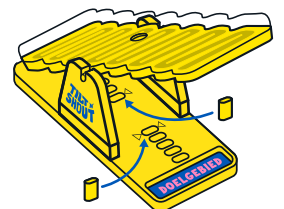
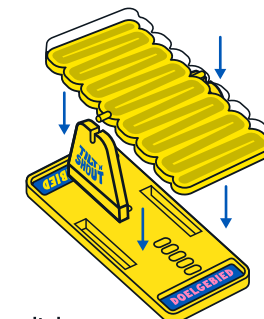
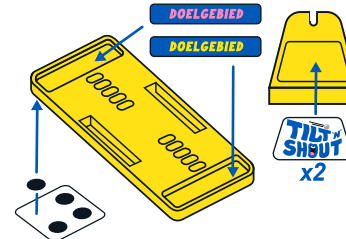
Win een ronde door de bal in jouw doelgebied te laten vallen. Dit doe je door meer antwoorden te roepen dan het andere team. Win vier rondes om je tot kampioen te bekronen!

INHOUD

150 themakaarten, 4 antislip voetjes, 2 blokjes, 2 metalen balletjes, 1 wip-timer, 1 stickervel.

VOORBEREIDING

1. Plak de stickers op de basis van de wip. Plak de antislip voetjes op de onderkant.
2. Zet de basis in elkaar en laat de wip erop rusten.
3. Zet de blokjes in de 2 middelste openingen in de basis (bij de pijltjes).



Je speelveld zou er als volgt moeten uitzien:



Spelers verdelen zich in twee teams. De teams zitten tegenover elkaar met de wip tussen zich in. De teams moeten niet exact even groot zijn. Als er twee of meer spelers in een team zitten, beslis dan in welke volgorde de spelers zullen antwoorden. Zet de wip neutraal en leg de bal in het gaatje.



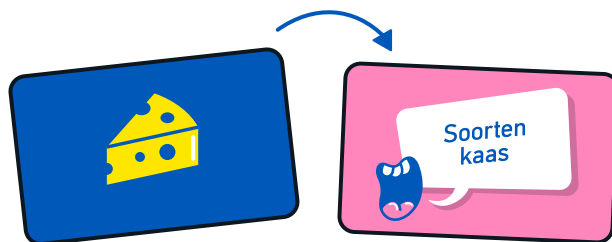
SPELVERLOOP

Eerste ronde

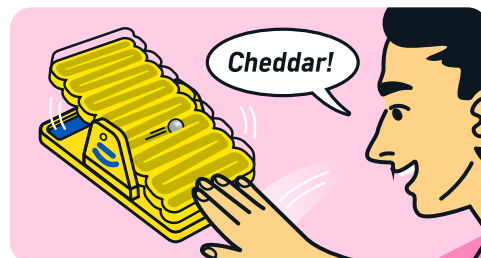
Pak drie themakaarten en leg ze met het symbool naar boven op de tafel.



Wanneer alle spelers er klaar voor zijn, mag de speler die het meest recent nog op een wip zat een kaart kiezen en omdraaien. Hij/zij is speler 1.



Speler 1 denkt even na en roept (zonder de hulp van het team), een antwoord. Daarna duwt hij/zij de wip naar beneden. Hierdoor rolt het balletje naar het eigen doelgebied.



De eerste speler van het andere team moet nu snel een ander antwoord bedenken voordat de bal het doelgebied van de tegenspelers bereikt.

Zodra de speler een antwoord roept, mag hij/zij de wip weer naar de andere kant kantelen. Hierdoor zal het balletje in de richting van het andere doelgebied rollen.

OPMERKING

Roep steeds eerst je antwoord en kantel daarna pas de wip naar jouw kant. Je mag dus niet eerst kantelen en dan pas antwoorden. Akkoord, het spel heet "Tilt 'n' Shout", maar andersom klinkt het gewoon raar!

Nu gaat de beurt weer naar het startende team. De volgende speler geeft een nieuw antwoord en kantelt de wip. Zo gaat het spel verder tot een speler geen nieuw antwoord meer kan bedenken en het balletje in het doelgebied van het andere team valt.

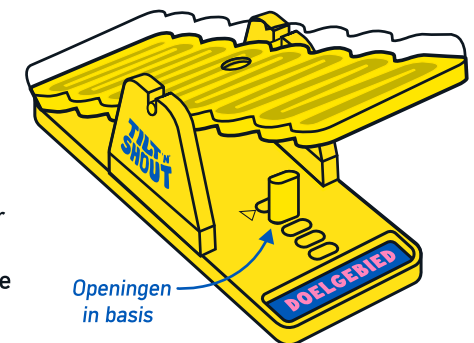
VOORBEELD



DE OVERWINNING LIGT NIET VOOR HET GRIJPEN

Hoe beter een team presteert, hoe moeilijker het voor hen wordt om te winnen!

Wanneer je team een ronde wint, verplaats je het blokje één gaatje dicht naar het doelgebied. Hierdoor rolt de bal trager in die richting en heeft het andere team meer tijd om te antwoorden.



Tweede ronde

Zet de wip weer neutraal (vlak) en leg de bal in het gaatje. Leg de themakaart die je net gebruikte weer in de doos en vervang ze door een nieuwe kaart met het symbool naar boven, naast de twee ongebruikte kaarten.

Het verliezende team kiest een kaart en kiest welke speler uit hun team als eerste mag. Die speler draait een kaart om, en we zijn weer vertrokken!

Het team dat deze ronde wint, verplaatst hun blokje een gaatje dicht naar het doelgebied.