Race tegen de klok

1. Benodigdheden

- Speelbord (2 A4-tjes)
- Pionnen
- 1 dobbelsteen
- Big Ben (klokkentol 1 t/m 12)
- Wekker (klokkentol 1 t/m 30)
- Klokkaarten
- Punten













2. Zo speel je

1. Gooi met de dobbelsteen en zet je pion het gegooide vakjes vooruit.
2. Kom je op een klok? Draai aan de **Wekker**, lees de bijbehorende vraag op het klokkenblad en geef je antwoord.
3. Antwoord goed? Dan krijg je een punt.
4. Kom je op een leeg vakje? Dan gebeurt er niets.
5. Kom je langs **START?** Dan krijg je een extra beurt en mag je aan de **Big Ben** draaien. Het getal waarop de wijzer stopt, is het aantal vakjes dat je vooruit mag.







3. Bijzondere vakken



Zandloper: sla één beurt over.



Tijdmachine: gooi nog een keer. Oneven getal = achteruit. Even getal = vooruit.



Kapotte klok: je rechterbuur mag aan de wekker draaien en krijgt een vraag. Heeft hij het antwoord goed, dan krijgt hij een punt.

4. Klokkaarten

Kies 1 of 2 kleuren klokkaarten.
Er zijn 5 soorten klokkaarten. Je herkent ze aan de kleur:



Blauw = hele uren



Rood = halve uren



Groen = kwartieren



Paars = 5 voor en over het hele en halve uur



Geel = 10 voor en over het hele en halve uur

5. Einde van het spel



Spreek vooraf af wanneer het spel stopt, bijvoorbeeld na 15 minuten of wanneer iemand 10 punten heeft. De speler met de meeste punten wint de

RACE TEGEN DE KLOK.

