

Spelregels

Doel van het spel

Maak een zo aantrekkelijk en optimaal gevarieerd mogelijk activiteitenprogramma door slim inkopen te doen bij de spelleider.

Spelverloop

Iedere speler start met € 50 budget. De jongste speler begint. Het spel duurt 10 rondes.

Elke ronde geeft een speler aan of hij/zij wil **cashen**, **kopen** of een **kans** wil grijpen. Een speler mag maar één van deze handelingen per ronde uitvoeren.

- Als je gaat cashen ontvang je een vast salaris van € 50.
- Als je wilt kopen besteed je geld aan een activiteit. Met activiteiten verzamel je winpunten. De speler met de meeste winpunten na 10 rondes wint.
- Als je een kans wilt grijpen, dan pakt de spelleider een kanskaart. De tegenprestatie die gevraagd wordt moet je uitvoeren om de beloning te krijgen.

Met een kans is het nooit zeker wat je krijgt. Het kan grote beloningen opleveren, maar ook verschrikkelijk tegenvallen. Als je een tegenprestatie niet, of niet goed uitvoert, dan verdien je niks. De spelleider bepaalt of een tegenprestatie goed is uitgevoerd.

Spelers houden zelf bij hoeveel ze verdienen en uitgeven. Je moet voor elke ronde aan kunnen geven wat je hebt verdiend, wat je hebt uitgegeven en waaraan je geld hebt uitgegeven.

Einde van het spel

Aan het einde van de tien rondes tellen alle spelers hun winpunten op. Dat zijn de punten voor alles dat je hebt ingekocht met daarbij opgeteld de winpunten voor je resterende geld. Voor elke € 30 euro die over is krijg je 1 winpunt.