

BRAINSTORM!

Een explosief, opwindend en razendsnel spel!



Kant 1

Punten telling

6. Als de zandloper leeg is, telt het controleteam hoeveel antwoorden van de kaart jullie geraden hebben en leest hardop voor welke antwoorden er niet geraden zijn (dat kan nog wel eens heel verrassend zijn!).
7. Voor elk goed geraden antwoord verplaats je jullie pion één vakje langs de speelbord-spiraal.
8. En nu komt het bonus-antwoord aan bod: als jullie het antwoord met het cijfer van de

dobbelsteen hebben geraden, dan mag de pion nog eens zoveel vakjes verplaatst worden als het cijfer dat op het vakje staat waar de pion terecht is gekomen.

Voorbeeld

Jullie raden antwoorden voor het onderwerp **Wat doe je in de file?**... en je hebt 6 gegooit met de dobbelsteen. Na één minuut ziet de kaarthouder er zó uit:

REGELS VOOR EEN SNELLE START

- Stel twee teams samen en raad om de beurt de antwoorden van de kaarten.
- Kies of je de kaart wilt spelen of doorgeven.
- Gooi de dobbelsteen om het bonus-antwoord te bepalen.
- Als de kaart in de kaarthouder staat en de zandloper is omgedraaid, heb je één minuut om zoveel mogelijk antwoorden te raden.
- Als de tijd voorbij is, verplaats je de pion zoveel plaatsen over het speelbord als je goede antwoorden hebt gegeven.
- Als je het bonus-antwoord hebt, kijk je naar het cijfer op het vakje waar je terecht bent gekomen en ga je dat aantal vakjes vooruit.
- Wie het eerst het einde van de vakjesspiraal bereikt, heeft gewonnen.



Als eerste team de spiraal aan het einde van het speelbord bereiken.

Wat heb je nodig om het spel te spelen

- 200 dubbelzijdige onderwerpskaarten, 1 kaarthouder,
- 1 zandloper, 6 Brainstorm-fiches (3 van elke kleur), 2 pionnen,
- 1 tienzijdige dobbelsteen, speelbord – met de vakjesspiraal naar boven.

Wat moet je doen voor het spel kan beginnen

- Verdeel de spelers in twee teams – het maakt niet uit hoe de spelers verdeeld worden, zolang er maar ongeveer evenveel spelers in elk team zitten en de teams bij elkaar zitten.
- Zet het speelbord in het midden – met de vakjesspiraal naar boven. Leg één stapel kaarten naast het speelbord, binnen handbereik van alle spelers.
- Ieder team kiest een kleur en neemt drie Brainstorm-fiches en een bijbehorende pion.
- Beide teams gooien de dobbelsteen. Het team dat het hoogst gooit mag beginnen.

Wat moet je doen

1. Het team dat moet raden luistert goed: het andere team – het controleteam – pakt de bovenste kaart van de stapel, draait hem om en leest het onderwerp bovenaan de kaart hardop voor.

de kaart weten? Je hebt 30 seconden om te beslissen.

Als je besluit de kaart te spelen, lees dan verder... Zo niet, zie *De kaart doorgeven* verderop in de spelregels.

De kaart spelen

3. Als je besluit de kaart te spelen, gooi je de dobbelsteen. Deze worp bepaalt het bonusantwoord dat je moet raden om jullie score te verhogen (zie *Puntentelling* verderop). Het controleteam zet de kaart in de kaarthouder en draait de zandloper om.
4. Nu heeft je team één minuut de tijd om zoveel mogelijk antwoorden te raden – dat wil zeggen: van de tien antwoorden die op de kaart staan! Misschien weet je er veel meer dan tien, of misschien is de koek na drie of vier antwoorden al op. Het belangrijkste is dat je blijft raden – hoe waanzinnig de antwoorden soms ook mogen klinken! Het is leuk, het is snel, het is soms gewoon niet eerlijk, en het kan heel frustrerend zijn – omdat je alles wat je over een onderwerp weet soms ineens bent vergeten!
5. Voor elk goed antwoord dat je team geeft, schuift het controleteam het schuifje naast dat antwoord naar rechts.

De kaart doorgeven

9. Onmogelijke kaart? Geef de kaart dan door aan het andere team en doe een van je eigen Brainstorm-fiches weg. Je mag geen twee kaarten doorgeven, dus de volgende kaart van de stapel moeten jullie spelen.



Je hebt ook antwoord nummer 6 geraden – het bonus-antwoord – en dus mag je de pion nog eens drie vakjes verder zetten.

Speel zo verder. De teams zijn om de beurt het radende team en het controleteam en verplaatsen na elke raadbeurt hun pion.

Als je op een gegeven moment een kaart bereikt die al gespeeld is, kun je of de stapel omdraaien en vanaf de andere kant gaan werken, of een andere stapel pakken.

Dit is het addertje onder het gras: terwijl jullie je beurt aan het spelen zijn, heeft het andere team alvast de tijd om over antwoorden van het onderwerp na te denken. Zij kunnen deze kaart niet doorgeven en moeten hem bij hun volgende beurt spelen.

Dus denk goed na voordat je een kaart doorgeeft – het kan je dan misschien uit een lastig parket redden, maar het levert het andere team een voordeelje op terwijl je misschien zelf moet worstelen met een nog lastiger onderwerp!

Winnen

Het eerste team dat de Brainstorm-spiraal aan het eind van de vakjes bereikt, is de winnaar!

Omdat jullie vijf antwoorden hadden, verplaats je de pion vijf vakjes langs de spiraal en komt terecht op een vakje met een "3".



Kant 2

REGELS VOOR EEN SNELLE START

- Stel twee teams samen.
- Zet één of meer fiches in als bod op het aantal antwoorden dat je voor een bepaald onderwerp denkt te kunnen raden.
- De hoogste bieder krijgt één minuut de tijd om zoveel mogelijk antwoorden te raden.
- Als de tijd voorbij is en het geboden aantal antwoorden (of meer) is geraden, dan krijg je de complete inzet. Zo niet, dan krijgt de tegenstander alle fiches uit de pot.
- Wie alle fiches van de tegenstander heeft gewonnen, wint het spel.

BRAINSTORM - de GOK!

Als je Brainstorm een paar keer gespeeld hebt, wordt het wellicht tijd voor een nieuwe, extra uitdaging. En daar gaat het om bij dit spel. Je moet nog steeds zoveel mogelijk antwoorden van de kaart raden, maar nu moet je gokken om een kaart te spelen en je kunt geen onderwerpen doorgeven. Als je denkt dat je dit aankunt, zet dan maar in...

Wat moet je doen

1. Bepaal je tactiek! Als jullie als eerste moeten bieden, wacht dan tot de tegenstander de bovenste kaart van de stapel heeft gepakt, omgedraaid en het onderwerp van de kaart voorleest. Dan is het tijd om te bieden.

Voorbeeld:

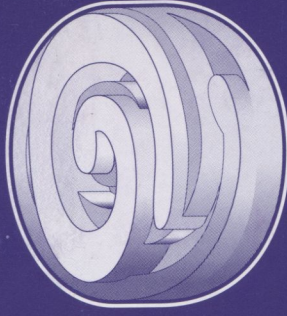
Het onderwerp op de kaart is.....
Verliefd (waar denk je aan?).
 Als jullie denken dat jullie 3 antwoorden raden, zet je jullie 3-fiche in de pot.
 Het andere team verhoogt de inzet tot vier met hun 4-fiche.
 Door dat beetje extra bedenktijd hebben jullie al wat meer ideeën... jullie verhogen jullie inzet naar 5 door jullie 2-fiche naast jullie 3 te zetten - nu kunnen jullie twee fiches verliezen, terwijl het andere team er maar één heeft ingezet - tenzij zij doorgaan en de inzet nog verder verhogen.

De teams bieden door tot zij niet verder durven verhogen. De enige regel hier is dat een fiche die eenmaal is geplaatst niet meer weggehaald mag worden. De enige manier om je inzet te verhogen is het plaatsen van meer fiches.

Raden - het bekende werk

5. Als jullie het hoogst hebben ingezet, is het tijd om de gok te wagen! De tegenstanders worden voor deze ronde controleteam; zij zetten de kaart in de kaarthouder en draaien de zandloper om. Nu hebben jullie één minuut de tijd om zoveel mogelijk antwoorden van de kaart te raden.
6. Voor ieder geraden antwoord van de kaart schuift het andere team het schuifje van de kaarthouder naast het antwoord naar rechts.
7. Als de tijd voorbij is, telt het controleteam hoeveel

Laatste Kans!



Als een team al z'n fiches verloren heeft aan de tegenstander, geeft deze fiche ze de kans om er een paar (of een heleboel) terug te winnen. Deze fiche mag echter maar één maal gebruikt worden.

12. Als het er allemaal echt slecht voor staat, wacht je tot het andere team z'n inzet heeft geplaatst en dan... Laatste Kans! Hierdoor verhoog je de laatste inzet automatisch met één en voorkom je dat het andere team de inzet mag verhogen.

Als het andere team bijvoorbeeld 4 inzet en jullie gebruiken jullie "Laatste Kans"-fiche, dan wordt de inzet verhoogd en stopgezet op 5.

13. Dat was niet moeilijk, toch? Nu hoeven jullie alleen nog maar het vereiste aantal antwoorden (minimaal 5 dus) goed te raden! Als dat lukt, moet het andere team zoveel fiches teruggeven als de inzet bedroeg, **exclusief** de "Laatste Kans"-fiche die nu uit het spel gehaald wordt.

Doel van het spel

Alle fiches van het andere team winnen.

Wat heb je nodig om het spel te spelen

- 200 dubbelzijdige onderwerp-kaarten, 1 kaarthouder,
- 1 zandloper, 20 Brainstorm-fiches,
- 1 tienzijdige dobbelsteen, speelbord - met de gokspiraal naar boven.

Wat moet je doen voor het spel kan beginnen

- Leg het speelbord tussen de teams in - met de gokspiraal naar boven - en leg de kaarten ernaast, binnen handbereik van alle spelers.
- Verdeel de spelers in twee teams - het maakt niet uit hoe de spelers verdeeld worden, zolang er maar ongeveer evenveel spelers in elk team zitten en de teams bij elkaar zitten, ieder aan een kant van het speelbord.
- Ieder team kiest een kleur en krijgt tien Brainstorm-fiches van die kleur. De teams zetten de fiches met het cijfer omhoog op de bijbehorende genummerde vakjes aan hun kant van het speelbord.
- Beide teams gooien de dobbelsteen. Het team dat het hoogst gooit mag beginnen.

2. Hoeveel antwoorden denken jullie te kunnen raden? Bespreek met je team hoeveel antwoorden jullie denken te raden en dat aantal is tevens je inzet. Leg jullie inzet in de "pot" in het midden van het speelbord.

De inzet verhogen

3. Nu mogen de spelers van het andere team de inzet verhogen - als zij tenminste denken dat ze dat kunnen. Zij zetten hun hogere inzet op dezelfde manier in. Als ze echter niet op de kaart willen bieden, dan moeten ze toch een inzet in de pot leggen, ook al is dat dan waarschijnlijk een lagere inzet dan die van jullie.

De fiches inzetten

4. Plaats de inzet met behulp van een willekeurige combinatie van Brainstorm-fiches om de grootte van je inzet aan te geven. Als jullie bijvoorbeeld denken dat jullie vijf antwoorden kunnen raden, kun je als volgt inzetten: één fiche van 5 of een 3 en een 2 of een 4 en een 1

Let op: kies de fiches die je gebruikt zorgvuldig; wat het totaal van de inzet ook is, het gaat hier om kwantiteit en niet om kwaliteit - je kunt de fiches namelijk ook verliezen.

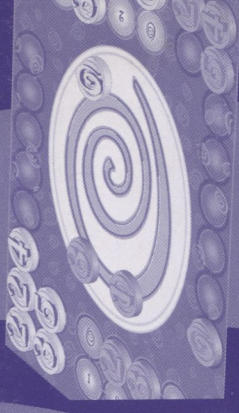
geraden hebben en vertelt welke antwoorden niet geraden zijn.

Fiches winnen

8. En dan is het de grote vraag... hebben jullie het gehaald of niet? Als jullie het vereiste aantal (of meer) hebben gehaald, krijgen jullie alle fiches uit de pot. Zet jullie eigen fiches terug op de genummerde vakjes en de fiches van de tegenstander op de blanco vakjes van hun kleur aan jullie kant van het speelbord.

9. Als jullie het vereiste aantal niet gehaald hebben, gaan alle fiches naar de tegenstander die ze op de betreffende vakjes aan hun kant van het speelbord zetten.
10. Blijf raden, ook al hebben jullie het vereiste aantal gehaald. Als je alle tien de antwoorden raadt, mag je een verloren fiche terugvragen!

11. Na elke ronde begint het team dat z'n inzet verloor het bieden op de volgende kaart.



14. Als jullie het vereiste aantal antwoorden niet halen, gaan alle fiches net als anders naar het andere team.

Pas op: kies het moment om deze "Laatste Kans"-fiche te gebruiken met zorg en aandacht! Als je het te vroeg doet, krijg je later spijt dat je hem al verbruikt hebt; en als je er te lang mee wacht, kan het gebeuren dat het andere team de inzet al tot onmogelijke hoogte opgedreven heeft!

Winnen

Het eerste team dat alle fiches van de tegenstander heeft binnengehaald, is de winnaar van het spel.



© 1998 Hasbro International Inc.
Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,
Postbus 3312, 3502 GH Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.