

Naam van het spel : Tijdstrijd
Leeftijd : vanaf 9 à 10 jaar
Te verkrijgen: uitgeverij Plantyn Thuisbasis
www.thuisbasis.be
Richtprijs: 34,95 euro



Materiaal :

De vierkante speldoos van 27 cm x 27 cm x 6 cm bevat :

- een spelbord
- 90 vragenkaarten met telkens 6 vragen
- 4 pionnen
- 24 vijandkaarten
- 36 fotokaarten
- 1 houten blokje
- 1 tienzijdige dobbelsteen
- zwart stoffen zakje met 50 ronde amuletten
- spelregels



Inhoud :

De bedoeling van dit coöperatieve spel is dat de spelers moeten samenwerken en plannen om de 6 vijanden op het spelbord te verslaan. Dit dient te gebeuren vooraleer de "levensindicator" op het laatste rode vakje staat.

De spelers winnen of verliezen dus samen het spel.



Bespreking :

Op het spelbord komen 6 historische periodes voor :

- De oudste tijden
- Tijd van Romeinen en Grieken
- Middeleeuwen
- Nieuwe tijden
- Nieuwste tijden
- Onze tijd

In elk van deze tijden staat een spoor getekend dat de spelers met hun pion kunnen volgen.

Tevens ligt er in elke tijd een "vijand" die de spelers moeten "verslaan".

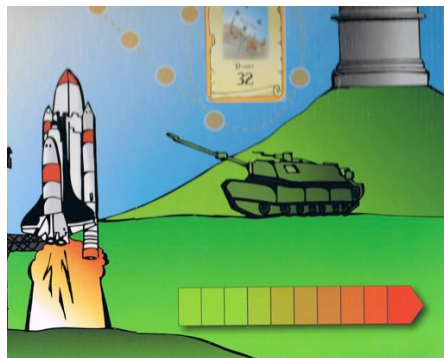
Elke speler dient om de beurt een stap vooruit te zetten en individueel een vraag te beantwoorden. Op het vragenkaartje moet de vraag gesteld worden die bij de historische periode past. De vragen zijn verscheiden van aard :

- Wat is het antwoord ?
- Neem de bijbehorende fotokaart en beantwoord de vraag
- Wat hoort niet in het rijtje ?
- Wie of wat wordt omschreven ?
- Rangschik van oud naar jong
- Waar of niet waar ?
- Vul het jaartal verder aan

De vragen zijn zodanig opgesteld dat hoogbegaafde kinderen vanaf 9 à 10 jaar zeker al in staat zijn om dit spel te spelen. Het spel kan eventueel ook gespeeld worden met verschillende teams. Bij Tijdstrijd hebben de spelers het gevoel dat ze nog iets bijleren. Zeker wanneer iemand van de spelers eventueel een toelichting kan geven bij een gegeven antwoord zodat dit spel niet te beperkt blijft tot feitenkennis.

Bij een juist antwoord mag de speler een amulet uit het zakje nemen. Het kan een tijdsamulet, een bonusamulet of een gevarenamulet. De spelers hebben die nodig om de vijanden te verslaan.

Bij een fout antwoord schuift het houten blokje op de levensindicator 1 plaats naar rood op.



Plantyn

Een speler mag alleen of met hulp van andere spelers een vijand proberen verslaan als die met de pion op een rondje staat dat grenst aan de vijandkaart.

Om een vijand te verslaan zet de speler (of zetten de spelers) een aantal amuletten in. Deze vermenigvuldigt men met de waarde van de dobbelsteenworp. Is de uitkomst groter dan of gelijk aan de waarde van de vijand, dan is die verslagen. Het blokje op de levensindicator mag dan 2 plaatsen richting groen verschoven worden. Is de uitkomst kleiner, dan verliest men de strijd en wordt het houten blokje op de levensindicator 3 vakjes naar rood verschoven.

Tijdstrijd is een coöperatief spel waarbij de spelers samen kunnen overleggen over hun strategische aanpak :

- Wie gaat naar welke tijd ?
- Met hoeveel spelers proberen we een vijand te verslaan ?
- Hoeveel tijdsamuletten dienen er ingezet te worden ?
- Waar en wanneer worden de gevarenamuletten en bonusamuletten ingezet ?
- Hoe kan het blokje op de levensindicator meer naar groen verschoven worden ?
- ...

Het spel eindigt wanneer alle vijanden overwonnen zijn of wanneer het blokje van de levensindicator op het meest rechtse rode vakje staat.

Eindbesluit :

Tijdstrijd is een coöperatief spel dat draait rond historische periodes. Daardoor is het spel bijzonder geschikt voor hoogbegaafden die misschien iets minder uitblinken in wiskunde, maar eerder een brede (geschiedkundige) interesse hebben. Het is in ieder geval een leerrijk spel waarbij hoogbegaafde kinderen iets kunnen bijleren. Dit is zeker het geval wanneer de spelers een korte toelichting geven bij hun antwoord. Dit laatste kan eventueel als extra spelregel opgenomen worden.

Op de doos staat dat Tijdstrijd een spel is voor kinderen vanaf 11 jaar, maar hoogbegaafden zijn zeker in staat om aan het spel deel te nemen vanaf 9 à 10 jaar.

De aspecten “vijanden aanvallen”, “amuletten verzamelen en inschakelen” en de “levensindicator” zorgen voor het nodige inlevingsvermogen en spanning tijdens het spel.



Plantyn

