

# SPELREGELS TAFEL

## Verhaal

Kris Von Domper is een kermisbaron die een ultramoderne kermis heeft. Hij wil alle kleinere dorpskermissen doen verdwijnen zodat iedereen naar zijn kermis komt en hij nog rijker wordt.

Jullie moeten als klas kermiskraamster Odette Pret helpen in haar strijd tegen Kermisbaron Von Domper. Doen jullie dit niet, dan zullen steeds meer dorpskermissen verdwijnen tot er geen enkele meer bestaat! Dit betekent het einde van tradities, verhalen en leuke momenten en herinneringen.

## Doel

Elk team moet alle informatie van 1 dorp verzamelen. Maar dat is nog niet alles: jullie moeten SAMEN ook voldoende punten behalen!



**BARON**  
*VON*  
**DOMPER**

## Structuur

We spelen 2 rondes en elke ronde telt 3 fases:

1. **De kermisattractie:** voer de opdracht zo goed mogelijk uit en win kermiskaarten.
2. **Het kaartspel:** verspreid jullie over de verschillende kaarttafels. Zet de speelkaarten op het juiste moment in en win kermiskaarten: Draai een kermiskaart. Elke speler zet een speelkaart in. De speler met de hoogste speelkaart wint de kermiskaart.
3. **De kaartencarrousel:** per team mag 1 speler kermiskaarten ruilen. Je kiest zelf welke kermiskaarten je ruilt

### **BELANGRIJK:**

Aan het begin van de 2de ronde krijg je nog een dorpskaart.

Op het einde van het spel mag je ook de overgebleven dorpskaarten proberen te vervolledigen.

## Rollen

- **de opbouwster** is verantwoordelijk voor het materiaal
- **de draaimolenaar** is verantwoordelijk voor het doorschuiven tijdens de kaartfase
- **de burgemeester(es)** is verantwoordelijk voor het voorlezen van de dorpskaart en kermiskaarten
- **de ruilkramer** is verantwoordelijk voor het ruilen van de kermiskaarten tijdens de kaartencarrousel.

# ODETTE PRET

