

# Spelregels TIJDSTRIJD

over de geschiedenis van vroeger en nu

Voor 2 tot 4 spelers

Vanaf 11 jaar

In deze doos vind je:

- 1 spelbord
- 24 vijandkaarten
- 90 vraagkaarten
- 36 fotokaarten
- 4 pionkaartjes en
- 4 plastic houders
- 1 houten blokje
- (= de levensindicator)
- 1 zakje met koord
- 1 10-zijdige dobbelsteen
- 40 tijdamuletten
- 5 bonusamuletten
- 5 gevarenamuletten



pionnen



vraagkaarten

tijdvak



tijdamulet



gevaenamulet



bonusamulet



dobbelsteen



vijandkaart



vijandcirkel

houten blokje

levensindicator

startvak



fotokaarten

## Voorbereiding:

- Leg het spelbord in het midden van de tafel.
- Verdeel de vijandkaarten per tijd. Je herkent ze aan de gekleurde rand. Maak dus zes stapeltjes van vier vijandkaarten. Trek uit elk stapeltje 1 kaart. Deze 6 kaarten leg je op het bijhorende tijdvak op het spelbord.
- De overige vijandkaarten leg je in de doos.
- Leg de 36 fotokaarten klaar naast het spelbord.
- Schud de 90 vragenkaarten en leg deze ook klaar naast het spelbord.
- Elke speler kiest een pion en plaatst deze op de zandloper op het spelbord, dit is het 'startvak'.
- Zet het houten blokje op het derde groene vakje van de levensindicator. (zie afbeelding boven)
- Stop alle amuletten in het zakje en leg dit, samen met de dobbelsteen, klaar naast het spelbord.

## Doel van het spel:

'Tijdstrijd' is een spel waarbij de spelers moeten samenwerken om de 6 vijanden op het spelbord te verslaan. De spelers winnen samen het spel door alle vijanden te verslaan vooraleer de levensindicator op het laatste rode vakje staat.

## Spelverloop

Tijdens een spelbeurt zet de speler eerst een stapje. Daarna beantwoordt hij een vraag. De speler links van hem neemt een vraagkaartje en stelt een vraag. Deze vraag hoort bij de tijd waar de speler staat.



Bv. Fien staat in 'de middeleeuwen'; op het rode spoor.

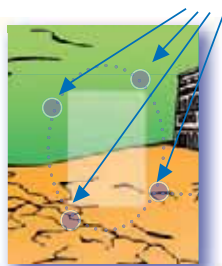
Fien moet de rode vraag beantwoorden.

Bij een fout antwoord schuift het blokje één vakje naar rechts.



## Voorbeeld

Als je op één van de vier rondjes van de vijandcirkel staat dan mag je de vijand aanvallen!



## 1. VOLG HET TIJDSPOOR

In de zes verschillende tijden staat er een spoor getekend. Je moet zo'n spoor stap voor stap volgen. Elke speler moet om beurt een stap vooruit zetten en individueel een vraag beantwoorden. De speler kiest zelf in welke tijd hij op stap zal gaan, dit kan wel gebeuren in overleg met de andere spelers.

Opmerking: Op 1 rondje mogen verschillende spelers staan. Eens je in een bepaalde tijd stapt kan je ook terug naar het startvak terugstappen (stap per stap).

Bij een **juist antwoord**, mag je een **amulet** uit de zak trekken. Dit kan een tijdamulet, een bonusamulet of een gevarenamulet zijn. De tijdamuletten heb je nodig om de vijanden te verslaan. Het gebruik van de andere amuletten wordt aan het einde van deze spelregels uitgelegd. Als de vraag **fout** wordt **beantwoord** dan schuift het blokje op de levensindicator **één plaats** op **naar rood**.

## 2. VAL EEN VIJAND AAN

Je mag na een antwoord (goed of fout) een vijand aanvallen als je op een rondje staat dat grenst aan de vijandkaart. Je mag er ook voor kiezen om de aanval uit te stellen tot in één van je volgende beurten of tot wanneer een andere speler je kan helpen bij de aanval.

Om een vijand aan te vallen zet je een aantal amuletten in. Deze vermenigvuldig je met de waarde van de dobbelsteenworp.

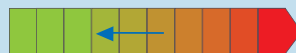
Opmerking: Een speler is niet verplicht om al zijn amuletten in te zetten. De ingezette amuletten leg je na de aanval in de doos.

Is deze uitkomst meer dan of gelijk aan de waarde van de vijand dan is hij verslagen en wordt het kaartje in de doos gelegd. De levensindicator wordt **2 plaatsen** richting **groen** verplaatst. Alle pionnen uit deze tijd, ook die van de andere spelers, gaan terug naar het startvak. Is deze uitkomst minder, dan verlies je deze strijd en schuift de levensindicator **3 vakjes op naar de rode kant**. Ook na een verloren aanval gaan de pionnen meteen terug naar het startvak.



### Geslaagde aanval

Robbe gaat de tyrannosaurus rex aanvallen. Hij heeft 9 tijdamuletten en dobbelt 9. ( $9 \times 9 = 81$ ) Robbe heeft een kracht van 81 en verslaat de dino, want die heeft een waarde van 74! De levensindicator wordt 2 vakjes naar groen verplaatst. De vijandkaart wordt in de doos gelegd. Alle pionnen uit deze tijd worden meteen terug op het startvak gezet.



### Mislukte aanval

Robbe zet 4 tijdamuletten in en dobbelt 9 ( $4 \times 9 = 36$ ), Robbe heeft een kracht van 36 en verliest deze strijd. De levensindicator wordt 3 plaatsen naar rood verplaatst. Alle pionnen uit deze tijd worden meteen terug op het startvak gezet. De vijandkaart blijft liggen.



Als er meerdere spelers in de vijandcirkel staan, mag er een gezamenlijke aanval uitgevoerd worden. De amuletten van meerdere spelers mogen samen ingezet worden. De speler die aan de beurt is vraagt dan aan de andere spelers die ook in de vijandcirkel staan of zij mee willen aanvallen. De spelers die mee willen aanvallen zetten een aantal tijdamuletten in. De tijdamuletten van de aanvallers worden samengelegd. Daarna mag elke betrokken speler één keer gooien, waarvan de beste worp telt.

### Voorbeeld



Kobe staat in de vijandcirkel van Napoleon. Hij wil deze aanvallen en vraagt of de andere spelers in deze aanvalscirkel hem willen helpen. Finn, Winne én Ada staan ook in deze cirkel en Ada en Winne willen mee aanvallen. Kobe zet drie tijdamuletten in, Ada zet er twee in. Winne zet er 3 in. Kobe gooit 5, Finn 7 en Ada 4. De beste worp is dus 7. Dit wordt vermenigvuldigd met 8 (ingezette amuletten). Dit zorgt voor een waarde van 56 en Napoleon wordt dus verslagen. De vijandkaart wordt in de doos gelegd. De levensindicator schuift 2 plaatsen op naar groen en alle pionnen gaan naar het startvak.

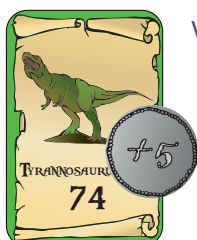
### 3. GEBRUIK AMULETTEN



Als je een **tijdamulet** uit het zakje trekt, leg je deze voor jou. Deze kan je later in het spel gebruiken om een vijand te verslaan.



De **gevarenamuletten** zorgen er voor dat de waarde van een vijand wordt verhoogd met 5. Leg deze amulet op een vijand naar keuze op het spelbord. Je kan overleggen met je medespelers. Als deze vijand wordt verslagen dan wordt de gevarenamulet in de doos gelegd.



### Voorbeeld

Winne trok een gevarenamulet. Hij overlegt met de andere spelers en er wordt beslist om de gevarenamulet op de tyrannosaurus te leggen. Zo wordt de waarde van de tyrannosaurus verhoogd tot 79.

De bonusamuletten helpen de spelers om vijanden te verslaan. Na gebruik worden ze in de doos weggelegd. Hieronder worden de bonusamuletten uitgelegd. Een bonusamulet kan je op verschillende manieren inzetten:



**Om je tijdamuletten te versterken:** deze amulet telt voor 3 tijdamuletten. Leg deze amulet op een vijand naar keuze.



**Om een vijand te verzwakken:** de waarde van een vijand naar keuze wordt verlaagd met 10. Leg deze amulet op een vijand naar keuze op het spelbord.



**Om je dobbelsteenworp te verdubbelen:** je mag bij een aanval de dobbelsteenworp verdubbelen. Leg deze amulet op een vijand naar keuze op het spelbord. Je kan overleggen met je medespelers.



**Om extra levenskracht te krijgen:** Schuif de levensindicator twee plaatsen op naar groen.



**Om een vijand te verwijderen:** als elke speler onmiddellijk zijn pion verplaatst naar het startveld én de levensindicator twee plaatsen naar rood wordt opgeschoven dan mag er één vijand naar keuze van het spelbord verwijderd worden. Deze actie moet onmiddellijk uitgevoerd worden of mag geweigerd worden.

**Opmerking:** Je mag steeds overleggen met de andere spelers bij welke vijand je de amulet zal leggen. Het is mogelijk dat er meer dan één amulet op een vijand ligt. Gebruikte amuletten worden in de doos gelegd. Als de zak met amuletten volledig leeg is dan wordt hij opnieuw gevuld met alle amuletten uit de doos.

### Einde van het spel:



Finn heeft het blokje net één plaats opgeschoven. Het staat nu volledig links. Finn mag nu een extra amulet uit de zak trekken.

Vooraleer dit nog eens gebeurt moet het blokje eerst verschoven zijn naar rechts. Als het dan opnieuw volledig links terechtkomt mag er een nieuwe amulet getrokken worden.

Het spel eindigt als alle vijanden zijn overwonnen. In dit geval winnen alle spelers het spel. Het spel eindigt ook als het blokje op de levensindicator op het rode vak (volledig rechts) staat. In dit geval verliezen alle spelers het spel.

Opmerking: Als de levensindicator tijdens het spel op het groene vak komt (volledig links) dan mag de speler die aan de beurt is een extra amulet trekken (als het een gevarenamulet is, wordt deze opnieuw in de zak gestoken en wordt er een nieuwe getrokken).

Extra:

#### AANGEPASTE SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

Als je met twee spelers speelt wordt het moeilijker om de vijanden te verslaan. Je mag dan telkens 2 keer gooien met de dobbelsteen en de waarde hiervan optellen.

Voorbeeld:

Laura valt de gladiator aan. Ze zet 4 amuletten in en gooit twee keer met de dobbelsteen. Ze gooit een 9 en een 3. Ze heeft dus een kracht van 48  $((9+3) \times 4)$ . Ze verslaat dus de gladiator. Laura en Kasper voeren een gezamenlijke aanval uit op de gladiator. Laura zet 3 amuletten in en Kasper zet er twee in. Laura gooit een 6 en een 4. Kasper gooit een 9 en een 8. Kasper gooide het hoogste, namelijk 17. De aanval is dus  $17 \times 5 = 85$ . De gladiator wordt verslagen.

## Periodes:

Het spelbord is onderverdeeld in zes historische periodes:

- oudste tijden (groene spoor): tot 800 v.C.
- tijd van Grieken en Romeinen (paarse spoor): 800 v.C. tot 500
- middeleeuwen (rode spoor): 500 tot 1500
- nieuwe tijden (gele spoor): 1500 - 1800
- nieuwste tijden (oranje spoor): 1800 - 1945
- onze tijd (blauwe spoor): van 1945 tot nu

Plantyn is één van de leidende educatieve Vlaamse uitgeverijen. Onder het logo Thuisbasis ontwikkelt zij producten om het leren leuk te maken, thuis en in de klas.

Meer informatie: [www.thuisbasis.be](http://www.thuisbasis.be)

© 2010, Plantyn NV, Mechelen, Belgium

Plantyn - Motstraat 32 - 2800 Mechelen

Auteurs: Thaïs Veelaert en Renaat Van Ginderachter

Illustraties en vormgeving: Evi Focquaert en Frank Mertens

Met dank aan de studenten Grafische en Digitale Media Arteveldehogeschool Mariakerke (Gent)

ISBN: 979-90-301-2931-8

D2010/0032/119



Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 omwille van enige kleine onderdelen die (afgescheurd en )ingeslikt kunnen worden.

Bewaar deze verpakking; ze bevat nuttige informatie.



Geproduceerd in China

