

Makrobrains is een eenvoudig en meeslepend gezelschapsspel voor 4 tot 16 personen, verdeeld over 2 tot 4 teams. Ideaal voor een ontspannende avond met een leuk gezelschap.

Vorbereidingen

Eén speler pakt de kaarthouder uit de doos. Vervolgens pakt hij de onderwerpkaartjes uit het plastic, hij schudt de kaarten en zet ze in twee gelijke stapeltjes in de twee vakken van de doos. De spelers delen zich op in teams van 2 of 4 personen en bepalen door loten welk team er mag beginnen. Ieder team kiest een pion en plaatst deze op het startvak. Het spel kan nu beginnen.

Overzicht

Bij Makrobrains is het de bedoeling dat de teams om de beurt een kaart met een onderwerp kiezen en binnen 60 seconden raden welke woorden daarop staan. Op elke zijde van de kaartjes staat een onderwerp. Het onderwerp dat zichtbaar is terwijl het kaartje in het kaartvakje staat, wordt gespeeld. Het team dat begint, kiest één van de twee zichtbare kaarten uit het kaartvak en geeft deze aan het team daarnaast (met de klok mee). Dat laatste team is het controlerende team dat aanstreept hoe vaak een op het kaartje vermeld antwoord genoemd wordt. Zoveel antwoorden als geraden, loopt het spelende team met de pion over het bord. Wie het eerste bij finish komt, heeft gewonnen.

Spelregels

1. Het team dat begint moet binnen 10 seconden zeggen welk kaartje ze gaat spelen, tenzij het team op een vakje staat dat zegt dat een ander team het onderwerp moet kiezen.
2. Het team naast het spelende team controleert en krijgt het kaartje, de houder, de stift en de bril. Om de beurt speelt één speler uit dat team voor controleur. Hij legt het kaartje in het houdertje.
3. De controleur draait de zandloper en het raden door het spelende team begint.
4. Het spelende team probeert zaken te noemen die op het kaartje staan. Voor elk goed antwoord zet de controleur met de bril een kruisje op het houdertje voor het goede antwoord.
5. Na het verstrijken van de tijd telt de controleur de goede antwoorden. Bij twijfel beslist de controleur.
6. Weet het spelende team na 30 seconden nog geen enkel goed antwoord, dan noemt de controleur het bovenste goede antwoord van het kaartje. Dit kadoetje telt niet mee in de score.
7. Het spelende team verplaatst de pion volgens het aantal goede antwoorden op het speelbord.
8. In dezelfde beurt voldoet het spelende team aan de opdracht die op het vakje staat waarop de pion terecht komt, tenzij deze opdracht gaat over de volgende beurt.
9. De controleur veegt de kruisjes van de houder en geeft de bril, houder en stift aan het volgende team. Daarna stopt hij het gespeelde kaartje omgekeerd, achteraan de kaarten terug. Het controlerende team wordt nu het spelende team.