

WAT IS MIJN KARAKTER?

Het Leukste Bordspel!

Let op, dit spel kan ook worden gespeeld in een team training situatie, waarbij de deelnemers elkaar beter kunnen leren kennen en biedt de mogelijkheid tot het geven van feedback, welke de werkrelaties tussen de deelnemers kan verbeteren.

Algemene Informatie

Lees aandachtig alle spelregels door, dit geeft het meeste speelplezier !

Aantal spelers:	2-6
Leeftijd:	16+
Soort spel:	Educatief en gezelschapsspel
Speelduur:	20-60 minuten

Wat zit er in de doos?

Let op, als er onderdelen ontbreken bezoek onze website: watismijnkarakter.nl en laat het ons weten, zodat we uw spel compleet kunnen maken.

Spelregel boekje:	1 stuks
Karaktereigenschap boekje:	1 stuks
Opvouwbaar speelbord:	1 stuks
Dobbelsteen:	1 stuks
Zandloper(2 minuten):	1 stuks
Vraagteken pionnen:	6 stuks
Karaktereigenschap (K.E.) kaarten:	180 kaarten
Vraag/Geef kaarten:	42 kaarten
Zelf nodig: pen, papier en een notitieblok	

Doel van het Spel

Het doel van het spel is om op een leuke manier je eigen positieve en negatieve karaktereigenschappen (K.E.) te ontdekken en te delen met andere spelers.

Je verzamelt karaktereigenschappen en probeert te achterhalen of andere spelers het eens zijn met de eigenschappen die je voor jezelf hebt gekozen.

Daarnaast ontdek je wat jou een leuke baan en onderneming lijkt en of andere spelers dit ook vinden passen bij jou en je karaktereigenschappen.

Let op, probeer gedurende het spel te begrijpen waarom anderen je op een bepaalde manier zien. Het gaat erom iets over jezelf te leren.

Inleiding van het spel

In dit spel draait het om het verzamelen van de passende karaktereigenschap (K.E.) kaarten, zowel positieve als negatieve (valkuilen), die bij jezelf, banen en ondernemingen passen. Door middel van vraag/geef kaarten en karaktereigenschap kaarten kun je meer punten verdienen. Tijdens het spel kunnen spelers meerdere keren bij een van de vier gebouwen terecht komen en daar de bijbehorende opdracht uitvoeren. Elke baan en onderneming levert ook punten op. Het doel is om de niet passende K.E. kaarten kwijt te raken voordat je terugkeert naar het huis, om zo punten te verzamelen en te winnen.

Opzetten van het bord

- Leg 20 karaktereigenschap kaarten (met uitleg van karaktereigenschappen en hun valkuil) per persoon met de tekst naar beneden neer op de groene vakken met de tekst "KARAKTER EIGENSCHAP kaart ". Als ze op zijn tijdens het spel kan je ze aanvullen.
- Leg alle vraag/geef kaarten (met opdrachten) met de tekst naar beneden neer op de gele vakken met de tekst "VRAAG/GEEF kaart".
- Ga naar www.watismijnkarakter.nl/karaktereigenschapboekje voor de uitleg van de karaktereigenschappen en download ze als je extra karaktereigenschap boekjes wilt.
- Ga naar www.watismijnkarakter.nl/banen en download de lijst om makkelijker een baan te kiezen.
- Ga naar www.watismijnkarakter.nl/ondernemingen en download de lijst om makkelijker een onderneming te kiezen.
- Plaats de zandloper bij het bord.
- Zorg ervoor dat elke speler een pen en een notitieblad krijgt, en schrijf hierop de vier gebouwen (Vrienden, Sollicitatie, Valkuil en Training), zodat ze kunnen bijhouden welk gebouw ze nog moeten bezoeken of al hebben bezocht.

Vorbereiding van het spel

- Laat elke speler één keer met de dobbelsteen gooien. De speler die het laagste aantal ogen gooit, mag beginnen en kiest als eerste een kleur voor het huis (startpunt) in het midden van het bord en de bijbehorende kleur pion.
- De speler met het groene huis begint op het vak met de letter "S" van "Start", en de speler met het blauwe huis begint op het vak met de letter "T" van "Start", enzovoort.
- De speler die mag beginnen trekt één K.E. kaart en legt deze met de tekst naar beneden naast zich neer gedurende het hele spel blijft deze blind liggen. Pas aan het einde van het spel met de puntentelling pak je hem erbij. Vervolgens trekt de speler nog 8 extra K.E. kaarten, die open voor zich neergelegd worden, zodat ook de andere spelers de kaarten kunnen zien.
- Met de klok mee doen de volgende spelers hetzelfde, totdat elke speler een kleur heeft gekozen, één blinde K.E. kaart naast zich heeft neergelegd en 8 K.E. kaarten open voor zich heeft liggen.
- Voordat het spel begint, is het aan te raden dat de spelers hun K.E. kaarten doorlezen en ook de kaarten van de andere spelers bekijken. Neem hiervoor 2 minuten en gebruik de zandloper om dit te timen. Gedurende het spel kun je natuurlijk ook de kaarten van jezelf en de andere spelers bekijken.

Let op: elke speler moet gedurende het spel minimaal 4 K.E. kaarten bezitten.

Als een speler minder dan 4 K.E. kaarten heeft, moet de speler direct het ontbrekende aantal kaarten bijtrekken van de stapel K.E. kaarten op het bord, ook al is het niet de beurt van de speler.

Het begin van het spel

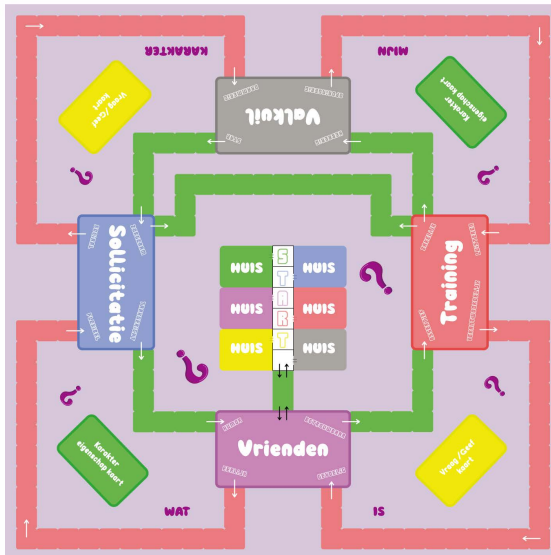
Elke speler geeft 1 van zijn/haar 8 K.E. kaarten aan de speler links van zich en 1 van de 8 K.E. kaarten aan de speler rechts van zich. Het is verplicht om de K.E. kaarten door te geven en alle spelers geven de K.E. kaarten tegelijkertijd door, zodat elke speler weer 8 kaarten heeft. Neem hiervoor maximaal 2 minuten, gebruik de zandloper.

TIP: Het is aan te raden om de K.E. kaarten door te geven die het minst van toepassing zijn op jezelf of onjuist zijn.

De speler die mag beginnen gooit de dobbelsteen en begint met stappen vanuit zijn/haar huis richting het gebouw Vrienden. De speler voert de opdracht uit die bij het vakje of gebouw hoort, en daarna is de speler links van de eerste speler aan de beurt, enzovoort, met de klok mee. Twee of meer pionnen mogen op hetzelfde vakje staan op hetzelfde moment.

Looprichting van het spel

- Het spel heeft een buitenweg (aangeduid met roze op de tekening) en binnenwegen (aangeduid met groen op de tekening). De speler volgt altijd de buitenweg met de klok mee, zoals aangegeven door de pijlen op het bord. Er zijn echter uitzonderingen waarbij de speler de binnenwegen moet gebruiken, zoals later in de spelbeschrijving wordt uitgelegd.



- De speler is verplicht om de gebouwen in de volgende volgorde te bezoeken: 1. Vrienden, 2. Sollicitatie, 3. Valkuil, en 4. Training. Er zijn echter uitzonderingen.

Bijvoorbeeld, als de speler na het bezoeken van het gebouw 'Vrienden' weer aan de beurt is en op een roze vakje komt dat de speler naar het gebouw 'Training' stuurt, dan moet de speler eerst de opdracht in het gebouw 'Training' voltooien. Daarna is de speler verplicht om de gebouwen in volgorde af te werken en de binnenweg te nemen naar het gebouw 'Sollicitatie'. Zie de uitleg van de gebouwen voor deze en andere situaties.

- Het eerste gebouw dat de speler altijd moet bezoeken is 'Vrienden'; de speler kan geen gebouwen overslaan. Bijvoorbeeld, als de speler nog 2 vakjes verwijderd is van een gebouw (Vrienden, Sollicitatie, Valkuil, Training) en een 6 gooit, dan moet de speler het gebouw bezoeken en de opdracht voltooien. De extra ogen van de dobbelsteen worden dan genegeerd.

Let op: De speler moet minimaal elk gebouw hebben bezocht. Dit kan de speler bijhouden door een X achter het bezochte gebouw te zetten op het notitieblad.

- Heeft de speler alle gebouwen bezocht, dan gaat de speler via de kortste weg naar huis. De speler kan maar maximaal 1 keer rondgaan voordat de speler terugkomt bij het huis, waarbij eventuele tussenbezoeken aan gebouwen en binnenwegen niet worden meegeteld.

De gekleurde vakken en gebouwen

De gekleurde vakken in het midden van het bord zijn de huizen waar de start en finish zich bevinden.

Elke speler begint in het midden, in zijn/haar eigen gekozen kleur huis, en komt hier ook weer terug om te finishen. De startvakken en het witte vakje tussen de huizen met de letters "START" in het midden van het spel zijn gewone vakken waar geen opdrachten worden uitgevoerd.

GEEL = Trek een vraag/geef kaart en lees deze hardop voor aan de andere spelers en voer de opdracht uit. Plaats de kaart daarna terug onder de stapel.

Vraag/geef kaart = Als je een K.E. kaart krijgt van een medespeler, lees deze dan hardop voor. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als je een passende K.E. kaart moet krijgen van een medespeler, bespreek dit dan met de overige spelers om te bepalen of het daadwerkelijk een passende K.E. kaart is. Gebruik hiervoor de zandloper.

Tip: Als je een willekeurige K.E. kaart aan een medespeler moet geven, is het slim om een K.E. kaart door te geven, die je niet van toepassing vindt op jezelf.

GROEN = Trek een K.E. kaart van de stapel karaktereigenschap kaarten van het bord en lees deze hardop voor. Bespreek binnen 2 minuten (met de zandloper) met de andere spelers of deze kaart een passende of niet passende K.E. kaart is en leg de K.E. kaart daarna bij je andere K.E. kaarten.

PAARS = Ga direct naar het gebouw "Vrienden" en voer de opdracht uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Opricht voor het gebouw "Vrienden":

Wijs 2 spelers aan die ieder 1 passende K.E. kaart (goede of slechte eigenschap) aan jou moeten geven.

Als je het spel met 2 spelers speelt, moet de andere speler 1 passende K.E. aan je geven.

Let op bij de volgende beurt:

- Indien dit de eerste beurt is of je bent teruggestuurd naar het gebouw "Vrienden", vervolg de speler de buitenweg naar het gebouw "Sollicitatie" indien deze nog niet is bezocht.
- Indien de speler al bij het gebouw "Sollicitatie" is geweest, moet de speler de buitenweg volgen om bij het volgende gebouw, "Valkuil", te komen. Dit betekent dat de speler opnieuw bij het gebouw "Sollicitatie" kan komen.
- Indien de speler al bij de "Training" is geweest, neem dan de buitenweg om bij de gebouwen "Sollicitatie" en "Valkuil" te komen.
- Indien de speler al bij de gebouwen "Sollicitatie" en "Valkuil" is geweest, neem dan de binnenweg naar het gebouw "Training".
- Indien alle gebouwen bezocht zijn, ga dan direct richting je huis. Je mag niet nog een keer rond.

BLAUW = Ga direct naar het gebouw "Sollicitatie" en voer de opdracht uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Opricht voor het gebouw "Sollicitatie":

Schrijf op je notitieblad, welke baan je leuk lijkt of wat je graag had willen worden (mag niet iets zijn wat je al doet of wat je in het verleden hebt gedaan) en bespreek binnen 2 minuten (met de zandloper) wat je medespelers ervan vinden en welke karaktereigenschappen hierbij horen en of je deze karaktereigenschappen ook hebt.

Dit kan mogelijk inzicht verschaffen in welke karaktereigenschappen nog getraind kunnen worden om succesvol te zijn als je zou willen switchen van baan.

Je krijgt 1 punt voor elke verschillende baan. Dit telt mee met je score aan het einde van het spel.

Let op bij de volgende beurt:

- Indien de speler nog niet bij het gebouw "Valkuil" is geweest, vervolgt de speler de buitenweg naar het gebouw "Valkuil".
- Indien de speler al bij het gebouw "Valkuil" is geweest, moet de speler de binnenweg nemen naar het gebouw "Training".
- Indien de speler al bij de gebouwen "Valkuil" en "Training" is geweest, moet de speler de binnenweg nemen naar het gebouw "Vrienden".

ZWART = Ga direct naar het gebouw "Valkuil" en voer de opdracht uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Opdracht voor het gebouw "Valkuil":

Bespreek binnen 2 minuten (met de zandloper) met de medespelers een van je negatieve eigenschappen en kijk of ze het met je eens zijn en of je die wel of niet zou willen trainen. Je kunt namelijk een negatieve eigenschap, oftewel een valkuil, trainen naar een positieve eigenschap. Dit doe je alleen de eerste keer wanneer je op dit gebouw komt.

Leg 2 passende karaktereigenschap (K.E.) kaarten van jezelf onder op de stapel K.E. kaarten op het vak "Karaktereigenschap" kaart van het bord en pak 2 nieuwe K.E. kaarten van de stapel op het vak "Karaktereigenschap" kaart van het bord. Lees ze voor en leg ze bij je andere verzamelde K.E. kaarten. Dit doe je iedere keer wanneer je op dit gebouw komt.

Let op bij de volgende beurt:

- Indien de speler nog niet bij het gebouw "Sollicitatie" is geweest, moet de speler de binnenweg nemen naar het gebouw "Sollicitatie".
- Indien de speler bij het gebouw "Sollicitatie" is geweest, moet de speler de buitenweg nemen naar het gebouw "Training".
- Indien de speler al bij het gebouw "Sollicitatie" en "Training" is geweest, neemt de speler de buitenweg naar huis. Hierbij kan de speler wel weer bij het gebouw "Training" en "Vrienden" komen.

ROZE = Ga direct naar het gebouw "Training" en voer de opdracht uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Opdracht voor het gebouw "Training":

Schrijf op je notitieblad welke onderneming je leuk lijkt of graag zou willen hebben (dit mag geen onderneming zijn die je al hebt of in het verleden hebt gehad) en bespreek binnen 2 minuten (met de zandloper) wat je medespelers ervan vinden en welke karaktereigenschappen hierbij horen en of je deze karaktereigenschappen ook hebt.

Dit kan mogelijk inzicht verschaffen in welke karaktereigenschappen nog getraind kunnen worden om succesvol te zijn als je een eigen onderneming wilt starten.

Je krijgt 1 punt voor elke verschillende gekozen onderneming. Dit telt mee met je score aan het einde van het spel.

Let op bij de volgende beurt:

- Als de speler alleen nog bij het gebouw "Vrienden" is geweest, neem dan de binnenweg naar het gebouw "Sollicitatie".
- Als de speler al bij het gebouw "Sollicitatie" is geweest, moet de speler de binnenweg naar het gebouw "Valkuil" nemen.
- Als de speler al bij de "Valkuil" is geweest en nog niet bij het gebouw "Sollicitatie", dan moet de speler de binnenweg naar het gebouw "Sollicitatie" nemen.

- Indien de speler de drie voorgaande gebouwen, "Vrienden", "Sollicitatie" en "Valkuil", heeft bezocht, dan neemt de speler de buitenweg naar het gebouw "Vrienden" om vervolgens thuis te komen.

Einde van het spel: de winnaar

De winnaar is de speler die de meeste punten heeft behaald. De spelers schrijven de punten op hun notitieblad.

De punten worden als volgt gescoord:

- De speler die als eerste in zijn/haar eigen huis terugkeert, krijgt 3 punten. De spelers blijven deelnemen aan het spel tot de laatste speler binnen is. Vervolgens krijgt de tweede speler die als tweede in zijn/haar eigen huis terugkeert 2 punten, en tenslotte krijgt de derde speler 1 punt.
- Voor iedere verzamelde passende karaktereigenschap (K.E.) kaart (positief en negatief) krijgt de speler een punt. De andere spelers bepalen of de speler de passende K.E. heeft verzameld; de speler zelf kan hier niet over beslissen. Indien de spelers het niet eens zijn, geldt de meerderheid van stemmen. Bij een gelijk aantal stemmen krijgt de speler alsnog een punt.
- Voor iedere verzamelde niet passende K.E. gaat er een punt af.
- Voor iedere verschillende verzamelde baan krijgt de speler een punt.
- Voor iedere verschillende verzamelde onderneming krijgt de speler een punt.
- De ongeziene K.E. kaart telt ook mee. Indien dit een passende K.E. kaart voor je is dan krijg je er 3 punten bij. Indien het een niet passende K.E kaart is dan verlies je 3 punten. De andere spelers bepalen dit en ook hier geldt weer de meerderheid van stemmen. Bij gelijk aantal stemmen krijgt de speler alsnog 3 punten.

Tip: Gebruik de zandloper om discussies te beperken, bijvoorbeeld indien de spelers het niet eens zijn dan krijgt ieder twee minuten (zonder interruptie) om zijn/haar standpunt uit te leggen. Daarna wordt er direct gestemd, zonder verder discussie.

Variante op het spel

Het spel kan met verschillende varianten worden gespeeld:

1. Het spel eindigt wanneer iedere speler in het eigen huis is teruggekeerd, dit is de standaard variant van het spel. De spelers blijven deelnemen aan het spel tot de laatste speler binnen is.
2. Het spel eindigt zodra er 1 speler in het huis is teruggekeerd. Deze speler krijgt 3 punten, deze variant verkort de tijdsduur van het spel.
3. Wanneer je alle gebouwen hebt bezocht, kun je de vakken die je naar een gebouw sturen negeren. Als je op de groene en gele vakken komt doe je gewoon de opdracht. Echter als je op een gebouw komt dan moet je wel de opdracht doen. Dit beperkt de tijdsduur en kan in combinatie met variant 1 en 2 worden gespeeld.

Tips

Zorg ervoor dat je alleen de passende karaktereigenschap (K.E.) kaarten overhoudt en probeer de niet passende K.E. kaarten weg te geven. Schrijf aan het einde van het spel al je passende K.E. op, zodat je weet welke karaktereigenschappen passend zijn.

Begrippenlijst

Persoonlijke eigenschappen

Persoonlijke eigenschappen, ook wel karaktereigenschappen genoemd, zijn kenmerken die typisch zijn voor jou en stabiele factoren in jouw persoonlijkheid. Ze worden bepaald door zowel je genen als je omgeving, zoals opvoeding, relaties en de plaats waar je woont. Je hoeft hier niet voor te oefenen, ze zijn inherent aan wie je bent en kunnen niet zomaar 180 graden veranderd worden.

Karaktereigenschappen kunnen zowel positief als negatief zijn, en de negatieve eigenschappen worden vaak ook valkuilen genoemd.

Valkuil

Je sterke punt kan je zwakke punt worden wanneer je er te ver in doorschiet. Bijvoorbeeld, als je positieve karaktereigenschap daadkrachtig is, kan te veel daadkrachtig gedrag als drammerig overkomen, wat dan de valkuil van daadkrachtig wordt en dus als negatieve eigenschap gezien kan worden. Je kunt echter je negatieve eigenschap omzetten naar een positieve eigenschap door bijvoorbeeld minder drammerig te zijn.

Andere voorbeelden van een doorgeschoten kwaliteit is bijvoorbeeld wanneer een positieve eigenschap zoals volgzzaamheid kan doorschieten naar meelopen, of wanneer snelheid kan doorschieten naar ongeduldigheid.

Karaktereigenschap (K.E.) kaarten bevatten een korte beschrijving van wat de K.E. inhoudt en wat de eventuele valkuil kan zijn.

Downloads

Bezoek de website www.watismijnkarakter.nl en download de volgende bestanden:

- Lijst van karaktereigenschappen: www.watismijnkarakter.nl/karaktereigenschappen
- Lijst van banen: www.watismijnkarakter.nl/banen
- Lijst van ondernemingen: www.watismijnkarakter.nl/ondernemingen

Deze bestanden zijn handig om te gebruiken bij het spel.

