

Let op: Heeft een speler niet genoeg vragen juist beantwoord om een medaille te krijgen voor zijn gespeelde beurt? Dan moeten al zijn vragenkaarten onderop de stapel worden gelegd. Stel de speler beantwoordt 3 vragen goed tijdens zijn beurt, dan moet hij de kaarten toch onderop de stapel leggen, want hij heeft minimaal 4 goede vragen nodig om een bronzen medaille te krijgen.

Inwisselen van medailles

Het spel eindigt na 4 speelrondes; iedere speler heeft dan 4 speelbeurten gespeeld. Spelers mogen nu als volgt de bronzen en zilveren medailles omruilen voor gouden medailles:

- 2 bronzen medailles kunnen worden ingeruild voor 1 zilveren medaille.
- 3 bronzen medailles kunnen worden ingeruild voor 1 gouden medaille.
- 2 zilveren medailles kunnen worden ingeruild voor 1 gouden medaille.

Winnaar

De speler die na 4 speelrondes de meeste gouden medailles heeft verzameld, wint het spel!

Hebben 2 of meer spelers evenveel gouden medailles, dan wordt gekeken wie van hun de meeste zilveren medailles heeft. Is nu nog steeds sprake van gelijkspel? Dan wordt gekeken wie de meeste bronzen medailles heeft.

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

TM & © 2008 Nintendo. All Rights Reserved.

© 2008 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved.

University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Nederland.

www.universitygames.nl

info@ug.nl



Voor 2 - 4 spelers
Vanaf 8 jaar

Spelregels

Inhoud

- 125 vragenkaarten • 25 medailles • Stift • Spelregels • Magische kaart

Doel van het spel

Doel van het spel is om de meeste gouden medailles te hebben verzameld na 4 speelrondes.

Spelvoorbereiding

- Schud alle vragenkaarten en plaats ze in één stapel op tafel.
- Is het spel al een keer gespeeld? Zorg dan dat er geen stift meer op de kaarten zit. De stift kun je verwijderen met een stuk keukenrol of door een oud doekje vochtig te maken en de kaarten voorzichtig af te vegen.
- Leg de magische kaart, de stift en de medailles naast de stapel kaarten.
- Zorg dat je een stopwatch of horloge met secondewijzer bij de hand hebt om de tijd (30 seconden per speelbeurt) bij te houden.

Speel het spel

- De oudste speler (speler 1) begint en neemt de bovenste kaart van de stapel.
- Speler 1 heeft nu 30 seconden om zoveel mogelijk vragen te beantwoorden (zie alinea 'Kaarten' voor verdere uitleg).

- Iedere beantwoorde kaart moet worden doorgegeven naar de speler links van hem (speler 2). Deze speler controleert of het gegeven antwoord van speler 1 juist zijn. Is het antwoord op de kaart 'verstop't onder een rood veld, dan kan speler 2 de magische kaart boven dit rode veld houden. Het juiste antwoord is nu zichtbaar door de magische kaart.

Let op: wordt de categorie 'Geheugen' gespeeld, dan bekijkt speler 1 de zin of de getallen en geeft daarna de kaart door naar speler 2. Speler 1 moet nu de zin / getallen van de kaart hardop herhalen.

- Zijn de 30 seconden voorbij? Dan worden de vragen opgeteld die speler 1 goed heeft beantwoord. Voor iedere juiste vraag ontvangt Speler 1 een medaille (zie alinea 'Medailles'). Vragen die niet, voor de helft, of fout zijn beantwoord, gaan onderop de stapel.
- De beurt van speler 1 is nu voorbij en de volgende speler (kloksgewijs) is aan de beurt.
- Als alle spelers één keer aan de beurt zijn geweest, is één speelronde gespeeld.
- Na 4 speelrondes eindigt het spel.

Let op: Bij sommige vragen moet je het antwoord op de kaart schrijven met de stif. Zorg ervoor dat na iedere beurt de dop op de stif wordt geduwd om uitdrogen te voorkomen. De stif is uitwasbaar, maar gebruik deze alleen om mee te schrijven op de kaarten.

Kaarten

De kaarten bestaan uit 5 verschillende categorieën, met per categorie 2 verschillende subcategorieën:

1.REKENEN (blauwe kaarten)

- **Woordrekenen** – Het oplossen van een rekensom in woorden.
- **Wisselgeld** – Zoek uit welk veld meer waard is.

2.GEHEUGEN (paarse kaarten)

- **Getalgeheugen** – Lees de cijfercombinatie en herhaal deze zonder te spieken.
- **Tongbrekers** – Lees de tongbreker en herhaal deze zonder te spieken.

3.ANALYSE (oranje kaarten)

- **Blokkendoos** – Tel het aantal blokken en vergeet niet de 'verborgen' blokken!
- **Traceren** – Trek de lijn(en) als aangegeven in het andere vak.

4.LOGICA (groene kaarten)

- **Gymnastiek** – Voer de oefening uit.
- **Zwaargewicht** – Bepaal aan de hand van de stand van de weegschalen wat het zwaarst is.

5.VISIE (gele kaarten)

- **Woordmix** – Vorm een woord met de letters. De meest voor de hand liggende oplossing is gegeven. Het kan echter voorkomen dat ook andere woorden met de letters kunnen worden gevormd. De andere spelers beoordelen dan of het antwoord juist is.
- **Zoek het setje** – Vind het figuur dat twee keer in de afbeelding voorkomt.

Medailles

Tijdens iedere beurt verzamelt de speler medailles voor het aantal goed beantwoorde vragen:

- **BRONS** - De speler krijgt één bronzen medaille als hij 4 of 5 vragen goed heeft beantwoord.
- **ZILVER** - De speler krijgt één zilveren medaille als hij 6 t/m 9 vragen goed heeft beantwoord.
- **GOUD** - De speler krijgt één gouden medaille als hij 10 of meer vragen goed heeft beantwoord.