

PACTOPOLY – SPELREGELBOEK

BENODIGDE MATERIALEN

 2x dobbelsteen

 1x spelbord (in magazine)

 1x locatiekaartjes (in magazine)

 1x stok kaarten

  2-6 pionnen

 Welkom bij Pactopoly – het actieve bordspel waarin strategie, samenwerking en fysieke uitdaging samenkomen! Laat de dobbelsteen het lot bepalen, voer de bootcamp-opdrachten uit en verzamel zoveel mogelijk locatiekaartjes om de fitste én slimste speler te worden.

 Aantal spelers: 2 tot 6 spelers

DOEL VAN HET SPEL

Blijf zo lang mogelijk in het spel door bootcamp-opdrachten succesvol uit te voeren. Wie als laatste nog opdrachten kan volbrengen, wint Pactopoly!

SPEELBEURT

Elke speler kiest een pion en zet deze op het  Start-vakje.

Tijdens je beurt:

1.  Gooi één dobbelsteen.
2.  Verplaats je pion het aantal ogen vooruit, in de richting van de pijl op het bord.
3.  Voer de actie uit die hoort bij het vakje waarop je eindigt.

MOGELIJKE VAKJES EN ACTIES

Locatiekaartjes kopen

- Kom je op een vrije locatie? Dan mag je deze kopen door de bijbehorende bootcamp-opdracht uit te voeren.
- De opdracht staat vermeld op het kaartje van dat vakje.
- Voer je de opdracht correct uit, dan is het vakje van jou.

Huur betalen

- Kom je op de locatie van een tegenspeler? Dan moet je de bootcamp-opdracht op dat kaartje uitvoeren.
- Het aantal herhalingen wordt bepaald door hoeveel vakjes van die kleur de eigenaar bezit:
 - 1 vakje = x1
 - 2 vakjes = x2
 - 3 of meer vakjes = x3
- De eigenaar houdt toezicht op de uitvoering.

Kans-kaart

- Trek een Kans-kaart uit een gewone stok speelkaarten.
-  Elke kaart (harten, ruiten, klaveren, schoppen) heeft een unieke opdracht.
-  Bekijk het bijgevoegde formulier om te zien welke opdracht hoort bij welke kaart.
-  Voer de opdracht direct uit, tenzij anders vermeld.

Naar de gevangenis

- Ga direct naar de gevangenis.

- 🎲 Sla je volgende beurt over tenzij je via een Kans-kaart vrij komt.

Vrij parkeren

- Geen actie vereist. Rust lekker uit.

Slechts op bezoek

- Je bevindt je op het gevangenisvakje, maar alleen op bezoek. Speel je volgende beurt gewoon door.

EXTRA SPELREGELS

-  Meerdere pionnen mogen op hetzelfde vakje staan.
-  Eigendommen worden gemarkeerd met kaartjes of fiches.
-  Spelers mogen onderhandelen of ruilen (optioneel).
-  Spelers moeten opdrachten correct en volledig uitvoeren – anders vervalt de actie.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra alle spelers behalve één niet meer in staat zijn om hun opdracht correct uit te voeren (door vermoeidheid, blessures of opgave).

WINNAAR

De winnaar van Pactopoly is de speler die als laatste nog in staat is om opdrachten goed uit te voeren.



KANSKAARTEN PACTOPOLY

◇ RUITEN

Aas = Doe een koprol!

Koning = Probeer een handstand!

Vrouw = De instructeur heeft gezien dat je de opdracht niet uitvoert, je moet terug naar start!

Boer = Je bent voor even zelf instructeur! Geef 5 Burpees weg.

10 = Flamingooooo! Je moet tot je volgende beurt op 1 been staan.

9 = Wat een geluk! Je mag de volgende beurt met 2 dobbelstenen gooien!

8 = Wat een pech, doe 3 burpees!

7 = Laat zien wat voor krachtpatser je bent. Doe 5 push-ups.

6 = Warming up! Met zijn allen 15 seconden knieheffen!

5 = Ga naar Battle Bus Noord!

4 = Je bent te laat gekomen op de training! Doe 15 jumping jacks.

3 = Je bent voor even instructeur! Geef 5 squats weg.

2 = Daag iemand uit voor een potje steen, papier en schaar. Verliezer doet 5 sit-ups.

♣ KLAVEREN

Aas = Probeer een radslag!

Koning = ROAAARR! Je moet een stukje tijgeren.

Vrouw = Je mag gelijk naar de evenwichtsbalk! (Heeft iemand die al, dan moet je huur betalen)

Boer = Oh nee! Je moet direct de gevangenis in!

10 = Yes! Je mag de volgende ronde met 2 dobbelstenen gooien!

9 = De keuze is reuze! Je moet kiezen: Doe een dansje of ga de gevangenis in.

8 = Je moet het alfabet achterstevoren zeggen. Lukt het? Dan mag je 3 burpees weggeven. Lukt het niet? Dan moet je er zelf 3 doen.

7 = Ga naar Battle Bus Zuid!

6 = Doe een koprol!

5 = Dobbel met 2 stenen. Boven de 6: Je mag 10 squats weggeven. Onder de 6: Doe zelf 10 squats.

4 = Ga naar vrij parkeren!

3 = Je mag meteen naar het touwbos! Heeft iemand die al, dan moet je huur betalen.

2 = Twee is nee! Je bent voor 1 beurt bevroren.

♥ HARTEN

Aas = Je moet 2 kanskaartjes weggeven!

Koning = Je moet naar de Battle Bus West!

Vrouw = Ti ta tovenaar! Je teleporteert naar het bootcampplein!

Boer = Je mag plaatsnemen naast Owen... Ga naar de gevangenis.

10 = Je bent voor even instructeur! Je mag 10 squats weggeven.

9 = Je mag de volgende beurt 2x gooien!

8 = 1 vs 1 challenge! Daag iemand uit. Degene die het langst in de plank kan blijven wint. De winnaar mag de volgende ronde met 2 dobbelstenen gooien.

7 = Je mag iemand bevriezen! Kies iemand uit die 1 ronde moet overslaan.

6 = Oh nee! Je moet naar de gevangenis.

5 = Selfie time! Maak een leuke foto met alle spelers.

4 = Tijd voor Ninja! Je moet direct naar Ninja. Als iemand anders Ninja al heeft, moet je huur betalen.

3 = Tijd voor een koprol!

2 = Doe haasje over met iedereen die meedoet aan het spel.

♠ SCHOPPEN

Aas = SWITCH! Je moet met iemand naar keuze van plek ruilen.

Koning = Warming up! Met zijn allen 15 seconden jumping jacks!

Vrouw = SWITCH! Je moet met een van de deelnemers een kledingstuk wisselen.

Boer = Wat een geluk! De volgende ronde mag je met 2 dobbelstenen gooien.

10 = Tijd voor een vloek! Als iemand jouw naam zegt, moeten ze 2 burpees doen.

9 = Snake eyes! Iedereen die oogcontact met jou maakt, moet 2 sit-ups doen.

8 = Ga naar Battle Bus Oost!

7 = Hey krachtpatser! Maak 10 push-ups.

6 = Je moet een potje armpje drukken tegen degene links van je. De verliezer moet 30 seconden planken.

5 = De instructeur heeft je zien smokkelen! Ga terug naar start.

4 = Probeer een handstand!

3 = Je bent voor even instructeur! Je mag iemand kiezen die 5 burpees moet doen.

2 = Dierenspel! Iemand begint met een dier te noemen. Degene links noemt een ander dier dat begint met de laatste letter van het vorige dier. (Voorbeeld: 1. aap → 2. paard → 3. dromedaris)



JOKER = Ga naar een locatie naar keuze.