





The Winston Game

1. Spelbord
2. Spelmateriaal
3. Voorbereiding spel
4. Spelverloop
5. Uitbreiding

Spelbord

- Spelbord (4 delen)
- 6 pionnen
- Dobbelsteen
- Opdrachtkaarten
- 6 buddy-cards
- Zakjes
- Gouden munten
- Gekleurde munten

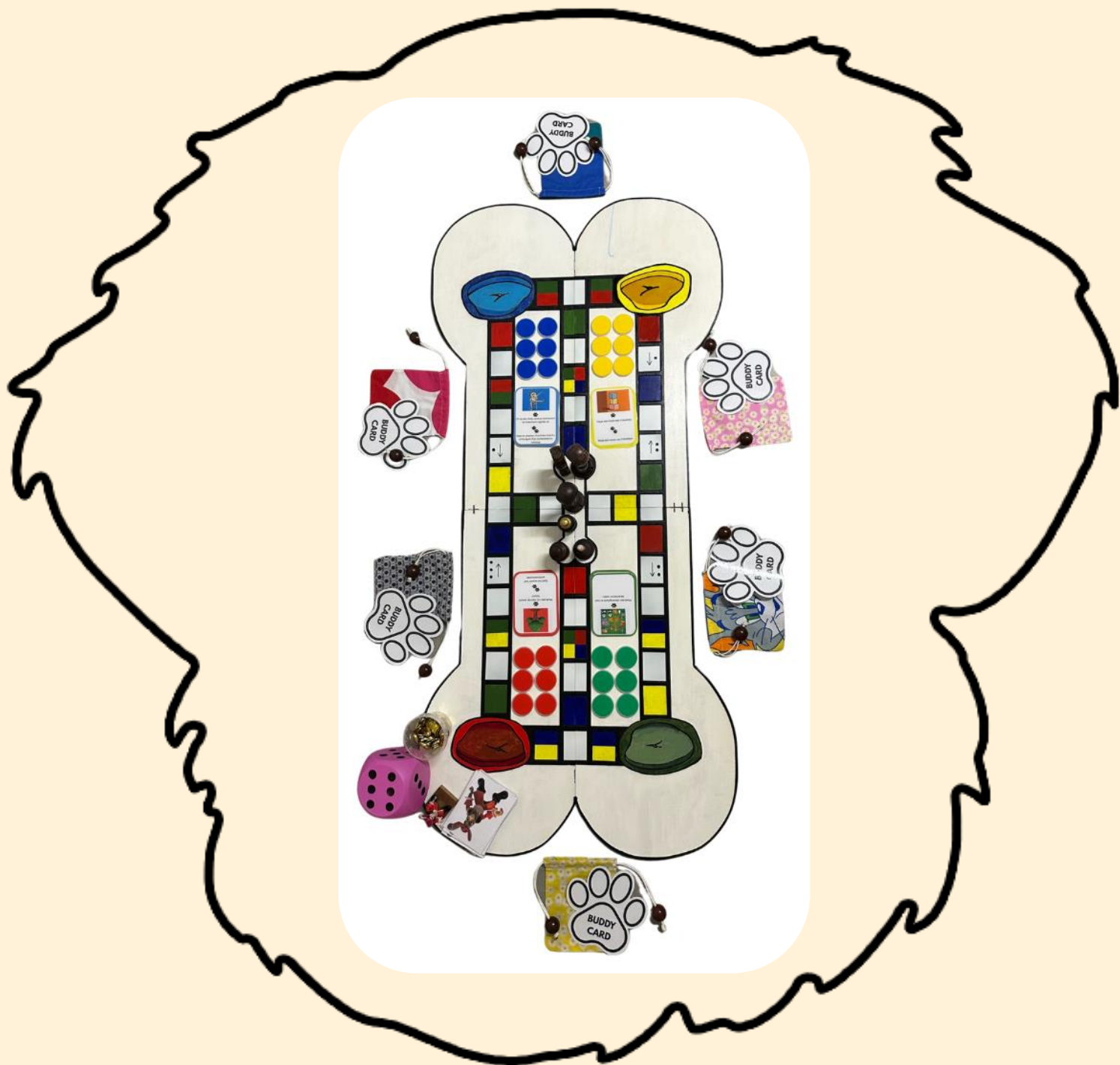
Uitbreiding

- Saboteur (pion)
- Saboteur kaarten



Spelmateriaal

- Papier
- Een balpen
- Wasknijpers (6)
- Blokken (5)
- Ballon
- Bal



Vorbereiding spel

1. Zet het spelbord op door de 4 houten delen tegen elkaar te plaatsen, in de vorm van een hondenbot
2. Verzamel de pionnen op het startvak, dit is het kleine hondenbot in het midden
3. Leg de gekleurde munten op het spelbord, op de stickers met hetzelfde kleur
en
leg de vier stapels opdrachtkaarten eronder, ook gesorteerd per kleur

Vorbereiding spel

4. Leg bij iedere speler een zakje om de munten in te steken en een buddy-card

5. Haal de gouden munten uit de opbergdoos en plaats deze naar keuze

6. Leg de dobbelsteen klaar

UITBREIDING

8. Haal de saboteur en de saboteurkaarten uit de opbergdoos en leg deze klaar op tafel

Spelverloop

1. De eerste speler gooit met de dobbelsteen
2. Kies een pion en verplaats deze volgens het aantal ogen
 - Staat de speler op een wit vak dan is de volgende speler aan de beurt
 - Staat de speler op een gekleurd vak dan neemt de speler een opdrachtenkaart volgens het gekleurde vak
 - Staat de speler op een vak met meerdere kleuren dan mag de speler de opdrachtenkaart kiezen
 - Staat de speler op een gekleurde hondenmand dan neemt de speler een opdrachtenkaart volgens kleur EN kan de speler een gekleurde munt verdienen

Spelverloop

3. Voer de opdracht uit die op de opdrachtenkaart staat

- Gekleurd vak: als de opdracht goed is uitgevoerd, krijgt de speler een gouden munt, die in het zakje kan worden bewaard
- Hondenmand: als de opdracht goed is uitgevoerd, krijgt de speler een gekleurde munt, die in het zakje kan worden bewaard

BUDDY-CARD: wanneer een speler hulp nodig heeft, kan deze kaart worden ingezet om hulp te vragen aan iemand

4. De volgende speler is aan de beurt

5. De eerste speler die een gele, groene, blauwe en een rode munt heeft verzameld, wint!

Uitbreiding

1. Leg de saboteur-spelkaarten en de saboteur (pion) op tafel
2. Wanneer een speler tijdens het spel '6' gooit met de dobbelsteen, zet de speler de saboteur bij de pion van een andere speler naar keuze
3. De speler neemt een saboteur-spelkaart en voert de opdracht uit samen met de medespeler waarbij de saboteur staat
 - Dit kan een positieve kaart zijn
 - Dit kan een negatieve kaart zijn
 - Dit kan een opdracht kaart zijn
4. Daarna is de volgende speler aan de beurt

THE WINSTON GAME

Assistive Technology for (every)one 2

Bachelor Ergotherapie - Academiejaar 2024-2025

Studenten: Elisabeth Vandepitte

Michiel Stevelinck

Ilias Godefroo

Merel Bovyn

howest
hogeschool