

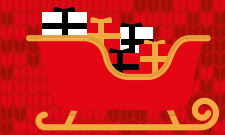
MediaMarkt



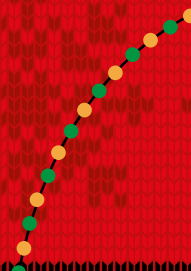
MediaMarkt

'T HET IS
KERST EN IK HEB NOG
GEEN CADEAU
VOOR M'N **SCHOONFAMILIE** SPEL

Ideaal voor kerstavonden met je (schoon)familie



SPELREGELS



INHOUD VAN HET SPEL

1 spelbord, 6 pionnen en 2 dobbelstenen.

OEL...

Je kijkt zenuwachtig naar de klok. Over een paar uur vindt het kerstdiner bij je schoonfamilie plaats en je hebt nog geen één kerstcadeau gekocht. Dat was je vergeten. Of nou ja, vergeten... Je hebt het vooral heel vaak uitgesteld. Wat moet je in vredesnaam ook voor al die mensen halen?

Er is geen tijd meer om hierover na te denken. Gehaast pak jij je jas en loop je de voordeur uit. Op de fiets besluit je naar MediaMarkt te rijden. Daar vind je vast voor elk familielid wel een tof cadeau.

Voor de deur van MediaMarkt haal je nog één keer diep adem. Jouw doel is om zo snel mogelijk alle cadeaus te vinden en bij de kassa af te rekenen. Je wilt vanavond niet te laat bij je schoonouders aanbellen. Je schoonmoeder was namelijk vrij duidelijk met haar: "Stipt 8 uur".

Je bent alleen niet de enige die op zoek is naar een kerstcadeau voor zijn/haar schoonfamilie. Samen met jou lopen ook andere last minute cadeauzoekers de winkel binnen. Ben jij de eerste die geslaagd de winkel van MediaMarkt uitloopt?



SPELUITLEG

Je start met z'n allen voor de deur van MediaMarkt bij "Welkom". De oudste deelnemer mag als eerste de 2 dobbelstenen gooien. Vervolgens is iedereen - met de klok mee - aan de beurt. Gooi de dobbelstenen en zet evenveel stappen vooruit op het bord als het aantal ogen dat je gooit. Kom je op een vak terecht waar een van de andere cadeauzoekers staat? Helaas, dan moet je terug naar het vak waar je voor de worp op stond.

Wie er als eerste op vak 50 terecht komt en dus de uitgang van MediaMarkt heeft bereikt, wint het spel. Maar om het een beetje spannend te houden tijdens de feestdagen, is het wel de bedoeling dat je precies het juiste aantal ogen gooit. Sta je dus bijvoorbeeld op vak 46 en gooi je vervolgens 5 ogen? Dan betekent dit dat je het aantal ogen dat je te veel hebt gegooit - in dit geval 1 oog - in stappen terug moet zetten. Je komt dan dus op vak 49 terecht.

Op het bord zie je verschillende vakken met een symbool staan. Kom je op een van deze vakken terecht? Dan heb je geluk! Of misschien ook niet... Hieronder staan de situaties beschreven die bij de symbolen horen. De speler die op een vak met een symbool terecht komt, zoekt dit symbool hieronder op en leest hardop de situatie voor.

SYMBOLEN

LET OP: LEES ALLEEN DE TEKST VOOR VAN HET SYMBOOL WAAR JE PION OP DAT MOMENT OP STAAT!



2 - Ai. Je wilde - heel onorigineel - een keukenmixer voor je schoonmoeder kopen. Helaas voor jou: ze zijn uitverkocht. **Sla 1 beurt over** om na te denken over een cadeau waarmee je wél punten bij je schoonmoeder scoort.



5 - Je staat voor het schap met epilatoren. Je twijfelt. Zal je schoonzus heel beledigd zijn als je haar dit cadeau geeft? Jullie weten allebei dat ze 'm echt wil/nodig heeft. **Ga 1 stap achteruit** om je vriend(in) voor advies te bellen.



7 - In de winkel besluit je gelijk een cadeau voor je ouders te halen. En omdat je ouders nooit naar jou komen - maar jij wel elk weekend dat pokkeneind naar hen reist - pak je een navigatieapp. Dan weten ze in elk geval welke richting ze op moeten rijden. **Gooi nog 1 keer**, want met jouw vindingrijkheid komen je ouders nog eens ergens.



12 - Terwijl je voor het schap met kinderhoofdtelefoons staat, besluit je spontaan 2 exemplaren voor de tweeling van je schoonzus te kopen. Misschien niet heel subtiel, maar op deze manier hebben jullie tenminste allemaal een rustige avond. Win-win toch? Jij mag **2 stappen vooruit** doen.



16 - Je bedenkt je ineens dat je schoonvader een nieuw hoesje voor z'n smartphone zocht. Maar wilde hij nou iets in het zwart of bruin? **Ga 2 stappen achteruit**, want je luistert blijkbaar nooit écht naar je schoonvader.



17 - Dwalend door het gangpad, herinner jij je dat je schoonmoeder laatst haar activiteitstracker in de wc liet vallen. Doet ze wel vaker. Je mag **nog 1 keer gooien** om gelijk een waterdichte versie voor haar te pakken.



20 - Bij de gaming-afdeling zoek je een tof spel voor het broertje van je vriend(in), maar in plaats van Call of Duty grijp je naar The Sims: het spel dat hij "héél erg 2000 vindt". **Ga 2 stappen terug** in de tijd, want dat heb je met je cadeaukeuze ook gedaan.



24 - Bij de Smartbar vraag je of ze je gebarsten smartphonescherm willen repareren. Dat kan en je hebt 'm over een halfuur al terug. Jij besluit in dit halfuur een broodje te halen in plaats van verder te zoeken naar cadeaus. **Sla 1 beurt over** om achteraan in de rij te sluiten van de eetkraam.



28 - Je hebt net een screenprotector in je winkelmand gelegd, maar weet nu al dat je gaat falen met het opplakken ervan op je mobiel. Je loopt naar een medewerker en vraagt of hij/zij je wil helpen. Doe **2 stappen vooruit**, want jij begrijpt waar je limiet in het leven ligt.



32 - Je ziet hoe een product uit de rollator van een wat oudere man valt en grijpt gelijk in. Je duikt naar de grond en legt het product met een glimlach weer in z'n wagen terug. Stap **2 (karma) punten vooruit**.



35 - Je hebt thuis een aantal van je cadeaus alvast online besteld, zodat je ze gelijk bij het Ophaalpunt in de winkel kunt afhalen. **Ga 3 stappen vooruit** om alle andere klanten slimmer af te zijn.



39 - Een medewerker bij het Service center vraagt of je die slimme deurbel voor je schoonvader ook wilt laten installeren. **Sla 1 beurt over**, omdat jij je schoonvader met jouw antwoord flink onderschat.



42 - In de rij richting de kassa staat een oma bij de batterijen te treuzelen. Omdat jij he-le-maal klaar bent met shoppen, besluit je voor te piepen. **Ga terug naar het begin**, want voorpiepen bij oma's betekent kansloos verliezen.



45 - Je bedenkt je net op tijd dat die praatgrage tante van je vriend(in) ook mee-eet. Je legt snel een cadeaukaart voor haar op de balie, zodat ze tenminste niet de hele avond klaagt over het feit dat alleen de kat écht van haar houdt. **Doe 1 stap vooruit**, want je schoonfamilie zal je dankbaar zijn.



48 - Een medewerker vraagt of hij/zij je cadeaus zal inpakken. Eigenwijs als je bent, besluit je dat het sneller gaat als je dit zelf doet. Helaas, je cadeaus zien eruit alsof een kleuter ze heeft ingepakt. **Sla 1 beurt over** om alles opnieuw te doen.



49 - Terwijl je afrekent, ontdek je dat er nog een cadeau voor je vriend(in) ontbreekt. **Ga 3 stappen achteruit**, want wie vergeet nou het kerstcadeau voor z'n eigen vriend(in)?

