

**HET GROTE
DILEMMA OP DINSDAG
SPEL**

**DE
BLIJE
EDITIE!**

**JE HEBT EEN
CHOCOLADERIVIER
IN JE TUIN
OF
JE KUNT MET
DIEREN PRATEN**



15 min. -
60 min.



2 - 10

INHOUD:

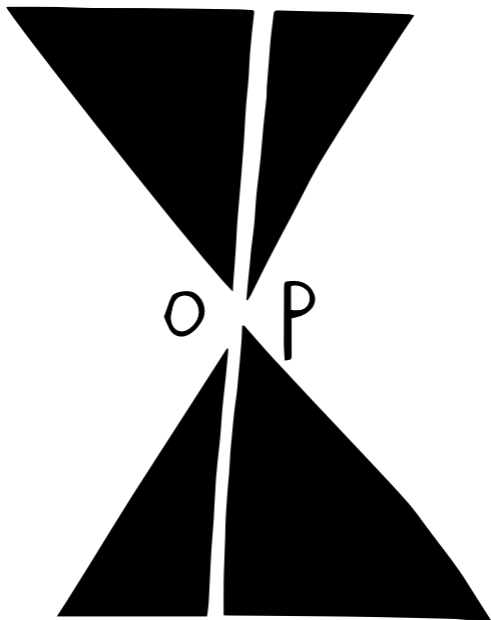
1 spelbordkaart

20 stemkaarten

60 dilemmakaarten

**TWEE SPELLEN
IN ÉÉN DOOSJE!**

DILEMMA



DINSDAG



Speloptie 1: **HOE GOED KEN JIJ JE VRIENDEN?** (vanaf 4 personen)



DOEL VAN HET SPEL:

Raad wat je teamgenoten kiezen en behaal zoveel mogelijk punten.

VOOR JE BEGINT:

In dit spel kies je steeds tussen twee aantrekkelijke opties. Als er gestemd moet worden, kies je de optie die je het *fijnst* lijkt.

1. Leg de kaart met de twee gekleurde driehoeken midden op tafel.
2. Alle dilemmakaarten worden op een gesloten stapel op tafel gelegd.
3. De bovenste dilemmakaart wordt omgedraaid en naast één gekleurde driehoek gelegd.

SPELVERLOOP:

Verdeel de groep in twee (ongeveer) even grote teams. Ieder team krijgt 5 willekeurige dilemmakaarten en 2 stemkaarten. Het team dat bij elkaar opgeteld het langst is, mag beginnen, en volgt de volgende stappen:

1. Wijs een speler uit het andere team aan en leg diegene een zo moeilijk mogelijk dilemma voor. Doe dit door één van jullie 5 dilemma-kaarten te combineren met de kaart die al op tafel ligt.
2. De uitgedaagde speler legt een stemkaart met de kleur van zijn keuze naar boven, maar bedekt de kaart met een hand zodat zijn teamgenoten nog niets zien. Zij moeten nu raden wat de uitgedaagde speler heeft gekozen. Ze krijgen maximaal één minuut om te overleggen en maken dan samen een keuze door een stemkaart op tafel te leggen.
3. De uitgedaagde speler laat nu aan iedereen zien wat hij had gekozen. Heeft zijn team het goed geraden, dan krijgen ze een punt.
4. Na deze beurt pakt het beginnende team een nieuwe dilemma-kaart van de stapel zodat ze weer vijf kaarten hebben. Haal de twee dilemma-kaarten van tafel. Pak een nieuwe dilemma-kaart van de stapel en leg deze open naast één van de gekleurde driehoeken op tafel. De beurt gaat nu over naar het andere team.

EINDE VAN HET SPEL:

Ga door met het spel totdat iedere speler één keer is uitgedaagd voor een dilemma. Als je met een kleine groep speelt, kun je afspreken dat elke speler twee keer wordt uitgedaagd.

Het team dat daarna de meeste punten heeft, wint het spel.

VARIANT VOOR 2 SPELERS

Leg een willekeurig dilemma op tafel door de twee bovenste kaarten van de stapel te pakken. Leg allebei je stemkaart bedekt neer. Raad nu allebei hardop wat de ander heeft gekozen. Haal tegelijkertijd je hand weg om te zien of je het bij het juiste eind had. Wie het goed raadt, krijgt een punt.

Puntentelling bij speloptie 2: "Dilemmaestro"

Bereken je punten door het verschil tussen het aantal stemmen (blauw versus geel) af te trekken van de maximale score van 4.

Aantal stemmers	Verdeling van de stemmen <i>(blauw versus geel)</i>								
4	2-2		3-1		4-0				
5		3-2		4-1		5-0			
6	3-3		4-2		5-1		6-0		
7		4-3		5-2		6-1		7-0	
8	4-4		5-3		6-2		7-1		8-0
Verskil in stemmen	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Punten	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4

4 minus het verschil tussen de stemmen = aantal (straf)punten



Speloptie 2: **DILEMMAESTRO** (vanaf 4 personen)



DOEL VAN HET SPEL:

Maak steeds een **zo moeilijk mogelijk** dilemma voor je medespelers, verzamel zo veel mogelijk punten en word de dilemmaestro!

VOOR JE BEGINT:

In dit spel kies je steeds tussen twee aantrekkelijke opties. Als er gestemd moet worden, kies je de optie die je het *fijnt* lijkt.

1. Leg de kaart met de twee gekleurde driehoeken midden op tafel.
2. Alle dilemmakaarten worden op een gesloten stapel op tafel gelegd.
3. De bovenste dilemmakaart wordt omgedraaid en naast één gekleurde driehoek gelegd.

SPELVERLOOP:

Iedere speler pakt 1 stemkaart en 3 willekeurige dilemma-kaarten van de stapel en houdt ze verborgen voor de anderen. Als je aan de beurt bent, heb je twee speelmogelijkheden: 'de gewone speeloptie' of 'het dilemma-duel'.

De speler die het langst niet op vakantie is geweest mag beginnen, en volgt onderstaande stappen.

GEWONE SPEELOPTIE:

1. Kies een van je 3 dilemma-kaarten en leg deze tegenover de dilemma-kaart die al op tafel ligt naast de andere driehoek. Probeer een zo moeilijk mogelijk dilemma te maken.
2. Je krijgt één minuut de tijd om aan de andere spelers uit te leggen waarom beide opties even fantastisch zijn, en om eventuele vragen over het dilemma te beantwoorden.
3. Alle andere spelers stemmen tegelijkertijd. Ze leggen hun stemkaart op tafel met de kleur van hun keuze naar boven. Iedereen kiest voor de fijnste optie! (Alleen als je met 4 spelers bent, stem je zelf ook mee)
4. Hoe meer verdeeld de groep stemt, hoe beter dit voor jou is. Probeer zo veel mogelijk punten te verzamelen. Zie voor de puntentelling de tabel op de achterkant van de 'Hoe goed ken jij je vrienden?' spelkaart. (z.o.z)

5. Pak nu een nieuwe kaart van de stapel, zodat je er weer drie in je hand hebt.

Je mag in plaats van een gewone speeloptie ook een speler naar keuze uitdagen voor een dilemma-duel:

DILEMMADUEL:

1. Je telt af en gooit allebei tegelijk je meest fantastische dilemma-kaart op tafel.
2. Beide spelers krijgen maximaal 1 minuut de tijd om te pleiten voor hun eigen dilemma-helft of juist tegen die van de ander.
3. Er wordt afgeteld en alle andere spelers stemmen tegelijk op de optie die hen het fijnst lijkt. De duelleerders stemmen zelf niet mee.
4. Tel je punten: de winnaar van het duel (degene met de meeste stemmen) krijgt 4 punten. De verliezer krijgt 4 strafpunten. Bij gelijkspel krijgen beide duelleerders 0 punten.
5. Beide spelers pakken na het duel een nieuwe kaart van de stapel, zodat ze weer drie kaarten in de hand hebben.

De beurt is nu voorbij. Haal de twee dilemma-kaarten van tafel en pak een nieuwe dilemma-kaart van de stapel. Leg deze naast één van de driehoeken. Nu is de speler links van je aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL:

Ga door met het spel totdat iemand 10 of meer punten heeft. Diegene is de Dilemmaestro! Je kunt ook van tevoren een aantal rondes afspreken. Bij een gedeelde eerste plaats aan het eind van het spel, volgt er een beslissend dilemma-duel.



er stroomt een chocoladerivier
door je tuin



je scheten ruiken naar vers brood



je krijgt overal waar je komt
een welkomstdrankje aangeboden



je hebt een limousine
met privé-chauffeur



je kunt 60 km per uur rennen