



Ontdek al onze spellen op  
[WWW.FLEXIQGAMES.COM](http://WWW.FLEXIQGAMES.COM)

Spel van:



Uitgegeven door:



By FoxMind Group

© 2024 FoxMind LTD.  
 Alle rechten voorbehouden.  
[www.advancegames.net](http://www.advancegames.net)

Grafisch ontwerp: FlexiQ bv  
 Verdeeld door FlexiQ bv  
 Hertenbos 3, 2960 Brecht, België  
[info@flexiqgames.com](mailto:info@flexiqgames.com)

20240305-P



# SPEL- REGELS



DEMO VIDEO



**FLEXIQ**  
 PLAY • ADAPT • GROW

## DOEL VAN HET SPEL

Roep als eerste een correct woord dat te maken heeft met de aangegeven categorie en verzamel zo de meeste kaarten om het spel te winnen!

## VOORBEREIDING

Schud alle kaarten en maak een stapel met de categorie-zijde naar boven gericht.

## SPEEL & PAS JE AAN

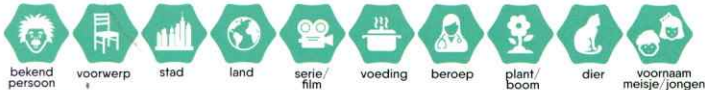
Draai de bovenste kaart om en plaats deze naast de stapel met de letters-zijde naar boven. De kleur van de categoriekaart geeft aan welke letter je moet gebruiken. Roep als eerste een woord dat te maken heeft met de aangegeven categorie. Dit woord moet beginnen met de letter die door de kleur van de categoriekaart wordt aangegeven.



Als de categoriekaart blauw is, moet je een woord vormen dat begint met de letter P. De eerste speler die een correct woord roept, wint de kaart! Draai de volgende kaart om en blijf zo verder spelen.

## GEEN ANTWOORD? FLIP DE VOLGENDE KAART!

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



bekend persoon voorwerp stad land serie/film voeding beroep plant/boom dier voornaam meisje/jongen

## INHOUD

60 dubbelzijdige speelkaarten,  
3 categoriekaarten, spelregels



Dit spel versterkt je  
**PERCEPTIESNELHEID**  
**REACTIESNELHEID**

+ deze 6 andere FlexiQ vaardigheden

## OPGELET VOOR 'TWISTER'-KAARTEN!

Het spel bevat 12 kaarten met pijlen tussen de letters (6 gaan met de klok mee en 6 tegen de klok in).

Gebruik nu NIET de letter in de categoriekleur, maar de letter die wordt aangegeven door de pijl die vanuit de categoriekleur vertrekt.

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



Gebruik bij deze kaart niet de 'B', maar de 'D'.

Gebruik bij deze kaart niet de 'L' maar de 'E'.

## OPMERKING!

Elk woord mag per spel slechts éénmaal als antwoord gegeven worden!

## SPELEINDE

Het spel eindigt wanneer er nog 1 kaart overblijft. De spelers tellen nu hun gewonnen kaarten.

## DE WINNAAR!

De speler die de meeste kaarten verzamelde, wint het spel!

