



WAY 2 GO

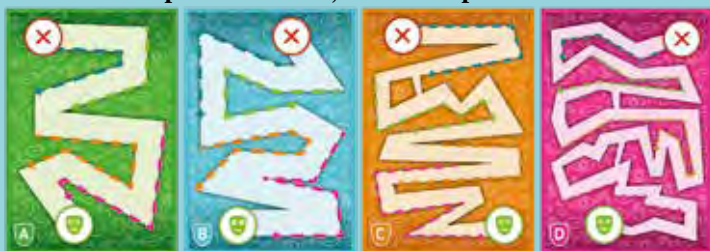


VERTROUW JE TEAM!

Voor 2 – 7 spelers vanaf 8 jaar

SPELMATERIAAL

- 4 Uitwisbare parcoursborden, elk met 2x parcours A/B en C/D



Parcours A

Parcours B

Parcours C

Parcours D

- 18 Vaardigheidskaarten



- 2 Maskers



- 2 Uitwisbare pennen



- 3 Teamkaarten met moeilijkheidsgraden 1-7

(Voor-/
Achterkant)



2/3 spelers



4/5 spelers



6/7 spelers

- 4 Kaarten met geheimtaal

Voorkant



Achterkant

- 1 Spelregeloverzicht

DOEL VAN HET SPEL



„Way2Go“ is een coöperatief partyspel – samen gaan de spelers op een avontuur der zintuigen! Je vormt een team en handelt gelijktijdig. Een van de spelers is de verkenner. Deze speler houdt de pen in zijn hand en bedekt zijn ogen met een masker. Zijn taak is om met de pen een pad te tekenen over het parcours, van het begin tot het einde.

De andere spelers geven aanwijzingen. Deze aanwijzingen helpen de verkenner om het pad correct te tekenen en het einde van het parcours te bereiken.

De spelers die de aanwijzingen geven kunnen echter maar bepaalde zintuigen gebruiken, afhankelijk van hun rol en de gekozen moeilijkheidsgraad. Bijvoorbeeld: Een speler mag alleen zijn zicht gebruiken maar zijn enige manier om te communiceren is door het aanraken van een andere speler. Een andere speler kan niets zien maar mag wel spreken en weer een andere speler mag alleen in geheimtaal spreken.

Alleen als de spelers erin slagen om hun zintuigen goed op elkaar af te stemmen, zullen ze met een beetje fijngevoeligheid de verkenner naar het einde van het parcours leiden en samen het spel winnen.

VERSCHILLENDE MOEILIKHEIDSGRADEN

Je kan „Way2Go“ spelen met verschillende moeilijkheidsgraden.

Afhankelijk van hoe succesvol je bent kun je verder gaan naar een volgende moeilijkheidsgraad. Een ronde duurt niet lang dus je kunt verschillende rondes achter elkaar spelen.

Op de teamkaarten zie je het aantal spelers (2 – 7 spelers) met moeilijkheidsgraden van 1 tot 7 (slechts 5 moeilijkheidsgraden voor 2 spelers). In oplopende volgorde worden ze niet alleen moeilijker maar ook gevarieerder. De nummers op de kaart geven aan welke vaardigheidskaarten gebruikt worden. Verder bieden alle parcoursen van A tot D een verschillende uitdaging.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Neem eerst de kaart die overeen komt met het aantal spelers.

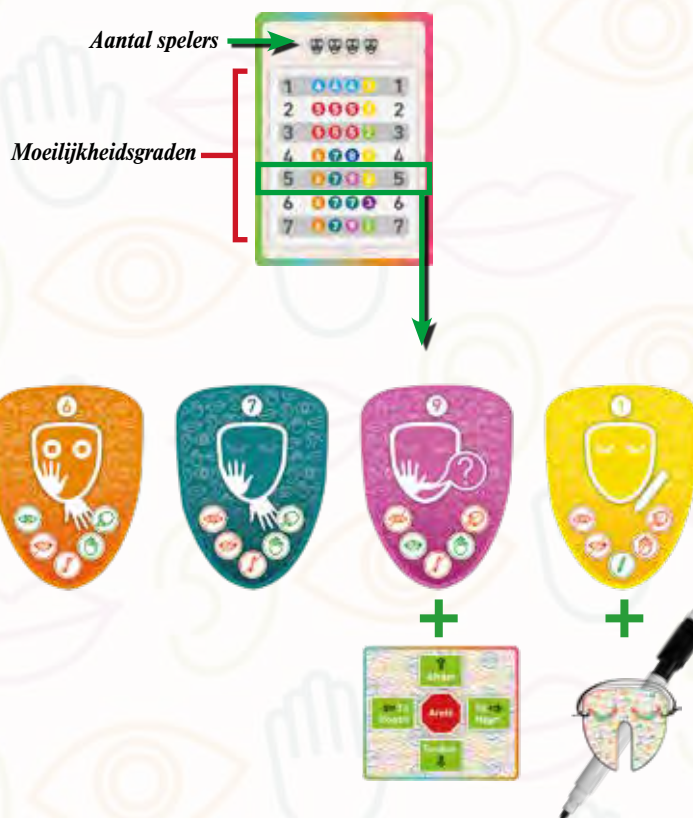
Het spel heeft 9 verschillende vaardigheidskaarten. Als je bijvoorbeeld moeilijkheidsgraad 5 wilt spelen met 4 spelers dan zijn de volgende kaarten nodig: Nr. 6, 7, 9 en 1.

De spelers mogen willekeurig een kaart uitdelen of beslissen wie welke kaart krijgt.


Nadat een vaardigheidskaart is gegeven aan elke speler, worden de overige materialen verdeeld. De verkenner (vaardigheidskaart 1, 2 of 3) neemt een pen en een masker (de tweede pen en het tweede masker worden alleen gebruikt in de spelvariant "achtervolgingsscenario").

Als de vaardigheidskaarten nr. 5 of nr. 9 worden gebruikt in het spel, dan neemt die speler die aanwijzingen geeft een kaart met geheimtaal.


De spelers nemen nu plaats rond de tafel, in de volgorde die is aangegeven op de teamkaart. Geef aanwijzingen aan elke speler zodat duidelijk is wat zijn rol is gedurende het spel. Voor het spel begint worden de vier parcoursborden binnen handbereik gelegd.




DE VAARDIGHEIDSKAARTEN


 **Je bent de verkenner**
Je pakt een pen om het pad mee te tekenen. Zet het masker op en zorg dat je niets kunt zien als je tekent. Je mag niet spreken en niemand aanraken, niemand mag jou aanraken.

 **Je bent de verkenner**
Je pakt een pen om het pad mee te tekenen. Gebruik hierbij alleen je linkerhand of als je linkshandig bent alleen je rechterhand. Zet het masker op en zorg dat je niets kunt zien als je tekent. Je mag niet spreken en niemand aanraken, niemand mag jou aanraken.


 **Je bent de verkenner**
Je pakt een pen om het pad mee te tekenen. Zet het masker op en zorg dat je niets kunt zien als je tekent. Je mag niet spreken. Je mag de speler links van je aanraken, en deze speler mag jou aanraken.

 **Je geeft de aanwijzingen**
Je mag je gezichtsvermogen gebruiken en spreken. Je mag niemand aanraken maar de speler links van je mag jou aanraken.

 **Je geeft de aanwijzingen**
Neem een kaart met geheimtaal. Voor het spel begint laat je de speler links van je de betekenis weten van de geheimtaal. Tijdens het spel mag je alleen spreken in de geheimtaal. Je mag je gezichtsvermogen gebruiken maar je mag niemand aanraken. De speler links van je mag jou aanraken.

 **Je geeft de aanwijzingen**
Je mag je gezichtsvermogen gebruiken maar niet spreken. Je mag de speler rechts van je aanraken en de speler links van je mag jou aanraken.

 **Je geeft de aanwijzingen**
Je moet je ogen gesloten houden en mag niet spreken. Je mag de speler rechts van je aanraken en de speler links van je mag jou aanraken.

 **Je geeft de aanwijzingen**
Je moet je ogen gesloten houden maar je mag spreken. Je mag niemand aanraken maar de speler links van je mag jou aanraken.

 **Je geeft de aanwijzingen**
Neem een kaart met geheimtaal. Voor het spel begint laat je de verkenner de betekenis weten van de geheimtaal. Tijdens het spel mag je alleen spreken in de geheimtaal en je moet je ogen gesloten houden. Je mag niemand aanraken maar de verkenner mag jou aanraken.

SPELVERLOOP

Maak goede afspraken met elkaar!

Beginnend bij de eerste speler, worden de aanwijzingen tegen de richting van de klok in, doorgegeven aan de volgende speler, tot ze bij de verkenner zijn. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad worden de aanwijzingen doorgegeven door te spreken of door een andere speler aan te raken. Alleen de laatste speler die aanwijzingen geeft mag tegen de verkenner spreken of hem aanraken. Voor het spel begint moeten de spelers goede afspraken met elkaar maken, zodat de verkenner de woorden en aanrakingen van de laatste speler begrijpt en in staat is om het pad goed te tekenen.

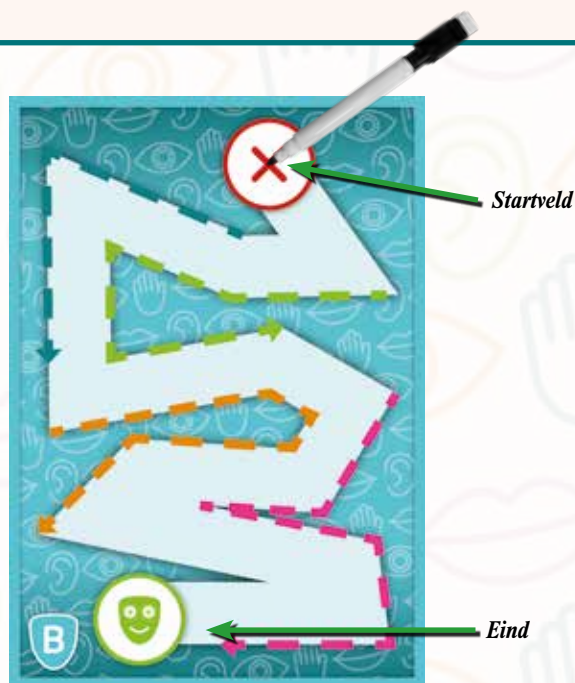
De aanwijzingen “links”, “rechts”, “omhoog”, “omlaag” of “stop” of de overeenkomstige woorden in geheimtaal, worden door de spelers op fluistertoon doorgegeven, zodat de verkenner het niet kan horen. Maak afspraken over hoe de aanwijzingen worden doorgegeven met aanrakingen. Je mag een andere speler aanraken op zijn hand, rug of hoofd.

We gaan beginnen!

Zodra alle afspraken gemaakt zijn, zet de verkenner zijn masker op. Dan kiezen de spelers die de aanwijzingen geven een parcoursbord, bijvoorbeeld B en leggen dit voor de verkenner (zonder hem enige informatie te geven). Om te helpen bij de start, leidt de speler rechts van de verkenner zijn hand die de pen vasthoudt naar het midden van het startveld. Vanuit dit punt moet de verkenner de pen verplaatsen en een lijn tekenen over het parcours tot aan het eind. Tenslotte sluiten alle spelers die hun gezichtsvermogen niet mogen gebruiken, hun ogen.

De ronde start zodra de verkenner zegt: “Ik ben klaar” en dan geven de spelers een voor een de eerste aanwijzing door aan de verkenner.

De eerste speler die aanwijzingen geeft, moet zo snel mogelijk reageren op de beweging van de pen van de verkenner, zodat deze de lijn kan tekenen zonder te verdwalen. Als de pen buiten het parcours komt, dan moet de eerste speler de ronde stoppen door hardop te zeggen: “Van het parcours af”. Dan leidt hij de pen in de hand van de verkenner, naar de plek waar hij van het parcours af raakte en de ronde gaat op de normale manier verder.



Voorbeeld: Een speler die aanwijzingen geeft en mag zien maar niet mag spreken (6), geeft de aanwijzing “omhoog” door aan de speler rechts van hem (7), die niet kan zien, door hem aan te raken. Deze speler geeft de aanwijzing “omhoog” ook doormiddel van aanraking door, aan de volgende speler rechts van hem (8). Deze speler mag spreken en geeft duidelijk en hardop de aanwijzing “omhoog” aan de verkenner. De verkenner (1) beweegt de pen langzaam omhoog over het parcours.



Terug naar de plek waar de pen van het parcours geraakt is.



EINDE VAN HET SPEL

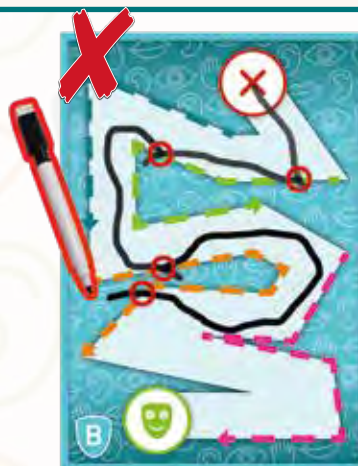
Een ronde eindigt als de verkenner het einde van het parcours heeft bereikt of wanneer hij te vaak is verdwaald.

Als de verkenner even vaak verdwaalt als het aantal spelers (bijvoorbeeld 4 keer in een spel met 4 spelers), dan hebben de spelers verloren. Ze moeten het dan nog een keer proberen met hetzelfde parcours of met een lagere moeilijkheidsgraad.

Als de verkenner, dankzij de aanwijzingen van de andere spelers, het einde heeft bereikt (de lijn eindigt op het masker), dan hebben de spelers deze ronde gewonnen – gefeliciteerd. Dan tellen ze hoe vaak de verkenner verdwaald is, hoe minder keren dit is gebeurd, hoe beter de spelers hebben samengewerkt.

Na elke ronde kan de getekende lijn worden uitgeveegd met de andere kant van de pen. De spelers kunnen beslissen om hetzelfde parcours te herhalen, een hogere moeilijkheidsgraad te proberen of de uitdaging aan te gaan van een ander, moeilijker parcours.

Lukt het je om het einde van parcours D te bereiken bij moeilijkheidsgraad 7?



Voorbeeld: Er zijn 4 spelers. De verkenner is voor de vierde keer verdwaald. Het spel eindigt direct



Voorbeeld: Er zijn 4 spelers. De verkenner heeft het einde bereikt en is daarbij maar twee keer verdwaald. De spelers hebben gezamenlijk gewonnen!

VARIANTEN

Als er meer dan 7 spelers zijn of als je tegen elkaar wilt spelen, dan kun je een van de volgende varianten proberen:

Team tegen Team

Vorm twee teams van gelijke grootte, indien mogelijk. Beide teams spelen gelijktijdig hetzelfde parcours met dezelfde moeilijkheidsgraad. Nu worden de beide pennen en maskers gebruikt. Als er een team is met een speler meer dan het andere team, dan krijgt deze speler vaardigheidskaart nr. 7.

De teams spelen gelijktijdig tegen elkaar en zitten tegenover elkaar aan de tafel. De twee verkenners tekenen hetzelfde parcours op aparte borden. De vaardigheidskaarten worden tussen de borden gelegd en worden door beide teams gebruikt.



Na een start-commando beginnen beide teams aan de race. De regels blijven voor beide teams onveranderd. Het team dat als eerste het parcours helemaal aflegt, is de winnaar. Een team verliest direct als het te vaak verdwaald is. Het andere team is dan de winnaar, ongeacht hoever ze zijn op het parcours.

Achternvolgsscenario

Dit is de variant voor de experts, waarbij een timer (bijvoorbeeld smartphone) nodig is. In tegenstelling tot de vorige variant begint slechts 1 team met tekenen terwijl team 2 de timer start. Na 20 seconden begint team 2 ook met tekenen en achtervolgt team 1.

Het doel van team 1 is om niet ingehaald te worden door team 2. Als team 1 het einde bereikt, zonder ingehaald te zijn door team 2, dan heeft team 1 gewonnen. Als team 2 team 1 inhaalt, ook al is het einde nog niet bereikt, dan heeft team 2 gewonnen. Beide teams mogen het aantal teamleden **plus 1** keren verdwalen. Als de verkenner van een team een keer vaker verdwaalt, dan heeft het team direct verloren. Speel dus snel maar voorzichtig!

est. 1989



© Copyright 2020 Queen Games,
53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.