

SPELREGELS!

WAT ZIT ER IN DE DOOS?

- 1 Spelbord met 11 avontuurplaatsen en een einde
- 5 Verschillende Gozert-pionnen
- 5 Verdachtenkaarten met 8 verdachten
- 32 Missiekaarten
- 35 Afstreepfiches
- 33 Aanwijzingsfiches
- 5 Avontuurfiches
- 1 Dobbelsteen
- 1 Levelboekje
- Deze spelregels



INLEIDING

We hebben allemaal weleens een stemmetje in ons hoofd. Een onzichtbare vriend die tegen ons praat. Ties noemt zijn vriend Gozert. Zij beleven samen de meest fantastische avonturen. Gozert ziet allerlei gevaarlijke situaties. Hij bedenkt avontuurlijke missies om die gevaren met Ties te voorkomen. In dit spel is iedere speler zo'n Gozert. Los de avontuurlijke mysteries op en ontmasker de verdachte!

Het bordspel Gozert is bedacht door en voor kinderen (Winnaars Kinderboekenspel 2023) en is gebaseerd op het kinderboek Gozert.



Missiekaarten



Avontuurfiches



Gozert-pionnen

Afstreepfiches



Aanwijzingsfiches



Verdachtenkaarten



WAT IS HET DOEL VAN HET SPEL?

Ties moet, volgens veel verschillende verdachten, loskomen van zijn onzichtbare vriend. Wie wil dit nu het meest? Dat is het mysterie wat jullie mogen oplossen. Er zijn 8 verschillende verdachten, ze staan verderop in deze spelregels beschreven. Tijdens het spel ben jij Gozert en verzamel je aanwijzingen. Dat zijn kenmerken van de verdachten, zoals 'heeft geen horens'. Deze aanwijzingen hou je met afstreepfiches bij op je verdachtenkaart. Als je voldoende aanwijzingen hebt gevonden, blijft er maar één verdachte over, die volgens jou het meest wil dat Ties loskomt van Gozert. Dat kan voor iedere speler een andere verdachte zijn. Heb je na het vinden van jouw verdachte als eerste het einde bereikt, dan win je het spel!

DE AVONTUREN VAN TIES

Ties beleeft spannende avonturen met Gozert op 11 verschillende plaatsen. Deze worden daarom avontuurplaatsen genoemd. Wanneer Ties hier alleen is, blijft het saai en kleurloos. Als Gozert verschijnt, wordt de omgeving vrolijker en kleurrijker, maar het loopt altijd uit de hand...

Het huis van Ties: Ties woont in een huis met zijn vader en moeder. Elke keer als Gozert bij Ties is, verandert de wereld om hem heen. De tuin verandert in een eiland met palmbomen en zijn slaapkamer in een jungle met hangmat waarin Gozert slaapt.

De autosloperij: Op de autosloperij staan autowrakken waar Ties en Gozert tussen spelen en zich in verstoppen voor meneer Lort, die daar werkt. Ties ziet hem als trol en is bang voor hem. Omdat trollen niet tegen water kunnen, bouwen Ties en Gozert een val waardoor meneer Lort nat-gespetterd wordt met slotwater.

Het museum: Ties gaat met zijn ouders naar een museum. Dit museum staat vol met saai voorwerpen uit de geschiedenis. Als Gozert er is, verschijnen er honderden muizen in bewakers-uniformen. Ties en Gozert stelen samen een Romeinse pot, maar ze worden gepakt door een bewaker.

De dansclub: De slaapkamer van Ties verandert met Gozert in een dansclub. Hier dansen allerlei dieren en legomensen op harde muziek van DJ Grizzlybeer. De vader van Ties stopt onverwacht het feestje en Ties moet de rommel in zijn slaapkamer opruimen.

De kinderopvang: Bij de kinderopvang werkt een monsterlijke vrouw met een bakfiets. Hierin zitten kinderen in een kooi opgesloten en ook bij de opvang zelf zitten alle kinderen achter een hek. Ties en Gozert zetten het hek open en laten alle kinderen vrij. Dit mag natuurlijk niet.

Huize Hoopvol: Na de voorvallen van Ties en op advies van Dokter Kees, wordt Ties naar Huize Hoopvol gebracht. Hier blijft Ties logeren tot hij van Gozert losgekomen is. Ties moet praten in het luisterlokaal en pillen slikken die hij ziet als handgranaten. Ook is er een zombie-afdeling met kinderen die zoveel pillen slikken dat ze eruit

zien als zombies. Hier wil Ties natuurlijk niet terecht komen.

De eetzaal: In de eetzaal komen de kinderen van Huize Hoopvol elke avond samen. Ties krijgt een bord met derrie: zijn eten is een maaltijdmonster dat leeft! Ties smijt het bord in de hoek van de eetzaal, spetters vliegen in het rond en belanden op een meisje, Luna.

De plek van Luna: Luna logeert ook in Huize Hoopvol. Zij hoort stemmen in haar hoofd waar ze erg verward van wordt. Ook lijkt ze altijd een beetje boos te zijn. Om rustig te worden, gaat Luna heel hard neuriën zodat ze de stemmen niet meer hoort.

De bibliotheek: Ties bezoekt de bibliotheek met Jan de Viking. Er zijn boekenkasten zover Ties kan kijken en kinderen zitten rustig te lezen. Zij zouden moeten spelen en plezier moeten hebben volgens Gozert. Wanneer Jan de Viking een telefoontje krijgt en even niet

opleet, zetten Gozert en Ties alle ramen open en gooien alle saai boeken naar buiten.

Het bos: Ties gaat wandelen in het bos met Luna, Marjan de Elf en een stel andere kinderen. Ze worden door een stuk of 10 draken aangevallen. Door het geschreeuw en hulpgeroep van Ties, worden alle kinderen bang en stuiven uiteen, verder het bos in. Ties en Luna raken de groep kwijt. Dan vertelt Luna dat zij Gozert kan horen.

De badkamer: Brand in Huize Hoopvol! Ties en Gozert moeten iedereen redden en spuiten de vlammen weg met een brandweerslang. Door de hoeveelheid water komt Gozert langs in zwembroek, op een surfboard. Hij vliegt over de woeste golven door de badkamer en de gangen van Huize Hoopvol. Als Gozert weg is, blijft er alleen een ondergelopen vies zeil over, alles is zeiknat.

HOE BEGIN JE HET SPEL?

- Schud de missiekaarten en leg deze als trekstapel, met de tekst naar beneden, naast het spelbord.
- Geef iedere speler 1 verdachtenkaart en 7 afstreepfiches.
- Elke speler kiest 1 Gozert-pion met bijbehorend avonturfiche. Plaats beide op het huis van Ties.
- Schud de aanwijzingsfiches met de hint naar beneden en verdeel deze over de avontuurplaatsen, 3 fiches per avontuurplaats.
- Gooi om de beurt (met de klok mee) de dobbelsteen. De speler die het eerst een X gooit, mag beginnen. Daarna wisselt de beurt met de klok mee.

BEN JE AAN DE BEURT?

Gooi de dobbelsteen!



ALS JE EEN AANTAL OGEN GOOIT

- Als je een aantal ogen gooit, verplaats dan je Gozert-pion net zoveel vakjes over het spelbord als de dobbelsteen aangeeft. Je mag alle kanten op, zolang je maar niet 2 keer op hetzelfde vakje komt. Je mag niet samen op een vakje uitkomen. Als hier al een Gozert-pion staat, moet je dus een andere kant op. Je mag wel samen op een avontuurplaats staan. Je hoeft niet precies op een avontuurplaats uit te komen en mag na het gooien van de dobbelsteen ogen overhouden. Wel eindigt je beurt als je daar een aanwijzingsfiche omdraait.
- Kom je met je Gozert-pion uit op een avontuurplaats, leg dan je avonturfiche daarop. Vervolgens draai je een willekeurig aanwijzingsfiche van die avontuurplaats om. Leg zolang je nog afstreepfiches hebt, 1 fiche op elke verdachte die het volgens de aanwijzing niet kan zijn. Voorbeeld: Heb je de aanwijzing dat de verdachte geen horens heeft, leg dan een afstreepfiche op Jan de Viking en op de Kinderopvangjuf, want deze verdachten hebben horens. Leg daarna het aanwijzingsfiche weer gedekt op de avontuurplaats.
- Kom je met je Gozert-pion uit op een vakje met een vraagteken, neem dan de bovenste missiekaart van de trekstapel. Lees de tekst hardop voor en voer de actie uit. Leg daarna de missiekaart open op de aflegstapel. Is de trekstapel leeg, schud dan de aflegstapel en maak daarvan een nieuwe trekstapel.

ALS JE EEN X GOOIT

Als je een X gooit, mag je een speler aanwijzen die zelf een willekeurig afstreepfiche van zijn verdachtenkaart moet halen. Dit kan alleen als die andere speler met zijn Gozert-pion op een avontuurplaats staat en minstens 1 afstreepfiche op zijn verdachtenkaart heeft liggen, of als die andere speler 7 afstreepfiches op zijn verdachtenkaart heeft liggen.

LET OP!

Je moet eerst op een andere avontuurplaats hebben gestaan, voordat je dezelfde plaats opnieuw kunt bezoeken. Om dat te kunnen onthouden, leg je jouw avonturfiche steeds op de avontuurplaats waar je het laatst was.



WANNEER HEB JE GEWONNEN?

Heb je op jouw verdachtenkaart nog maar één verdachte over zonder afstreepfiche? Ga dan zo snel mogelijk naar het einde, dan ben jij de winnaar! Het einde telt als 1 vakje en je moet precies op het einde uitkomen. Gooi je te veel ogen, dan moet je doorlopen.



WIE ZIJN DE VERDACHTEN?

- **Victor Robothoofd** is het hoofd van Huize Hoopvol. Hij zit achter een saai bureau en rekt volgens Gozert graag sommen uit.
- **Jan de Viking** werkt in Huize Hoopvol en loopt overal rond. Volgens Gozert heeft hij horens als een echte Viking en een mantel, gemaakt van veren.
- Gozert ziet de **Kinderopvangjuf** als een monster met een oranje hesje dat kinderen ontvoert. Ze heeft horens en veren en zit op een bakfiets.
- **Meneer Lort** staat met een telefoon in zijn hand tussen de wrakken van zijn autosloperij. Gozert ziet hem als een trol met pukkels op de neus. De trol moet gevangen worden, voordat hij jou te pakken krijgt.
- **De vader van Luna** is de baas van een vakantiepark. Hij loopt bijna altijd met een telefoon in zijn hand zaken te doen. Volgens hem is Huize Hoopvol de beste plek voor Ties en Luna.
- **Marjan de Elf** begeleidt de kinderen in Huize Hoopvol. Gozert ziet haar als een elf met lang wit haar. Ze loopt met je mee door het bos, maar je wil niet dat ze je naar de zombie-afdeling brengt.
- **Dokter Kees** is een kleine kinderdokter die nagedacht heeft over wat er allemaal in hoofden gebeurt en daar dan iets van vindt. Hij verwijst Ties naar Huize Hoopvol. Omdat de hersendokter nogal klein is, ziet Gozert hem als kabouter met wit haar, zittend in een luie stoel.
- **Sonja de Slakkenkoningin** praat met de kinderen in het luisterlokaal van Huize Hoopvol. Gozert ziet haar als een reuzenslak met ogen op sprietten. Ze loopt rond in een oranje jurk en laat een slijmerig spoor na.

VARIANT!

Heb je Gozert al vaker gespeeld? Probeer dan de gevorderden-variant! Voordat je begint, leg je 3 aanwijzingsfiches terug in de doos. Deze doen niet mee waardoor het moeilijker is om de verdachte te ontmaskeren.

CREDITS

Dit spel is gebaseerd op het kinderboek Gozert van Pieter Koolwijk, uitgegeven door Lemniscaat. **Spelconcept:** Barbra en Noor hebben de wedstrijd 'Ontwerp het Kinderboekenspel' 2023 gewonnen. Georganiseerd door Stichting Speelgoed Nederland (SGN) in samenwerking met de Kinderboekenweek. **Spelontwerp en teksten:** Sjaak Griffioen. **Illustraties:** Linde Faas. **Productie-begeleiding:** Stefan Meeuwssen. **Vormgeving:** Karin Jeuken. **Productie:** Asmodee The Netherlands in samenwerking met NSF Games en www.samenspelen.nl.

AANWIJZINGSFICHES



De verdachte heeft geen ogen op sprietten.



De verdachte heeft geen wit haar.



De verdachte heeft geen horens.



De verdachte heeft geen pukkels op de neus.



De verdachte heeft geen telefoon vast.



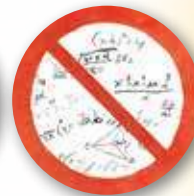
De verdachte loopt niet, maar zit of staat.



De verdachte zit niet, maar loopt of staat.



De verdachte staat niet, maar zit of loopt.



De verdachte rekt geen sommen uit.



De verdachte heeft geen veren.



De verdachte heeft geen oranje kleding aan.



©2024 Asmodee The Netherlands.

Indien er onverhoopt problemen zijn met het spel, neem contact op met **Asmodee The Netherlands**.
Vossenbeemd 51 • 5705 CL Helmond
Nederland • www.asmodee.nl

