

# SPELUITLEG

  
VANAF  
8 JAAR

  
2-5  
SPELERS

  
45  
MINUTEN



## SPELDOELEN

Je kennis testen, strategisch denken en punten tellen

## BEVAT

- ⦿ 120 themakaarten
- ⦿ 30 top-/fopkaarten

## DOEL VAN HET SPEL

Als eerste zo dicht mogelijk bij 321 punten komen. Wie exact 321 punten verzamelt, wint meteen. Wie meer dan 321 verzamelt, verliest meteen.



## THEMAKAARTEN

De kaarten zijn verdeeld in zes thema's:

- Alles en nog wat
- Alles over geschiedenis
- Alles over wetenschap
- Alles wat groeit en bloeit
- Alles wat loopt, zwemt of vliegt
- Alles over kunst

Op elke themakaart staan drie vragen, genummerd van 1 tot 3. Elke vraag heeft een bepaald aantal punten: 33, 22 of 11.

Bij sommige vragen staat een extra hint om je te helpen. Als speler kun je ervoor kiezen om die al dan niet te laten voorlezen. De hint heeft geen invloed op de punten.

Het (korte) antwoord staat onder de vraag. Bij een meerkeuzevraag moeten alle antwoorden worden voorgelezen en is het juiste antwoord onderstreept. Wil je meer weten over het weetje dat bij de vraag hoort, dan kun je het opzoeken in **het boek dat je via de QR-code gratis online kan raadplegen.**



Elke speler krijgt per beurt 1 vraag. De speler mag zelf kiezen of er een vraag van de themakaartenstapel of van de top-/fopkaartenstapel voorgelezen wordt. Wanneer je juist antwoordt, mag je de kaart en het aantal punten bijhouden. Dan gaat de beurt naar de volgende speler. Wanneer je fout antwoordt, krijg je geen kaart of punten en gaat de beurt naar de volgende speler.

## TOP-/FOPKAARTEN

Er zijn 30 top-/fopkaarten. Die leveren voor- of nadelen op, voor jou of voor je tegenspelers.

De speler die de top-/fopkaart moet voorlezen, leest alleen de vraag en de mogelijke antwoorden voor. Pas wanneer de vraag CORRECT is beantwoord, weet de andere speler of het een top- of fopkaart is.

Met een topkaart kun je 1, 11, 22 of 33 punten winnen. Je houdt de kaarten bij je en gebruikt ze om je puntenaantal dichterbij de 321 punten te brengen. Let wel op: topkaarten kunnen je ook op meer dan 321 punten brengen en dan verlies je meteen.



## VOORBEREIDING

- Iedere speler pakt een blaadje papier en een balpen.
- Schud de themakaarten door elkaar en leg ze op 1 stapel met de vragen naar beneden.
- Leg het stapeltje top-/fopkaarten ernaast met de vragen naar beneden.
- De jongste speler mag beginnen. Die kiest een themakaart of een top-/fopkaart.
- De speler LINKS van hem of haar neemt een kaart van de stapel.

## SPELREGELS

### Bij een themakaart:

- De speler links van degene die aan de beurt is, leest het onderwerp van de themakaart voor.
- De speler die aan de beurt is, kiest vraag 1, 2 of 3 – zonder te weten hoeveel punten (33, 22 of 11) er bij die vraag horen.
- De speler die de kaart in handen heeft, leest de gekozen vraag voor. Bij een correct antwoord krijgt de speler die het antwoord heeft gegeven, het puntenaantal dat naast de vraag staat en krijgt hij of zij de kaart.
- Bij een fout antwoord scoor je geen punten. De kaart gaat dan weer onderop de stapel.
- Bij sommige vragen staat een hint die je kan helpen. Degene die de vraag voorleest, vermeldt dat er een hint is. De speler die aan de beurt is, kan ervoor kiezen om de hint al dan niet te horen. Dat verandert niets aan de punten.
- Elke speler telt de eigen punten op, tot hij of zij zo dicht mogelijk bij 321 komt.





### Bij een top-/fopkaart:

- ⦿ De speler met de kaart leest de vraag voor.
- ⦿ Als de speler die aan de beurt is de vraag correct beantwoordt, krijgt hij of zij wat onderaan de kaart staat. Bij een fout antwoord gebeurt er niets en gaat de beurt naar de volgende speler. De kaart gaat dan onderop de stapel.
- ⦿ Het is belangrijk om topkaarten te verzamelen. Ze zijn nodig om zo dicht mogelijk bij of exact op 321 punten uit te komen. Maar wees voorzichtig: je weet van tevoren niet of het een topkaart of een fopkaart is. Je kunt dus ook punten kwijtraken. Het is mogelijk dat je onder nul gaat als je bij een fopkaart punten verliest of moet afgeven aan je medespelers.

## SPELSCENARIO'S

### Scenario 1

Je hebt 319 punten én een topkaart van 1 punt. Je kiest een top-/fopkaart en beantwoordt de vraag juist. Het is weer een topkaart van 1 punt. Je komt zo op 321 punten en wint het spel meteen!

### Scenario 2

Je hebt 308 punten. Je kiest een top-/fopkaart en beantwoordt de vraag juist. Het is een topkaart van 22 punten. Zo kom je op 330 punten. Dat is meer dan 321, je ligt nu uit het spel.

### Scenario 3

Je hebt 288 punten en 2 topkaarten van elk 1 punt. Je kiest een themakaart en beantwoordt de vraag juist. Je krijgt 22 punten en je komt zo op 312 punten. Je zegt STOP, want je denkt dat jouw puntentotaal het dichtste bij 321 komt.

## EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler denkt dat hij of zij het dichtst bij 321 is gekomen, zegt hij of zij STOP. De speler mag dan niet meer verder spelen. De rest van de spelers kan doorspelen tot een speler precies 321 punten haalt of tot alle spelers zijn gestopt.

De speler die het dichtst bij 321 punten is of exact 321 punten heeft, is de winnaar.

### Tip

Houd op je blaadje papier nauwgezet je score bij. Noteer de tafel van 11 in de kantlijn. Dat telt gemakkelijker.

# ONTDEK MEER SUPERSLIMME DINGEN IN



