

Spelregels: DNA en Mutaties

Doel van het spel: Zoveel mogelijk punten behalen.

Wat zit er bij dit spel:

- 1 Dobbelsteen
- 3 bakjes voor de kaartjes
- Vraagkaartjes in 3 kleuren
- DNAveld
- 4 vellen met stickers
- 4 individuen (poppetjes)
- Spelregels
- Pionnen in de kleuren van de petten van het poppetjes.

Wanneer gewonnen:

De speler met de meeste punten heeft gewonnen. Hoe kom je aan de meeste punten?

1. Door zo snel mogelijk over de finish te komen. Bij binnenkomst ontvangt de speler de volgende punten:

Volgorde van binnenkomst	Behaalde punten
1 ^e	100
2 ^e	90
3 ^e	80
4 ^e	70

2. Door zo min mogelijk mutaties op je individu te krijgen. Per mutatie gaat er een bepaald aantal punten af, van het in het totaal aantal behaalde punten bij de finish.

Soort mutatie	Aantal punten van het totaal af
Blauw	5 punten
Geel	10 punten
Rood	5 punten

Er is 1 uitzondering. Als een speler 2 vragen goed heeft beantwoord mag er 1 mutatie van het poppetje worden verwijderd.

Aan het einde van het spel wordt het aantal punten geteld. De winnaar heeft de meeste punten.

Start:

Iedereen gaat in het vakje start staan. De jongste speler begint met het gooien van de dobbelsteen. De speler komt dan op een bepaalde kleur van het DNA te staan. Er gebeurt dan het volgende:

Base	Wat er gebeurt(onderwerp van de vraag kaartjes):	Soort mutatie
T (Blauw)	Beantwoord een mutatie vraag	Druppeltje
A (groen)	Beantwoord geen vraag	X
C (Rood)	Beantwoord een DNA vraag	Hartje
G (geel)	Beantwoord een omgeving vraag	Rondje

Bij een goed beantwoorde vraag gebeurt er niets. Bij het fout beantwoorden van de vraag komt er een mutatie op je individu in de vorm die bij de vraag hoort. Bij 11 mutaties wordt je individu ernstig ziek en 15 mutaties gaat je individu dood. Als je bij 11 mutaties bent mag je maar de helft van het aantal gegooide ogen dat je hebt gegooit lopen. Bij 15 mutaties mag je niet meer mee doen met het spel.

Op het moment dat een speler op een vakje komt te staan met deletie of crossing over gebeurt er het volgende:

Deletie: De speler moet opnieuw beginnen.

Crossing over: De speler moet 10 vakjes terug.

Op het moment dat er een to do kaartje komt dan komt er een mutatie in de kleur van de plek waar de pion op staat.

Als een persoon de vraag fout beantwoord noteert deze persoon het onderwerp van kaartje. Op deze manier kan er aan het einde van het spel worden gekeken naar wat er nog een keer geleerd moet worden.

Nadat de vraag is beantwoord en de mutatie heeft plaats gevonden is de volgende persoon aan de beurt.

Funnyfact: om het spel nog leuker te maken kan er ook worden gekozen om de stickers op het gezicht van de spelers te plakken in plaats van op het poppetje.

Veel speel plezier!