



KEERPUNT

**Keerpunt is een kaartspel waarbij je kansen grijpt en rekeningen moet betalen.
Wie aan het eind de meeste punten heeft, wint!**

Het spel is gemaakt door Stichting Wijkz.
Het doel is om mensen
meer te laten weten over hulpverlening.



wijkz

We raden aan om de eerste keer met open kaarten te spelen. Zo kunnen alle spelers elkaar helpen.

Speel eerst een oefenrondje. Het kan zijn dat het spel de eerste keer moeilijk lijkt. Na één keer spelen, snap je beter wat je moet doen.

Lees deze handleiding voor een snelle start van het spel. Scan de QR-code voor extra uitleg en video's in meerdere talen.

Read this manual for a quick start to the game. Scan the QR code for additional explanations and videos in different languages.



Inhoud van dit kaartspel:

profiel
(6)



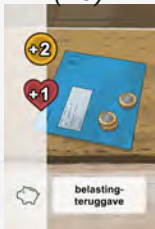
hulpverlener
(4)



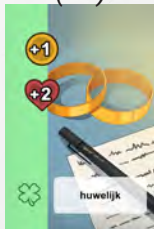
hulpkaart
(16)



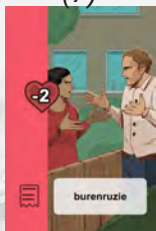
spaarkaart
(10)



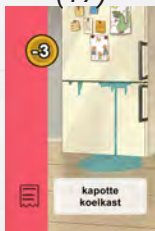
kanskaart
(27)



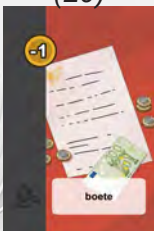
gebeurtenis
(7)



rekening
(17)



boete
(20)



Elke soort kaart heeft een achterkant in een kleur die past bij het type kaart.

Het spel klaarzetten - Dit spel is voor 1 tot 4 spelers.

- Elke speler pakt één profielkaart en legt die open voor zich neer (*open betekent dat de tekening omhoog wijst*).
- Leg alle hulpkaarten en hulpverlenerskaarten aan de zijkant van de tafel. *Als je (later) hulp nodig hebt, mag je hier een kaart zoeken.*
- Schud de 17 rekeningenkaarten + de 7 gebeurteniskaarten. Leg ze daarna gesloten (*met de tekening naar onder*) in het midden van de tafel.
- Schud ook de 27 kanskaarten + de 10 spaarkaarten. leg ze gesloten in een aparte stapel in het midden. *Dit is de kansstapel.*
- Leg alle boetekaarten apart. Die gebruik je later.
- Geef iedere speler 3 kanskaarten van de kansstapel.

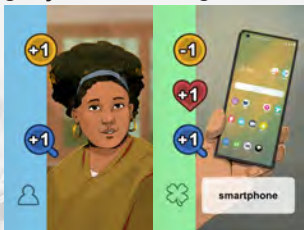


Dit is jouw profielkaart. Op alle kaarten zie je drie belangrijke waarden (tenzij de waarde NUL is):

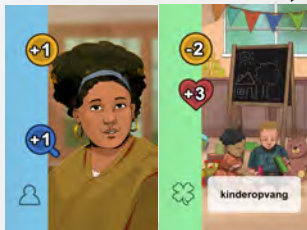
- **Maandelijks inkomen** - Dit staat aan de bovenkant en is geel.
- **Energie en geluk** - Deze vind je in het midden en zijn rood.
- **Concentratie en focus** - Deze staan onderaan en zijn blauw.

Leg alle kaarten op één rij en tel de waarden bij elkaar op. Geen van de totale waarden mag lager zijn dan NUL (0).

Toegestaan (alle waarden zijn gelijk aan of hoger dan NUL):



Niet toegestaan (Inkomen is onder de NUL):



Het doel van keerpunt is om zoveel mogelijk rekeningen te betalen. Voor elke betaalde rekening (en gebeurtenis) krijg je punten aan het eind van het spel.

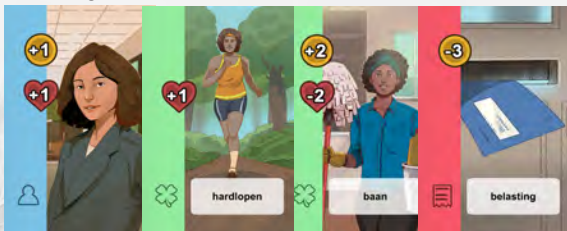
Elke beurt heeft 5 stappen:

- Stap 1: Kanskaart pakken of hulp inschakelen: *Begin je beurt door een kanskaart te pakken of een hulpverlener uit te zoeken.*
- Stap 2: Boetes: *leg je een boetekaart op elke rekening die je nog niet hebt betaald (openstaande rekening).*
- Stap 3: Kanskaarten spelen: *Je mag (alleen in deze stap) kanskaarten spelen. Spaarkaarten mag je tijdens elke stap spelen.*
- Stap 4: Rekening betalen: *Pak een rekening en leg deze naast je andere kaarten. Als je genoeg inkomen hebt, kun je de rekening betalen.*
- Stap 5: Afronden: *Verwijder je gespeelde spaarkaarten uit het spel. Leg je betaalde rekeningen en gebeurtenissen op je puntenstapel. Plaats openstaande rekeningen onder je profiel.*

Een kanskaart pakken, spelen en je eerste rekening betalen.

- De jongste speler begint. Pak als eerste een kanskaart (stap 1) van de kansstapel. Je hebt dan 4 kaarten in je hand. Dit kunnen kanskaarten of spaarkaarten zijn.
- Als je kunt (stap 2), mag je één of meer kanskaarten spelen om je profiel te versterken. Plaats deze kaarten op 1 lijn naast je profielkaart.
 - *Zorg ervoor dat geen van de 3 waarden (inkomen, energie en focus) onder nul komt.*

Daarna moet je (stap 4) een rekeningkaart pakken en deze naast je andere kaarten leggen.



Een voorbeeld waar je de rekening kunt betalen. Inkomen en energie komen niet onder de NUL.

Een rekening betalen met spaargeld.

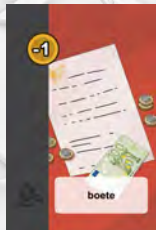
- Als je de rekening niet kunt betalen, mag je kiezen om een spaarkaart te gebruiken. (*LET OP: je mag nu (in stap 4) geen kanskaarten meer spelen*).
- Als je de rekening wel kunt betalen, dan mag je nog een rekening pakken **of een openstaande rekening of boete betalen**. *Dit zijn extra punten aan het einde van het spel.*



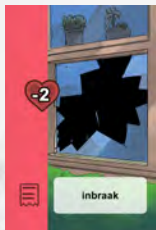
Een voorbeeld waar je de rekening niet kunt betalen. Door een spaarkaart te spelen, lukt dat wel.

Aan het einde (stap 5) gooi je de gespeelde spaarkaarten weg, leg je de betaalde rekening op je puntstapel en leg je de niet betaalde (openstaande) rekeningen onder je profiel.

Boetes en gebeurtenissen.



Als je een rekening niet kunt betalen, wordt het (aan het einde van je beurt) een openstaande rekening. Deze plaats je onder je profiel. *In je volgende beurt (bij stap 2), leg je een boetekaart op elke openstaande rekening. **Je moet deze boetekaarten ook betalen, maar je krijgt er geen punten voor.** Een openstaande rekening kan meerdere boetes krijgen!*



Sommige rekeningen verminderen jouw energie. We noemen dit 'gebeurtenissen'. *Als een gebeurtenis jouw energie onder nul brengt, moet je een spaarkaart gebruiken of je baankaart uit je profiel weggooien.*

Als je nog steeds de rekening niet kunt betalen, blijft de gebeurtenis bij jou liggen tot je deze kunt betalen.

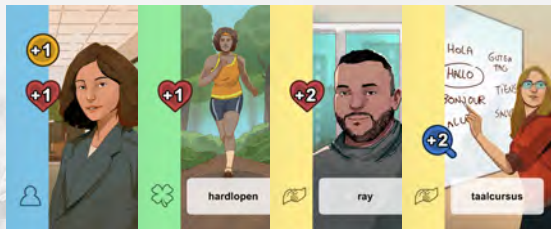
Hulp inschakelen.

Misschien dat je teveel boetes krijgt of niet genoeg focus of energie hebt voor een nieuwe baan.
In dat geval kun je om hulp vragen.

Dit doe je tijdens stap 1. In plaats van een kanskaart te pakken, kun je een hulpverlener uitzoeken. Speel deze hulpverlenerkaart naast je profielkaart.

Deze kaart geeft je meteen 2 extra energie.

In de volgende beurt pak je tijdens stap 1 geen kanskaart, maar mag je een hulpkaart uitzoeken en deze gelijk spelen.



Een extra voordeel is dat je geen extra boetes krijgt, als een hulpverlener jou helpt.

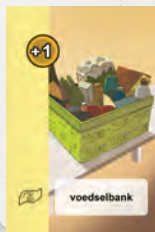
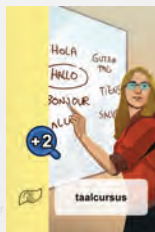
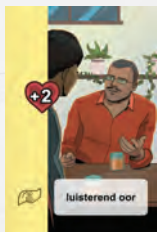


Het kan zijn dat jij in het echte leven ook hulp nodig hebt. We weten dat het moeilijk is om die eerste stap te nemen. **Toch willen we je uitnodigen om kennis te komen maken.**

Met een klein beetje hulp op het juiste moment zou jouw leven zomaar een nieuwe richting kunnen krijgen.

Je kunt altijd bij Stichting Wijkz terecht. Neem een hulpkkaart mee om te laten zien dat je hulp zoekt, dan hoef je er niet eens om te vragen.

Scan de QR code voor meer informatie.



Einde spel.

Het spel stopt als jullie de laatste rekening hebben gespeeld. Alle punten die je verdient, komen van de betaalde rekeningen en gebeurtenissen.

- *Tel alle punten van je betaalde rekeningen en gebeurtenissen bij elkaar op.*
- *Trek daar de punten van je openstaande rekeningen en openstaande gebeurtenissen van af.*
- *Trek daar ook de punten van je openstaande boetes van af.*

De speler met de meeste punten wint.

Productie: Stichting Wijkz
Lead design: Preludens
Game design: Wild Card
Facilitatie: Facilitating Company
Artist: Peter Klijn

Mede mogelijke dankzij: Gemeente Den Haag
www.keeperpunt.online (of scan de QR code)

