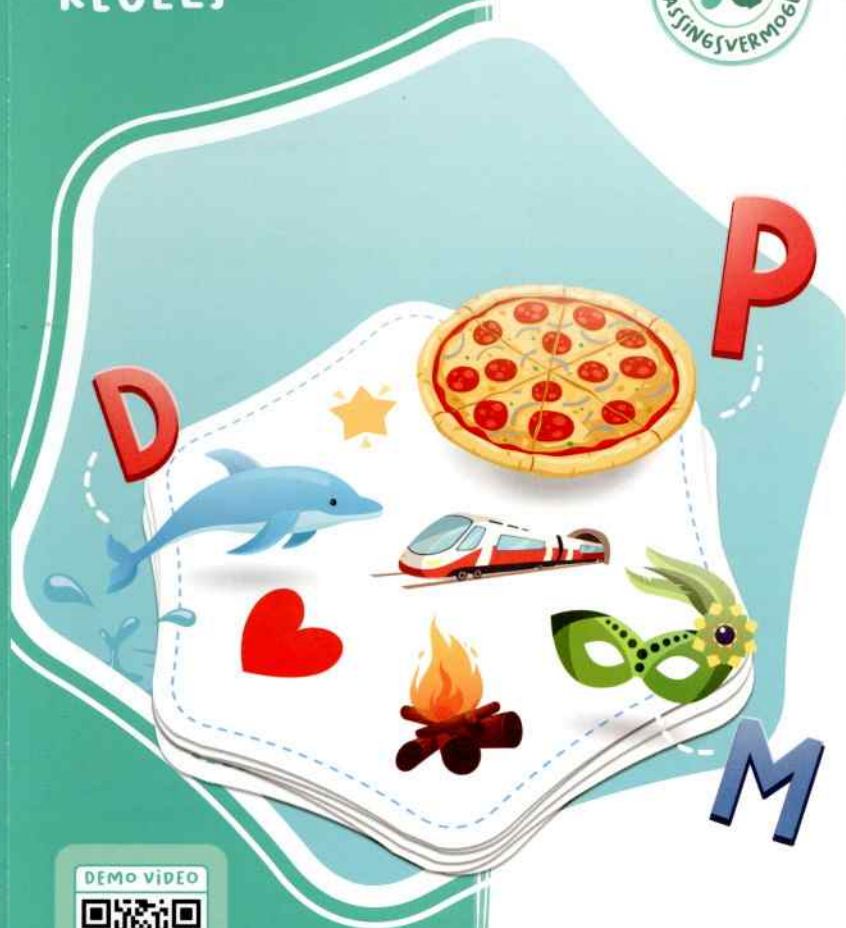


FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW

WWW.FLEXIQGAMES.COM



SPEL-
REGELS



Spel van: Gali Shimoni, Tzvi Shalem.
Grafisch ontwerp: FlexiQ bv

Met dank aan: 
MOBILE

© 2023 FlexiQ België. Alle rechten voorbehouden.
Uitgegeven en verdeeld door FlexiQ bv
Hertenbos 3, 2940 Brecht, België
info@flexiqgames.com

20230605-P



DEMO VIDEO



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW

DOEL VAN HET SPEL

Probeer als eerste te zien welke letters overeenkomen met de eerste letter van één of meer van de afbeeldingen en verzamel de meeste kaarten om het spel te winnen.

VOORBEREIDING

Schud alle kaarten en maak een stapel met de letters-zijde van de kaarten zichtbaar naar boven.

SPEEL & PAS JE AAN

'2 LETTERS' REGELS (Level voor beginners)

In dit level zijn enkel de 2 rode letters op de achterzijde van de kaart van belang. Je moet dus de blauwe letter negeren.



Draai eerst de bovenste kaart om en plaats deze met de afbeeldingen zichtbaar naar boven naast de stapel. Tegelijk wordt zo een nieuwe achterkant zichtbaar en wordt er een combinatie gevormd van 3 letters en 7 afbeeldingen. Probeer nu als eerste **om 1 afbeelding te vinden waarvan de eerste letter overeenkomt met 1 van de 2 rode letters!**



De speler die als eerste zijn hand op de kaart plaatst en onmiddellijk een correcte "link" roept, wint de kaart. Speel op deze manier verder met de rest van de kaarten.

GEEN LINK

Als alle spelers overeenkomen dat er geen link kan gevonden worden, draai dan een nieuwe kaart om bovenop de vorige open kaart. De speler die deze ronde wint, krijgt beide kaarten ... enzovoort!

INHOUD

60 dubbelzijdige kaarten, spelregels

FOUT ANTWOORD

Als een speler een fout antwoord geeft, moet hij de open kaart onderaan de stapel terugplaatsen, samen met één van zijn gewonnen kaarten (als hij er heeft). Een nieuwe kaart wordt omgedraaid en het spel gaat gewoon verder.

'3 LETTERS' REGELS

(Level voor gevorderden)

In dit level zijn alle 3 de letters op de achterzijde van de kaart van belang! Draai de bovenste kaart om met de afbeeldingen zichtbaar en probeer nu als eerste **te zien welke 2 letters overeenkomen met de eerste letter van 2 afbeeldingen** en win de kaart! Dit kunnen beide rode letters zijn, maar ook de blauwe en 1 rode letter.



De speler die als eerste zijn hand op de kaart plaatst, moet onmiddellijk 2 correcte "links" opnoemen om de kaart te winnen. Het is niet toegestaan om 1 link te noemen en dan pas de tweede te zoeken. De rest van de regels zijn identiek aan het "2 Letters"-level.

SPELEINDE

Het spel eindigt wanneer er slechts 1 kaart overblijft. Nu tellen alle spelers hoeveel kaarten zij gewonnen hebben.

DE WINNAAR!

De speler die de meeste kaarten verzameld heeft, wint het spel!

- 1 focus & herfocus
- 2 verbindingen maken
- 3 van perspectief wisselen
- 4 meerdere opties overwegen
- 5 werkgeheugen trainen
- 6 probleemoplossend denken