HET LEVEN van een Loser

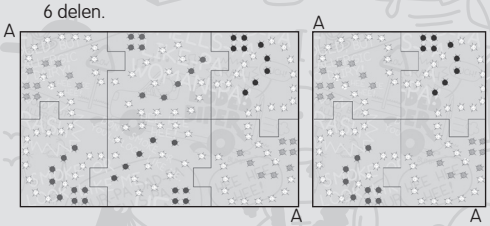
8+ 2-6

HET BORDSPEL
VOL CARTOONS, STRATEGIE
EN (VOORAL) ELKAAR PESTEN!

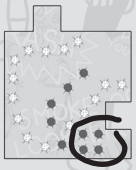
Inhoud
- Spelbord (4 of 6 delen)
- 104 Kaarten
- 24 Speelfiguren (4 per kleur) + houder

Doel van het spel
Probeer al je speelfiguren een volledige ronde over het spelbord te loodsen en dus naar het thuishonk te brengen. De speler (of het team) die als eerste alle speelfiguren van de eigen kleur op het thuishonk heeft, wint het spel!

Voorbereiding
- Iedere speler kiest een kleur om mee te spelen.
- Verdeel de spelers in teams.
  Bij 4 spelers wordt er in 2 teams van 2 gespeeld.
  Bij 6 spelers wordt er in 3 teams van 2 gespeeld.
  Bij 3 of 5 spelers bestaat één team uit 1 persoon. Deze persoon kiest 2 kleuren.
  Opm.: Bij 2 spelers zijn er geen teams, maar kiest iedere speler 2 kleuren.
- Spelers bepalen onderling welke spelers één team vormen.
- Als er in teams gespeeld wordt, zitten de teamgenoten tegenover elkaar. Bij 2 tot 4 spelers bestaat het spelbord uit 4 delen en bij 5 of 6 spelers bestaat het spelbord uit 6 delen.



- Plaats het spelbord op tafel. Leg de delen zo dat de kleuren van de teamgenoten tegenover elkaar liggen. Zie het voorbeeld hierboven. De spelers van Team A zitten tegenover elkaar.
- Schud de kaarten en leg ze in een stapel op tafel, met de afbeelding naar beneden.
- Iedere speler neemt de 4 speelfiguren van zijn kleur en zet deze in een houder. Alle speelfiguren worden op het startveld van de eigen kleur geplaatst.



Het spel
- Het spel wordt in 3 verschillende rondes gespeeld. In de eerste ronde krijgt iedere speler 5 kaarten. In de tweede en derde ronde krijgt iedere speler 4 kaarten.
- Na 3 rondes worden alle kaarten weer geschud en beginnen de 3 rondes opnieuw. Dit gaat door, totdat een speler/team gewonnen heeft.
- De jongste speler begint en wordt de startspeler genoemd. Hij neemt de stapel kaarten en geeft iedere speler (inclusief zichzelf) in deze eerste ronde 5 kaarten.
- De kaarten bepalen welke actie de speler mag uitvoeren.
- De spelers die een kaart met 1 of 13 in bezit hebben, leggen deze kaart open voor zich neer en mogen één speelfiguur op de beginpositie plaatsen. De beginpositie is het vak van de eigen kleur.



- De spelers die geen 1 of 13 in bezit hebben, leggen alle kaarten op één aflegstapel in het midden van de tafel en moeten wachten tot de volgende ronde (en ze dus weer nieuwe kaarten krijgen). Spelers kunnen pas aan het spel deelnemen als ze 1 of 13 kunnen spelen en dus een speelfiguur op het bord kunnen plaatsen.
  N.B. Dus de andere spelers (die wel een 1 of 13 hadden) spelen gewoon verder.
- Het is nu aan de speler die links van de startspeler zit om een kaart op te gooien; dus hij legt 1 kaart open op tafel en voert de betreffende actie uit (zie Uitleg acties).
- Hierna legt de volgende speler een kaart op tafel en voert de betreffende actie uit, enz. Het spel verloopt kloksgewijs.
- Dit gaat door, totdat alle (mogelijke) kaarten van de eerste ronde gespeeld zijn.
  NB. Als een speler een kaart op kán gooien, dan is hij verplicht dit te doen. Ook als dit betekent dat hij een eigen speelfiguur of het speelfiguur van een teamgenoot van het spelbord slaat. Twee speelfiguren kunnen namelijk niet op hetzelfde vak staan.
- Als een speler geen kaarten meer op kán gooien (een speler heeft bijvoorbeeld enkel nog maar de kaart 13 in de hand, maar alle speelfiguren staan al op het spelbord), dan legt hij alle kaarten die hij nog heeft op de aflegstapel en moet hij wachten tot de volgende ronde.
- Als alle spelers hun kaarten kwijt zijn, is de eerste ronde voorbij en start de tweede ronde. De speler links van de startspeler neemt de stapel en geeft alle spelers 4 kaarten. Het spel wordt vervolgens verder gespeeld, zoals hierboven beschreven.
- Ook in de derde ronde krijgen alle spelers 4 kaarten.



- Na 3 rondes worden alle kaarten (dus ook de kaarten van de aflegstapel) weer geschud en op één grote stapel in het midden van de tafel gelegd. Alle spelers krijgen nu weer 5 kaarten, omdat er een nieuwe eerste ronde wordt gestart. Het spel gaat door, totdat een speler/team al zijn speelfiguren op het thuishonk heeft.

Uitleg acties



Je hebt indruk gemaakt op Heleen vd Heuvel, één van de leukste meisjes in de klas. Daarom mag je een speelfiguur uit het startveld op de beginpositie plaatsen of een willekeurig speelfiguur 1 vak vooruit plaatsen.



Om Theo te pesten, ben je voor even "beste" vrienden met Sproet. Maar jullie worden samen gepest door die gorilla's uit de brugklas die zich wel al scheren! Verplaats daarom 2 verschillende speelfiguren (mag ook een speelfiguur van de eigen kleur zijn) 2 vakken achteruit. Speelfiguren kunnen niet verder dan hun beginpositie worden terug geplaatst.



Theo heeft de KaasTik te pakken. Ren van hem weg door alle speelfiguren van jouw kleur 3 vakken vooruit te plaatsen.



Doordat je Max hebt gepest, moet je al om 19 uur naar bed! Dus zorg dat je speelfiguren op tijd binnen zijn en zet één van je speelfiguren 4 vakken vooruit.



Net als Bram vind jij jezelf natuurlijk ook perfect. Verplaats daarom één van je speelfiguren 5 vakken vooruit.



De geschiedenisleraar is ziek en wordt vervangen door … je moeder. Van haar moet je direct voor in de klas komen zitten. Zet daarom één speelfiguur van jouw kleur 6 vakken vooruit.



Met Kerst blijkt dat bijna alle cadeaus onder de Kerstboom voor Max zijn en niet voor jou of Rick. Als compensatie mag je daarom nu één of twee speelfiguren in totaal 7 vakken vooruit plaatsen.



Pap wil nog steeds een stoere vent van je maken en je op zomertrainingskamp sturen. Begin maar vast rondjes te rennen en verplaats één van je speelfiguren 8 vakken vooruit.



Om pap tevreden te stellen, ga je mee naar de brunch van opa voor Vaderdag, zodat de 3 generaties Botermans weer samen zijn. Verplaats daarom je speelfiguur 9 vakken vooruit én speel nog een kaart (en dus ook de bijbehorende actie).



Oma is trots op jou, omdat je een 10 gehaald hebt voor je proefwerk wiskunde en geeft je een beloning! Zet één speelfiguur van jouw kleur 10 vakken vooruit.



Je bent gek op Hartje, maar soms word je ook gek van hem en zou je hem het liefst ruilen tegen een andere hond. Omdat dat niet kan, mag je wel een eigen speelfiguur van plaats ruilen met het speelfiguur van een andere speler (dit mag ook een teamgenoot zijn). Speelfiguren die op een vak de eigen kleur staan, mogen niet geruild worden.



Na alle stress van de proefwerkweek op school heb je een lekker bad verdiend. Omdat je nu zo relaxed bent, mag je je speelfiguur 12 vakken vooruit plaatsen.



De band van Rick krijgt eindelijk succes, daardoor word ook jij populairder op school. Je mag daarom een speelfiguur uit het startveld op de beginpositie plaatsen.

Nieuwsbrief

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games! Stuur een mail naar newsletter@ug.nl om je aan te melden of kijk op www.universitygames.nl.

Opmerkingen

1. Speelfiguren die op de beginpositie staan, mogen niet worden ingehaald en kunnen ook niet van het spelbord geslagen worden. Een speelfiguur dat op de beginpositie staat, mag ook niet geruild worden.
2. Spelers zijn verplicht de speelfiguren in het thuishonk aan te sluiten. Het is niet toegestaan "over" een speelfiguur -dat al in het thuishonk staat- heen te gaan.
3. Om het laatste speelfiguur op het thuishonk te brengen, mag een speler de 7 spelen, maar enkel als de speelfiguren van de teamgenoot nog niet binnen zijn. Voorbeeld: Michael heeft een 3 nodig om zijn laatste speelfiguur op het laatste vak van het thuishonk te krijgen, maar heeft enkel een kaart met de 7 en speelt dus deze kaart. Michael zet dan zijn laatste speelfiguur binnen door 3 vakken vooruit te gaan. De overige 4 vakken worden vooruit gezet met een speelfiguur van zijn teamgenoot. Vanaf nu spelen beide spelers samen verder met dezelfde speelfiguren.
4. Als een speler niet precies uitkomt bij het thuishonk, dan moet hij het aantal vakken, die "te veel" zijn, weer achteruit zetten.
5. Als een speler al zijn speelfiguren al op het thuishonk heeft, maar zijn partner nog niet, dan mag hij verder spelen met de speelfiguren van zijn partner.

Winnaar

De speler (of het team) die als eerste alle speelfiguren op het thuishonk heeft, wint het spel!

TM & © 2012 Wimpy Kid, Inc. All rights reserved.
© 2012 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Nederland. info@ug.nl

Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.
De kleuren en de inhoud kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.