

## Speluitleg

### Jouw beurt bestaat uit volgende stappen:

#### Stap 1: Selecteer een disciplinekaart

Kies uit de 5 disciplinekaarten in je hand er 1 uit waar jij iets over wilt vertellen. Leg deze kaart niet op tafel en vertel aan de andere spelers niet over welke discipline het gaat!

#### Stap 2: Discipline laten raden door andere spelers

Voor je jouw gekozen disciplinekaart op tafel mag spelen, moeten de andere spelers eerst raden over welke discipline het gaat. Je mag de andere spelers een tip geven op basis van het symbool dat op deze disciplinekaart staat (zie volgende pagina).

De andere spelers krijgen 1 minuut de tijd om te raden over welke discipline je het hebt.

#### Stap 3: Disciplinekaart afleggen op tafel

Als de andere spelers binnen de tijd jouw discipline kunnen raden, mag je deze disciplinekaart spelen onder één van de vragen op het spelbord. Vertel waarom je deze discipline hier legt. De andere spelers mogen vragen stellen over jouw discipline. Ze mogen ook vertellen over hun eigen link met deze discipline. De spelbegeleiding mag ook extra vragen stellen.

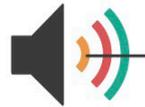
Als de andere spelers jouw discipline niet kunnen raden, leg je deze op de 'Huh-kaart' op tafel. Het gesprek over deze discipline mag wel nog plaatsvinden.

Ook als je een discipline niet kent, mag je deze op de 'Huh-kaart' leggen. Andere spelers kunnen dan vertellen wat deze discipline precies is.

#### Stap 4: Jokerkaarten (extra)

Zodra de begeleider dit aangeeft, mag je ook de jokerkaart gebruiken in jouw beurt. Deze kaart staat je toe om zelf een zelfgekozen discipline te spelen. Je moet deze discipline uiteraard nog altijd eerst laten raden door de andere spelers. Je mag zelf bepalen welke van de 5 symbolen je wilt gebruiken hiervoor.

## \*Symbolen



**Beeld** de discipline **uit** die op jouw kaart staat. Je mag hierbij geen geluid maken. Zet eventueel je microfoon even uit.

**Boots** een geluid **na** dat gelinkt is aan de discipline op jouw kaart. Je mag geen woorden gebruiken. Ook uitbeelden is niet toegestaan. (bv. boots het gejuich na in een voetbalstadion)

Open het whiteboard in het videoplatform. **Teken** hier de discipline op jouw kaart. Je mag niet schrijven. Ook praten mag je niet. Zet eventueel je microfoon even uit. Als er geen whiteboardfunctie in het videoplatform is, teken je jouw discipline op een blad papier en laat je jouw tekening zien via de webcam.

Neem je **knuffel** of **pop** en plaats deze in een bepaalde houding die de discipline op jouw kaart duidelijk maakt. Je mag niet praten. Zet eventueel je microfoon even uit. Als dit te moeilijk blijkt, kan je na een tijdje ook zelf uitbeelden.

Zet je microfoon uit en lees dan de discipline op jouw kaart voor. Kijk goed in de camera want andere spelers moeten **liplezen** om de discipline te raden.

## Explication du jeu

Votre tour se compose des étapes suivantes :

### Étape 1 : Sélectionnez une carte de discipline

Choisissez l'une des 5 cartes de discipline de votre main sur laquelle vous voulez raconter quelque chose. Ne posez pas cette carte sur la table et ne dites pas aux autres joueurs de quelle discipline il s'agit !

### Étape 2 : Faites deviner la discipline aux autres joueurs.

Avant que vous puissiez jouer la carte de la discipline choisie, les autres joueurs doivent deviner de quelle discipline il s'agit. Vous pouvez donner aux autres joueurs un indice basé sur le symbole de la carte de discipline (voir page suivante).

Les autres joueurs ont une minute pour deviner de quelle discipline vous parlez.

### Étape 3 : Posez la carte de discipline sur la table

Si les autres joueurs parviennent à deviner votre discipline dans le temps imparti, vous pouvez jouer cette carte de discipline sous l'une des questions du plateau de jeu. Dites pourquoi vous avez placé cette discipline ici. Les autres joueurs peuvent poser des questions sur votre discipline. Ils peuvent également parler de leur propre lien avec cette discipline. Le facilitateur du jeu peut également poser des questions supplémentaires.

Si les autres joueurs ne peuvent pas deviner votre discipline, mettez-la sur la carte "Huh" sur la table. La conversation sur cette discipline peut encore avoir lieu.

Même si vous ne connaissez pas une discipline, vous pouvez la mettre sur la carte "Huh". Les autres joueurs peuvent alors savoir quelle est la discipline.

### Étape 4 : Cartes Joker (supplémentaires)

Dès que le maître-chien vous le dit, vous pouvez également utiliser la carte joker à votre tour. Cette carte vous permet de jouer une discipline de votre choix. Bien sûr, vous devez d'abord laisser les autres joueurs deviner cette discipline. Vous pouvez décider vous-même lequel des 5 symboles vous voulez utiliser pour cela.

## \*Symboles



Le joueur **mime** la 'discipline' qui se trouve sur sa carte. Le joueur ne peut pas faire de sons.

Le joueur doit faire comprendre la 'discipline' qui se trouve sur sa carte **à l'aide de sons**. Le joueur ne peut pas utiliser de mots. Le mime n'est pas non plus autorisé. Par exemple, le joueur ne peut pas imiter les gestes d'encouragements des supporters de foot.

Le joueur **dessine** ce qui se trouve sur sa carte. Le joueur ne peut pas écrire de mots et ne peut pas non plus parler pendant l'exercice.

Dans cette mission, le voisin qui se trouve à droite du joueur doit coopérer. Il est la '**marionnette**' avec laquelle le joueur va montrer de quelle 'discipline' il s'agit. Le joueur place la 'marionnette' dans une certaine posture qui doit représenter la 'discipline'. Le joueur ne peut pas parler pendant cet exercice. La 'poupée' peut deviner avec les autres joueurs.

Le joueur doit prononcer le nom de la 'discipline' avec ses **lèvres** sans produire de son. Les autres joueurs doivent donc lire sur les lèvres pour deviner la 'discipline'.