



Fiches

- Voor ieder goed beantwoorde kaart, krijgt de speler 1 fiche uit dezelfde kleur als de categorie die hij heeft gespeeld. Voorbeeld: wordt de categorie "Rekenen" gespeeld en heeft de speler 4 goede antwoorden gegeven, dan krijgt hij 4 blauwe fiches.
Rekenen – Blauwe fiches
Geheugen – Paarse fiches
Analyse – Oranje fiches
Logica – Groene fiches
Visie – Gele fiches
De fiches hebben 3 verschillende groottes, dus let goed op dat je de juiste kleur fiches neemt!
- Voor iedere kaart die niet of fout wordt beantwoord, wordt een fiche afgetrokken van het totaal aantal gewonnen fiches tijdens die beurt (zie "Speel het spel", punt 6).
- Op sommige kaarten staan twee opdrachten. Alleen als beide opdrachten goed beantwoord zijn, ontvangt de speler één fiche voor deze kaart.
 - Als een speler één van de twee vragen niet of fout beantwoordt, dan krijgt hij geen fiche.
 - Als een speler beide vragen op de kaart niet of fout beantwoordt, wordt één fiche afgetrokken.

Weegschaal

Zodra iedere speler 5 speelbeurten heeft gehad, is het spel voorbij. Na de laatste beurt verzamelen de spelers per team hun fiches. Team A plaatst al z'n fiches links in de weegschaal en Team B plaatst z'n fiches rechts.

Winnaar

Het team met het zwaarste totale aantal fiches volgens de weegschaal is de winnaar. Dus, gaat de weegschaal het meest naar links richting nummer 4, dan is Team A de winnaar. Hangt de weegschaal meer naar rechts richting nummer 4? Dan heeft Team B de meeste hersenen.

Kijk voor andere producten van University Games voor jong & oud op:
www.universitygames.nl

Voor meer info over het originele NINTENDO DS spel ga je naar:
www.bigbrainacademy.nl

TM & © 2007 Nintendo. All Rights Reserved.
© 2007 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved.
University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), The Netherlands.
www.universitygames.nl info@ug.nl



Spelregels

Inhoud

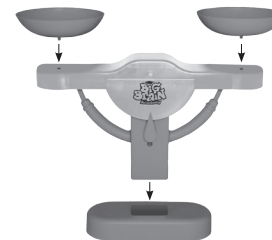
Spelbord, 330 vragenkaarten, categorie-uitleg, weegschaal, 170 fiches, magische kaart, 7 puzzelstukken (Tangram), zandloper, stift, draaiwijzer, spelregels.

Doel van het spel

Doel van het spel is om na vijf spelrondes het team te zijn met het grootste stel hersenen (volgens de weegschaal).

Spelvoorbereiding

- Monteer de wijzer (tweedelig) op het spelbord; duw het voetje via de onderkant door het gaatje en klik de wijzer er via de bovenkant op vast.
- Monteer de weegschaal zoals de afbeelding hieronder laat zien.



- Sorteer de kaarten per categorie (Visie, Geheugen, Rekenen, Analyse, Logica) en schud ze. Leg de 5 stapels naast elkaar op tafel met de opdracht naar beneden.
- Als je niet voor het eerst speelt, zorg dan dat er geen stift meer op de kaarten zit. De stift kun je verwijderen door een stuk keukenrol of een oud doekje vochtig te maken en de kaarten voorzichtig af te vegen. De stift is uitwasbaar, maar gebruik deze alleen om mee te schrijven op de kaarten. Duw de dop na gebruik stevig op de stift om uitdrogen te voorkomen.



- **Categorie-uitleg:** Trek de kaarten met uitleg per categorie los van elkaar, langs de geperforeerde lijn.
- **Magische kaart:** Leg de magische kaart naast de 5 stapels met kaarten.
- **Puzzelstukken:** Leg de puzzelstukken bij de kaarten van de categorie “Visie”.
- **Fiches:** Plaats de fiches zo op tafel dat iedereen erbij kan.
- Plaats de stift en de zandloper naast de fiches.

Speel het spel

1. Verdeel de spelers in 2 teams. Bij een oneven aantal spelers, wordt onderling bepaald welk team een speler extra krijgt.
2. De oudste speler van het team begint (Speler 1 van Team A) en draait aan de draaiwijzer. De draaiwijzer geeft een categorie aan. Speler 1 mag nu de drie kaarten van de categorie-uitleg bekijken, zodat hij weet welk soort vragen hij in deze categorie kan verwachten.
3. De zandloper wordt omgedraaid en Speler 1 neemt een kaart van de stapel in de categorie die de draaiwijzer aangeeft.
4. Speler 1 probeert binnen de tijd van de zandloper (30 seconden) zoveel mogelijk kaarten uit de betreffende categorie te beantwoorden. Een andere speler uit Team A mag de kaarten voor Speler 1 omdraaien om de beurt sneller te laten verlopen.
5. Speler 1 moet iedere gespeelde kaart aan Team B geven. Zij controleren of het antwoord goed is. Is het antwoord bedekt met een rood vlak, dan houdt men de magische kaart boven het rode vlak om zo de oplossing te controleren.

Let op: Als de draaiwijzer stopt op de categorie “Geheugen”, dan neemt een speler van Team B een kaart van de stapel. De kaarten uit de subcategorieën “Lokroep” en “Tongbrekers” worden dan hardop voorgelezen, zodat Speler 1 van Team A het antwoord kan herhalen. De kaarten uit de subcategorie “Getalgeheugen” worden aan Speler 1 getoond, waarna hij ze herhaalt per cijferreeks (eerst de bovenste cijferreeks, daarna mag hij de kaart opnieuw bekijken en wordt de onderste cijferreeks gespeeld).

6. Speler 1 krijgt een fiche voor elke kaart die hij goed beantwoordt. Voor iedere kaart die hij niet of fout beantwoordt, wordt een fiche afgetrokken van het totaal aantal gewonnen fiches tijdens die beurt.
Bijv.: Speler 1 heeft 8 kaarten gespeeld. Hij heeft 5 kaarten goed beantwoord, 3 kaarten fout. Speler 1 krijgt $5 - 3 = 2$ fiches. Zie de alinea “Fiches” voor meer uitleg.
7. De beurt is nu voorbij en het spel wordt hetzelfde verder gespeeld, maar nu met Speler 1 van Team B. Hij draait aan de draaiwijzer en speelt de kaarten van de categorie die de draaiwijzer aangeeft, terwijl Team A de antwoorden checkt, enz.
8. Zodra alle spelers van beide teams een beurt hebben gehad, is één spelronde gespeeld.

Kaarten

Hieronder een overzicht per categorie, met de bijhorende 3 subcategorieën:

Rekenen

- WOORDREKENEN
- APPELS EN PEREN
- WISSELGELD

Geheugen

- LOKROEP
- GETALGEHEUGEN
- TONGBREKERS

Analyse

- BLOKKENDOOS
- TRACEREN
- BEESTENSTREKEN

Logica

- GYMNASTIEK
- ZWAARGEWICHT
- PADVINDERS

Visie

- ZOEK HET SETJE
- TANGRAM A GOGO
- WOORDMIX

Let op: Bij de “Woordmix-kaarten” wordt de meest voor de hand liggende oplossing gegeven. Het kan voorkomen dat andere woorden met de letters kunnen worden gevormd. Het andere team beoordeelt dan of het antwoord juist is.

De kaarten met categorie-uitleg geven stap voor stap weer hoe de opdrachten van de bovengenoemde kaarten moeten worden uitgevoerd.

Draaiwijzer

- Visie / Geheugen / Rekenen / Analyse / Logica: Geeft de draaiwijzer één van deze vijf categorieën aan, dan moeten de kaarten uit deze categorie worden gespeeld.
- Kies een categorie!: De speler mag zelf kiezen welke categorie hij gaat spelen.
- Team Work: Als een speler uit Team A “Team Work” draait, dan mag het hele Team A helpen met het oplossen van de kaart, maar Team B kiest welke categorie Team A moet spelen.

Let op: Het team mag maar 1 kaart tegelijkertijd oplossen. Omdat de categorie “Geheugen” + de subcategorie “Gymnastiek” (categorie “Logica”) niet kunnen worden uitgevoerd met de hele groep, moet de speler die “Team Work” heeft gedraaid deze opdrachten uitvoeren.

