

Beste Spellenspeler!

Veel plezier met je nieuwe spel!
Heb je vragen? Kies dan op onze website 'Support & FAQ' en stel je vraag. We helpen je graag. Als je suggesties hebt, mail ze dan via onze website naar ons toe. Je kunt lid worden van Identity World. Surf snel naar www.identitygames.nl/identityworld en meld je aan!

Veel speelplezier! Team Identity Games



Benieuwd naar de andere producten van Scula?
Ga naar www.scula.nl en speel Scula ook online.



[WWW.IDENTITYGAMES.NL]

©2014, Identity Games International BV, Rotterdam
Heemraadssingel 180 | 3021 DL Rotterdam | Nederland



Spelregels



MADE IN CHINA

Speeltijd: 30 minuten • Aantal spelers: 2-4 • Groep 4 t/m 8 en ouder(s)

Inhoud

1. Speelbord
2. 2 dobbelstenen
3. 4 Squa pionnen
4. 30 vragenkaarten per groep: 4, 5, 6, 7, 8 en ouder(s)
5. Nakijkaart
6. 4 scoreboeken
7. Fiches
8. Regenboogdelen



Doel van het spel

Verdien zoveel mogelijk punten met het goed beantwoorden van de vragen.

Vorbereiding

Als je voor de eerste keer speelt, druk je alle fiches en regenboogdelen uit de frames. Pak de vragenkaarten die passen bij het groepsniveau van de spelers. Schud de fiches en leg ze (zonder te kijken) met de punten naar beneden op het speelbord. Leg alle overgebleven fiches naast het speelbord. Dit is de pot.

Let op: de punten op de fiches mogen dus niet te zien zijn.

Leg alle regenboogdelen naast het speelbord. Elke speler kiest een pion en pakt het bijbehorende scoreboekje. Zet je pion op een van de vier **keuzevakjes** van het speelbord. Kies of je een lang of kort spel wilt spelen (zie afbeelding hieronder). De jongste speler mag beginnen.



Bij een kort spel hoeft je maar 9 fiches te verzamelen.

Spelen

Gooi de dobbelstenen en zet je Squa pion vooruit met de klok mee. Je mag kiezen of je één van de twee dobbelstenen gebruikt of ze bij elkaar optelt. Je kunt dus kiezen op welk vakje je wilt landen.

De kleuren van de vakjes geven de categorie van de vraag aan.



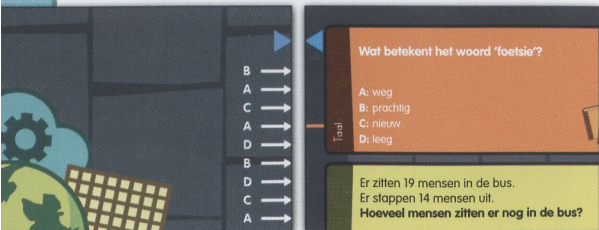
aardrijkskunde

Ligt er een fiche op het vakje?

Dan pakt de speler rechts van je een vragenkaart van jouw groep en leest de vraag hardop voor. Als je antwoord hebt gegeven, controleert de voorlezer het antwoord door de **nakijkaart** precies met het juiste driehoekje aan de vragenkaart te leggen. Het pijltje geeft nu het juiste antwoord aan.

Ligt er geen fiche op het vakje?

Dan gebeurt er niks en is de speler links van je aan de beurt.



Uitsnede: nakij- en vragenkaart

De gekleurde streepjes geven het goede antwoord aan.

Heb je het antwoord goed?

Dan mag je het fiche van het vakje waarop je staat pakken en bekijken.

- Is het een actiefiche? Dan voer je deze actie direct uit en leg je het fiche op zijn kop in je scoreboek.
- Is het een puntenfiche met 1, 2 of 3 punten? Dan leg je deze op zijn kop in je scoreboekje. Laat niet merken hoeveel punten je hebt gescoord!
- Daarnaast mag je een **regenboogdeel** in de kleur van het vak in je scoreboekje leggen, als je dit deel nog niet hebt.

Leg tot slot de vragenkaart onder op de goede stapel en leg een nieuw fiche uit de pot op het speelbord zonder te kijken.

Let op: als er geen fiches meer zijn, laat je het vak leeg. Nu is de speler links van je aan de beurt.

Heb je het antwoord fout?

Dan gebeurt er niks en is de speler links van je aan de beurt.

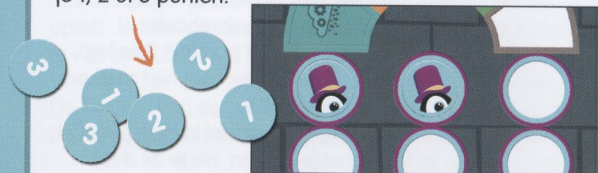


Je hebt 4 gegooid met de dobbelsteen...
Hoe moet je dan lopen als je bij het klimrek bent?



Fiches

Gewonnen puntenfiches leg je met de punten naar beneden in je scoreboek. Met puntenfiches verdien je 1, 2 of 3 punten.



Er zijn ook actiefiches. Deze acties voer je direct uit:



Plaaggeest: pak één fiche uit het scoreboekje van een andere speler. Je mag kiezen welk fiche.



Pechvogel: leg één van je fiches uit je scoreboekje terug in de pot. Dit mag niet de pechvogel zijn.



Mazzelkont: je hebt alvast 1 punt verdiend en pakt een extra fiche uit de pot.

Punten tellen en winnen!

Als één van de spelers zijn scoreboekje vol heeft met fiches eindigt het spel direct en worden de punten geteld. Klap je scoreboekje dicht, draai hem om en klap het aan de andere kant weer open. Nu pas kun je zien hoeveel punten iedereen met zijn fiches gehaald heeft. Heb je een complete regenboog? Dan tel je **10 bonuspunten** bij je score op.

De speler met de meeste punten wint!



Speel ook: de Squla kaartspellen



Speel Squla ook online!

Oefenen
in alle
vakken

voor
groep
1 t/m 8



Kijk voor meer informatie op www.squla.nl