

Stappenplan Junglebrug

Elke keer als je aan de beurt bent volg je het stappenplan.



SPELREGELS JUNGLEBRUG deel 4

Wie bouwt het snelst een brug van zinnen en blijft uit handen van de gevaarlijke jungledieren?

Wat heb je nodig?

- de speelborden
- de kaartenbakken met woordkaarten en junglekaarten
- een opdrachtkaart
- elke speler een muurtje
- de spelregels met het stappenplan

Met hoeveel spelers speel je Junglebrug?

Je speelt het spel met twee spelers.

Wat moet je vooraf doen?

- Kies een klasgenootje met wie je het spel gaat spelen. Ga naast elkaar aan een tafel zitten.
- Leg het beginspeelbord met de gevaarlijke jungledieren links neer.
- Leg rechts daarvan het eindspeelbord met de veilige boomhut neer.
- Leg tussen het beginspeelbord met de gevaarlijke dieren en het eindspeelbord met de veilige boomhut drie of meer speelborden. Het spel duurt langer als je meer speelborden neerlegt.
- Kies elk een helft van het speelbord om Junglebrug op te spelen: de bovenste helft of de onderste helft. De bovenste helft heeft een andere waterkleur dan de onderste helft.
- Zet de kaartenbakken zo neer dat je de pictogrammen erop goed kunt zien en dat je tegen de gekleurde achterkanten van de woordkaarten aankijkt.
- Pak allebei twee junglekaarten. Let op dat de waterkleur van de junglekaarten hetzelfde is als de waterkleur van jouw helft. Leg beide junglekaarten ondersteboven neer op je eigen helft van het speelbord. Je mag zelf kiezen waar je de junglekaarten neerlegt. Als je met vier of meer speelborden speelt, mag je meer junglekaarten (drie of vier) neerleggen.
- Zet de muurtjes zo neer dat je niet bij elkaar achter het muurtje kunt kijken.

Hoe speel je het spel?

In Junglebrug ben je op de vlucht voor gevaarlijke jungledieren. Je kunt aan de overkant van het water komen, bij de veilige boomhut, door een brug te maken van zinnen. Elke speler maakt zijn eigen brug van zinnen op zijn eigen helft van het speelbord.

Kies samen één opdrachtkaart. Leg die opdrachtkaart tussen jullie in. Op de opdrachtkaart zie je pictogrammen die ook op de kaartenbakken staan. Kies nu allebei uit de kaartenbakken vier woordkaarten. Deze woordkaarten moeten dezelfde kleuren en pictogrammen hebben als op de opdrachtkaart staat. Leg je woordkaarten met de tekst naar boven achter je muurtje, zodat de andere speler niet kan zien wat voor kaarten jij hebt.

Op de voorkant van een opdrachtkaart staat wat voor zinnen je gaat maken. Op de achterkant vind je extra uitleg. Kijk nu goed naar de voorkant van de opdrachtkaart. Je ziet daar pictogrammen. Je gaat een zin maken in de volgorde van deze pictogrammen. Als het eerste pictogram een geel vakje met een mens en dier is, moet jouw zin dus ook gaan beginnen met een gele woordkaart met een pictogram van een mens en dier erop.

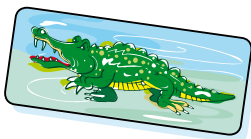


Op het beginspeelbord staat met een stuk brug aangegeven waar je begint. De ene speler begint op de bovenste helft van het speelbord, de andere speler op de onderste helft. Spreek samen af wie er mag beginnen. De eerste speler is aan de beurt.

Wat doe je tijdens een beurt?

Tijdens een beurt doe je telkens één van deze dingen:

- Leg een woordkaart met een woord op je eigen helft van het speelbord aan je brug. Pak daarna een nieuwe woordkaart voor aan uit de kaartenbak.
- Heb je geen goede woordkaart, dan moet je een woordkaart ruilen met een woordkaart uit de kaartenbak. Stop één van jouw woordkaarten achteraan in het goede vakje van de kaartenbak en pak dan een andere woordkaart. Je mag ook een kaartje dat je al gelegd hebt ruilen met een kaartje van achter je muurtje.
- Leg een woordkaart met een krokodil op het speelbord van de ander. Een krokodil is een pestkaart. Een krokodil zorgt ervoor dat je tegenspeler een omweg moet maken. Je mag je tegenspeler niet vastleggen met krokodillen.



Kijk ook op het stappenplan aan de achterkant van deze spelregels wat je tijdens een beurt moet doen.

Wat moet je doen als je een junglekaart tegenkomt?

Onderweg kun je de volgende junglekaarten tegenkomen:

- Maak de brug stuk.** Pak één woordkaart weg van de brug van je tegenspeler. Doe deze kaart achter in de kaartenbak. Je tegenspeler moet zijn brug in een volgende beurt weer maken. Dat betekent dat je tegenspeler op de lege plek een juiste woordkaart moet neerleggen.
- Sla deze beurt over.** De beurt gaat direct naar je tegenspeler. Jij mag niets meer doen.
- Leg een extra woordkaart.** Je mag deze beurt een extra woordkaart leggen, dus twee in totaal.
- Ruil een woordkaart.** Ruil één van jouw woordkaarten met een woordkaart van je tegenspeler. Kies allebei zelf welke woordkaart je wilt ruilen.

Wat doe je als je zin af is?

- Als je een zin af hebt, lees je de zin voor. Samen controleer je de zin. Op de achterkant van de opdrachtkaart staat waarop je moet letten.
- Is de zin goed? Leg het goede leesteken op de laatste woordkaart van de zin.
- Is de zin niet goed? Dan moet je in een volgende beurt zorgen dat de zin wel gaat kloppen. Daarvoor mag je een woordkaart vervangen. Je beurt is daarna wel voorbij.
- Is je zin af en heb jij als eerste de veilige boomhut bereikt? Dan heb je gewonnen!

Hoe maak je het spel extra spannend?

Speel met twee opdrachtkaarten tegelijk. Tijdens het spel mag je nu alle zinnen maken die op de twee opdrachtkaarten staan. Soms zijn de zinnen niet even lang en kan het slim zijn om met een korte of juist lange zin te eindigen om sneller te winnen. Gaat dat goed? Probeer het dan eens met drie opdrachtkaarten tegelijk.

Je maakt zinnen in de volgorde van de pictogrammen op je opdrachtkaart.

Als je een krokodil tegenkomt, moet je een omweg maken.

Als je een junglekaart tegenkomt, draai je die om en lees je de tekst. Kijk hierboven wat je moet doen. Doe dat en zet de kaart terug in de kaartenbak.



Elke speler maakt een brug op zijn eigen speelhelft. Je moet goed over je brug kunnen lopen. Leg woordkaarten altijd recht neer, schuin mag niet.

Je wint Junglebrug als je als eerste bij de veilige boomhut bent, met een zin die af is. Je brug komt dan soms nog een stukje op het land.