

ZOEK DE VERSCHILLEN



Inhoud

- 100 x "5 verschillen" (2 moeilijkheidsniveaus, 50 kaarten)
- 100 x "10 verschillen" (2 moeilijkheidsniveaus, 50 kaarten)
- 80 x "15 verschillen" (40 kaarten)
- 10 Scorekaarten (2 moeilijkheidsniveaus, 20 opdrachten)
- 1 Spinner (draaischijf + wijzer)
- 1 Zandloper 60 seconden (zwart)
- 1 Zandloper 15 seconden (rood)
- 4 Stiften (met spons)

Doel van het spel

Probeer als eerste de 10 verschillen op je scorekaart te vinden. Een speler mag verschillen op zijn scorekaart zoeken als hij als eerste alle verschillen op zijn categoriekaart gevonden heeft.

Voorbereiding

- Schud de kaarten per categorie (5, 10 en 15 verschillen) en leg ze per categorie in stapels op tafel. Zorg ervoor dat de kaarten met niveau 1 naar boven wijzen. De kaarten van 15 verschillen zijn enkel voor niveau 2, dus bij deze stapel wijst niveau 2 naar boven.
N.B. Niveau 1 (1 bolletje) is het niveau voor beginners, niveau 2 (2 bolletjes) is het niveau voor gevorderden. Spelers bepalen onderling wie niveau 1 of niveau 2 speelt.
- Schud de scorekaarten en leg ze in een stapel op tafel, met niveau 1 naar boven.
- Monteer de wijzer (tweedelig) op de draaischijf. Duw het voetje via de onderkant van de draaischijf naar boven en klik de wijzer op het voetje. Leg vervolgens de complete spinner op tafel.
- Zet de 2 zandlopers naast de spinner.
- Iedere speler neemt een scorekaart en legt deze voor zich neer, met het te spelen niveau naar beneden (dus niet zichtbaar).
- Iedere speler neemt een stift.

Het spel

- De jongste speler begint. Hij draait de spinner om te bepalen welke categorie (5, 10 of 15 verschillen) deze ronde gespeeld wordt (zie Spinner).
- Iedere speler neemt een kaart uit de gedraaide categorie.
- Draai de zwarte zandloper van 60 seconden. Iedere speler probeert als eerste alle verschillen op zijn categoriekaart te vinden. Gebruik de stift om de verschillen aan te duiden.
- Enkel de speler die als eerste alle verschillen op zijn categoriekaart gevonden heeft, mag een verschil zoeken op zijn scorekaart. Als een speler alle verschillen gevonden heeft, roept hij "stop".



- Als geen enkele speler binnen de tijd van de zandloper alle verschillen op zijn categoriekaart gevonden heeft, mag niemand een verschil op zijn scorekaart zoeken. N.B. De andere spelers mogen controleren of de speler daadwerkelijk alle verschillen op zijn categoriekaart gevonden heeft. Is dit niet het geval, dan mag de speler geen verschil op zijn scorekaart zoeken en mag hij bovendien de volgende ronde niet meespelen.
TIP: Tel tijdens het zoeken mee hoeveel verschillen al gevonden zijn.
- Veeg alle aangeduide verschillen op de gespeelde categoriekaarten schoon. Deze kaarten verdwijnen uit het spel.
- De speler die als eerste alle verschillen op zijn categoriekaart gevonden had, mag nu een verschil zoeken op zijn scorekaart. Draai hiervoor de rode zandloper van 15 seconden. De speler mag slechts één verschil per keer op zijn scorekaart aanduiden. De speler mag wel de volledige 15 seconden benutten om andere verschillen te zoeken die hij dan de volgende keer kan aanduiden.
- De volgende speler (het spel verloopt kloksgewijs) is aan de beurt en draait de spinner. Het spel wordt verder gespeeld, zoals hierboven beschreven.

Spinner

- 5** → Alle spelers spelen een kaart uit de categorie "5 verschillen".
- 10** → Alle spelers spelen een kaart uit de categorie "10 verschillen".
- 15** → Alle spelers spelen een kaart uit de categorie "15 verschillen".
LET OP: De kaarten van 15 verschillen bevatten enkel niveau 2 en zijn daarom alleen geschikt voor gevorderde spelers. Spelers van niveau 1 mogen zelf kiezen of zij een kaart van 5 of 10 verschillen spelen, als de spinner op 15 geëindigd is.
- X** → De speler die de spinner gedraaid heeft, mag de volgende ronde niet meespelen en dus geen kaart oplossen. Het is nu aan de volgende speler om de spinner te draaien.
- Score** → De speler die de spinner gedraaid heeft, mag een extra verschil op zijn scorekaart aanduiden. Draai hiervoor de rode zandloper van 15 seconden. Daarna is de volgende speler aan de beurt om de spinner te draaien.

Winnaar

De speler die als eerste de 10 verschillen op zijn scorekaart gevonden heeft, is de winnaar van het spel!

Let op!

Veeg na ieder ronde de kaarten weer schoon, anders droogt de inkt op de kaarten uit. Zorg er ook voor dat de dop op de stiften telkens goed dicht is om uitdroging te voorkomen.



N.B.
De oplossingen
en meer kaarten
zijn te downloaden op
www.universitygames.nl.

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games! Stuur een mail naar newsletter@ug.nl om je aan te melden of kijk op www.universitygames.nl.

© 2011 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved.

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

info@ug.nl

Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen. De kleuren en de inhoud kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

Illustraties: Krupion/Hachel-Int

