



SPELRECELS

DOOR WIE?

Hoi, wat leuk dat je mijn spel IK WIL DIT hebt aangeschaft!
Mijn naam is Maaïke Rekers, vol trots en met veel plezier zal ik je uitleggen voor wie IK WIL DIT geschikt is, hoe het gespeeld kan worden, wat de achterliggende inspiratie en diepgang van dit spel is en wat de toegevoegde waarde hiervan kan zijn.

VOOR WIE?

IK WIL DIT is een spel dat ontwikkeld is voor jong en oud.
Een competitief plaagspeltje gegarandeerd voor veel speelplezier.

Tegelijkertijd is IK WIL DIT stiekem niet zomaar een spel. Dit spel nodigt uit tot het lezen van de kaartjes, hierover na te denken en biedt een leuke aanleiding voor een gesprek. Ook kan het inzicht geven in communicatieverschillen die veroorzaakt worden door verschil in menselijke behoeftes. Het geeft inzicht vanuit welke behoefte mensen communiceren. Het maakt een bewustwording los en geeft daardoor meer begrip tussen mensen onderling. En hoeveel mooier zou de wereld zijn als het begrip tussen mensen onderling groter wordt? Ik wil daar graag mijn steentje aan bijdragen!

INHOUD

FASEKAARTEN	BELEMMERENDE KAARTEN	OPLOSSINGSKAARTEN
Fase 1: 9 kaarten	Kameleon: 3 kaarten	Zeep: 5 kaarten
Fase 2: 9 kaarten	Poep: 3 kaarten	Luier: 5 kaarten
Fase 3: 8 kaarten	Niet ok: 3 kaarten	Ok: 5 kaarten
Fase 4: 8 kaarten	Kooi: 3 kaarten	Vizier: 5 kaarten
Fase 5: 8 kaarten	Misser: 3 kaarten	Zaag: 4 kaarten
Fase 6: 8 kaarten	Hacker: 3 kaarten	Firewall: 3 kaarten
Fase 7: 8 kaarten		
Fase 8: 8 kaarten		

DOEL VAN HET SPEL

Het is de bedoeling dat elke speler zo snel mogelijk 3 kaarten van alle 8 FASES verzamelt en probeert te voorkomen dat zijn tegenstander dit ook doet.

DE 8 FASES

1 Roze - Overleven	5 Oranje - Energie en succes
2 Paars - Veilig en geborgen	6 Groen - Harmonie
3 Rood - Macht en verzet	7 Geel - Analyse
4 Blauw - Orde en regels	8 Licht blauw - Relaties





De spelers kunnen elkaar op verschillende manieren belemmeren in het sparen. Wie het eerste alle 8 FASES volledig heeft gespaard, heeft gewonnen.

LEUK OM TE WETEN

Elke FASE heeft zijn eigen ontwikkelingsthema zoals overleven, geborgenheid, macht etc. In het boekje VERDIEPING is te lezen wat de toegevoegde waarde hiervan is en hoe je dit in een training of coachingsessie zou kunnen gebruiken. In dat boekje vind je allerlei informatie over de achtergrond van dit spel.

SPELREGELS

Elke speler krijgt 5 handkaarten. Er is een trekstapel met dichte kaarten en een weggooiastapel met open kaarten. Als het spel start ligt er 1 open kaart op de weggooiastapel. De jongste speler begint en de spelrichting is met de klok mee.

SPELEN

Dit kan er als volgt uit zien:

- je spaart
- je belemmert je tegenstanders
- je gooit 1 kaart open weg op de weggooiastapel

De speler die aan zet is pakt altijd eerst een kaart van de trekstapel of weggooiastapel. De kaart die gepakt is mag meteen uitgespeeld worden als dat mogelijk is. Daarna mogen, zolang mogelijk, alle kaarten uitgespeeld worden die mogelijk zijn, inclusief het uitspelen of omruilen van een Kameleon (zie pag. 7). Als er niets meer over is **om uit te spelen** vult de speler zijn/haar hand weer aan tot 5 kaarten en dan is de volgende speler aan de beurt.

Verderop in de handleiding bij 'EXTRA BELEMMERING voor FASE 6' wordt hier nog een extra mogelijkheid aan toegevoegd.

SPAREN

Sparen is het in een rijtje op tafel leggen van een FASE-kaart van de gehele opeenvolgende REEKS (zie pag. 10). Van alle FASES moeten 3 kaarten gespaard worden om ze te voltooien. Je begint ALTIJD eerst met het sparen van minimaal 1 kaart op de 1e FASE. Dit zijn de roze kaarten met het cijfer 1. Sparen mag in willekeurige volgorde mits er minimaal 1 kaart van de voorgaande FASE gespaard is. Er mag geen gat tussen de FASES in de REEKS ontstaan. Heb je van een bepaalde FASE het volledige aantal kaarten gespaard, dan draai je deze om met de dichte kant naar boven. Zo kan iedereen zien dat deze FASE voltooid is. NB: Als de trekstapel op is worden de weggooiastapel + de voltooide FASES + gespeelde belemmeringen/oplossingen, op de bovenste kaart na, geschud en gevormd tot een nieuwe trekstapel. Laat van een voltooide FASE één FASE-kaart gesloten op tafel liggen zodat te zien is dat deze FASE voltooid is.

SPELEN MET 4 SPELERS: dan hoeft je slechts 2 kaarten van alle FASES te sparen om ze te voltooien.

LET OP: Gedurende het hele spel kan je bij een volgende FASE in de REEKS pas sparen wanneer je van de vorige FASE minstens 1 kaart gespaard hebt! Het is niet van belang in welke volgorde de FASES verder voltooid worden.

JE TEGENSTANDER BELEMMEREN

Er zijn verschillende kaarten om je tegenstander in het sparen te belemmeren. Elke belemmerende kaart heeft zijn eigen oplossing.



Deze kaarten belemmeren de tegenstander op de bijbehorende FASE (zie kleur en icoontje) plus alle daaropvolgende FASES in de totale REEKS.

POEP

Je kunt je tegenstander op FASE 1 een POEP-kaart geven, deze belemmering zal opgelost moeten worden met eerst een ZEEP-kaart en daarna een LUIER-kaart. Deze volgorde staat vast. Je tegenstander is hierdoor minstens twee beurten bezig jouw belemmering op te heffen.

NIET OK

Je kunt je tegenstander op FASE 2 een NIET OK-kaart geven, deze belemmering zal opgelost moeten worden met een OK-kaart.

MISSER

Je kunt je tegenstander op FASE 5 een MISSER-kaart geven, deze belemmering zal opgelost moeten worden met een VIZIER-kaart.

KOOI

Je kunt je tegenstander op FASE 7 een KOOI-kaart geven, deze belemmering zal opgelost moeten worden met een ZAAG-kaart.

HACKER

Je kunt je tegenstander op FASE 8 een HACKER-kaart geven, deze belemmering zal opgelost moeten worden met een FIREWALL-kaart.

LET OP: Word je bij een FASE belemmerd dan mag er op eventueel onderliggende FASES in de REEKS wél gespaard worden maar op de belemmerde FASE en die verderop in de REEKS niet. Het is mogelijk dat een speler op meerdere FASES tegelijkertijd door zijn tegenspelers belemmerd wordt. Het is niet mogelijk op een FASE meerdere belemmerende kaarten te leggen (zoals bijvoorbeeld 2 kooien tegelijk).

Voorbeeld 1:

Een speler wordt belemmerd op FASE 1. Verder had deze speler ook al een belemmering op FASE 2 en op FASE 5 ontvangen. Deze speler is volledig belemmerd en mag op geen enkele FASE sparen.

Voorbeeld 2:

Een speler wordt belemmerd op FASE 2. Verder had deze speler ook al een belemmering op FASE 5 ontvangen. Deze speler mag wél sparen op FASE 1 maar niet op 2 en hoger.

Voorbeeld 3:

Een speler wordt belemmerd op FASE 5. Verder had deze speler geen belemmeringen op andere FASES in de REEKS ontvangen. Deze speler mag wél sparen op FASE 1 t/m 4 maar niet op 5 en hoger.

NB: Belemmeringen op meerdere FASES hoeven niet op volgorde van FASES opgelost te worden. Wel blijven de regels hierboven gelden voor het wel of niet mogen sparen.

Het is van belang dat je, naast het zo snel mogelijk sparen van je eigen FASES, goed oplet hoe ver je tegenstanders zijn en waar je deze het meest effectief kunt belemmeren.

LET OP: Is een FASE bij een speler voltooid, dan kan deze hier niet meer belemmerd worden.

KAMELEON

Er zijn 3 jokers (grijs) in het spel met een grote KAMELEON. Deze KAMELEON mag vrij ingezet worden als kaart naar keuze.

NB: Als de speler die aan zet is de kaart bezit waarvoor een KAMELEON op tafel ligt mag hij/zij deze omwisselen en deze KAMELEON uitspelen als kaart naar keuze of bewaren in zijn/haar hand.



EXTRA BELEMMERING VOOR FASE 6

FASE 6 staat voor alles eerlijk delen. Spaart een speler al FASE 6 dan mogen de tegenstanders tijdens hun beurt de kaarten uit de hand van deze speler als trekstapel gebruiken. De getrokken kaart uit de hand mag, als dit mogelijk is, meteen gespeeld worden. Deze speler mag hieruit volgend een kaart van de trekstapel pakken om het geheel op 5 kaarten in de hand terug te brengen.

LET OP: Als FASE 6 bij een speler voltooid is, is deze FASE gesloten en mogen de kaarten uit de hand van deze speler NIET meer als trekstapel gebruikt worden.

PLAATSING OP TAFEL VAN DE BELEMMERENDE KAARTEN

De belemmerende kaarten worden boven de gespaarde kaarten geplaatst, zie pag. 9-10. De oplossing bijbehorend bij een belemmering wordt op de belemmerende kaart gelegd. Hierdoor is de belemmering niet meer zichtbaar alleen de (gedeeltelijke) oplossing.

HELPEN

Spreek van te voren af of je met of zonder helpen speelt. Je mag dan een probleem van een ander oplossen. NB: Je mag niet voor een ander sparen. Iedereen is verantwoordelijk voor zijn/haar eigen ontwikkeling.

FILMPJE HOE TE SPELEN

Ben je meer visueel ingesteld? Op www.ik-wil-dit.nu/spelen is een filmpje te vinden hoe het spel gespeeld moet worden.

MET EXTRA DANK AAN

Lijpke, Maurits, Flint, Mees, Leen, Loulou, Martin, Michel, Wil, Karin, Maarten, Peter, André, Fred, Han, Nico, Johan, Duzan, Vivian, Annelike, Minke, Femke, Roland, Danny, Bianca, Corky, Bjorn, Luk, Els, Jimi, Marijn, Krista, Barbara, Anne, Anette, Mirian, Manja, Chantal, Eveline, Mieke, Anneke, Susan, Yvonne, Tyl, Xandra, Judith, Marianne, Janoah, Marlies.

**LET OP:
DE VOLGORDE ZEEP - LUIER STAAT VAST**



9



WEGGOOIESTAPEL



TREKSTAPEL



10



**JOKER
TE GEBRUIKEN ALS KAART
NAAR KEUZE**



**FASE 4 IS HIER
VOLTOOID EN MOET
WORDEN OMGEDRAAID
MET DE DICHTE KANT
NAAR BOVEN**

**OPLOSSINGEN
LEG DE OPLOSSING OP
DE BIJBEHORENDE
BELEMMEERING**

**BELEMMEERINGEN
LEG DE BELEMMEERENDE
KAART BOVEN DE
BIJBEHORENDE FASE**

← **REEKS - VASTE VOLGORDE**

**SPAREN
SPAAR VAN ELKE FASE 3
KAARTEN. LET OP BIJ HET
NEERLEGGEN DAT HET
TOTAAL VAN JE GESPAARDE
KAARTEN ZICHTBAAR BLIJFT**