

## SPELREGELS:

- Elke speler kiest een pion en plaatst deze op het vak 'ICT start' links bovenaan op het spelbord.
- Vervolgens gooit iedere speler om de beurt 1x met de dobbelsteen, wie het hoogste gooit mag beginnen.
- De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen en verplaatsen hun pion een aantal vakjes vooruit, gooit de speler 2 dan verplaatst de speler zijn pion 2 vakjes, gooit hij 6 verplaatst hij zijn pion 6 vakjes,...
- Er zijn verschillende gekleurde vakjes op het spelbord, elke kleur hoort bij een bepaald onderdeel van de computer (bv een computerprogramma)

**Rood = Paint**

**Geel = Bestanden en Mappen**

**Grijs = Computer**

**Groen = Internet Browser**

**Blauw = Word**

**Oranje = PowerPoint**

Wanneer de speler op een groen vakje komt zal iemand van de andere spelers een groene kaart moeten trekken van de stapel en de vraag op de kaart voorlezen aan de speler die op het vakje staat.

Komt de speler op het vakje dat onderaan staat uitgebeeld, dan mag hij een vraag van een kleur naar keuze kiezen.



- Heeft de speler de vraag juist beantwoord, dan mag hij blijven staan.
- Heeft de speler de vraag fout beantwoord, dan moet hij terug gaan waar hij met zijn pion stond. Als de speler 5 gegooid heeft mag hij 5 vakjes vooruit gaan, hierna zal hij een vraag gesteld krijgen, beantwoord hij deze fout moet hij 5 vakjes teruggaan naar de plaats waar hij de vorige beurt stond.
- Komt de speler op het vakje met onderstaande afbeeldingen moet hij of zij:



Gooi nog  
een keer!



*nog een keer gooien*

ICT kaart



→ een ICT kaart nemen, op deze kaart zal een instructie staan die de speler zal moeten uitvoeren. Trekt de speler de jokerkaart, dan mag hij deze bijhouden. Als hij later in het spel een vraag niet of fout beantwoord kan hij deze kaart inzetten als joker, zo moet de speler geen vakjes teruggaan.

- De speler die als eerste op het vakje 'King or Queen of the ICT' komt wint het spel en is dus de koning of koningin van de ICT.