

Disney EDITION

Kids!



THE SMART  
PARTY GAME

RÈGLES DU JEU • RULES OF THE GAME • REGLAS DEL JUEGO  
SPIELANLEITUNG • SPELREGELS • REGOLAMENTO

# SPELREGELS

## INHOUD:

90 speelkaarten (74 hersentestkaarten, 6 voelopdrachtkaarten, 10 reliëfkaarten),  
6 hersenpuzzels (24 delen).

## DOEL VAN HET SPEL:

De spelers strijden tegen elkaar in 8 verschillende testtypes die een beroep doen op alle capaciteiten van de hersenen. De winnaar is de eerste speler die 4 puzzeldelen verzamelt en daarmee zijn hersenpuzzel oplost.

## VOORBEREIDING:

De spelers leggen eerst de 10 reliëfkaarten open op tafel. Alle spelers mogen ze gedurende ongeveer 30 seconden bekijken en aanraken. Daarna worden de reliëfkaarten op een stapel weggelegd. De hersentestkaarten en de voelopdrachtkaarten worden samen geschud en daarna op één stapel in het midden op tafel gelegd, met de speelzijde naar beneden. De rugzijde van de kaarten geeft het type hersentest aan dat begint zodra de kaart wordt omgedraaid (de acht testtypes worden hieronder uitgelegd).

## SPELVERLOOP:

De jongste speler draait de eerste speelkaart van de stapel in het midden om. Zodra een speler denkt het juiste antwoord te hebben, legt hij zo snel mogelijk een

hand op de kaart. Daarna geeft de speler het antwoord en haalt vervolgens zijn hand weg zodat het antwoord kan worden gecontroleerd. Per beurt mag een speler maar één antwoord geven.

### GOED ANTWOORD:

De speler krijgt de speelkaart en legt deze voor hem op tafel, met de rugzijde naar boven. Elke speler mag echter niet meer dan vier kaarten bezitten. Als een speler die al vier kaarten heeft, een nieuwe kaart wint en deze wil houden, dan moet hij één van de vier kaarten wegleggen. Zodra een speler twee gelijke kaarten bezit (dezelfde rugzijde), mag hij deze inruilen voor een deel van de hersenpuzzel.

### FOUT ANTWOORD:

Bij een onjuist antwoord moet de speler de kaart wegleggen. Hij mag dan geen antwoord geven in de volgende ronde.

## EINDE VAN HET SPEL:

De eerste speler die de vier delen van zijn hersenpuzzel compleet maakt, wint het spel.



*LET OP - Tijdens een spel met twee spelers geldt: zodra je een foutief antwoord geeft, dan leg je de kaart niet af maar geef je deze aan je tegenspeler, waarna de volgende beurt begint.*

## BESCHRIJVING VAN DE 8 HERSENTESTS:



### 1 - Spiegelbeeld

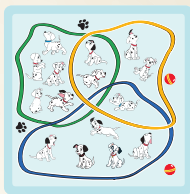
Welke vorm toont het juiste spiegelbeeld?  
(Voorbeeld hiernaast: vorm 1 is het spiegelbeeld van Stitch).





## 2 - Lasso

Welke kleur lasso omringt de meeste karakters?  
 (Voorbeeld hiernaast: de groene lasso).



## 3 - Geheugen

Bedek de kaart volledig met een hand en noem de 4 karakters die op de kaart zijn afgebeeld.  
 (Voorbeeld hiernaast: Marie, Dumbo, Pumbaa, Stampertje).  
 Je mag de karakters ook omschrijven als je hun namen niet kent (bijvoorbeeld: een kat, een olifant, een zwijn en een konijn).



## 4 - Doolhof

Bij welk karakter kom je uit als je het pad volgt vanuit het karakter in de linkerbovenhoek? (Voorbeeld hiernaast: Simba leidt tot Timon). Je mag ook het nummer noemen in plaats van het karakter (bijvoorbeeld: het pad leidt naar nummer 2).



## 5 - Wat hoort er niet bij?

Welk karakter past niet bij de anderen?  
 (Voorbeeld hiernaast: Bambi).  
 Je mag het karakter ook omschrijven als je de naam niet kent (bijvoorbeeld: het hert).





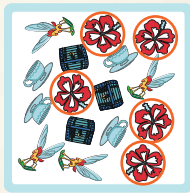
## 6 - Gelijkenis

Welk karakter staat dubbel op de kaart?  
(Voorbeeld hiernaast: de kubus is tweemaal afgebeeld).



## 7 - Hoeveelheid

Welk voorwerp staat het meest op de kaart?  
(Voorbeeld hiernaast: de bloem wordt 5x afgebeeld).






## 8 - Voelopdracht

Als deze kaart verschijnt mag de speler die de vorige kaart heeft gewonnen, een voelopdracht uitvoeren. De andere spelers kiezen dan één van de tien reliefkaarten en geven deze met de reliefzijde naar beneden. De speler mag 10 seconden alleen met de vingers voelen om het voorwerp of de textuur te herkennen. Hij mag maar één antwoord geven (Voorbeeld hiernaast: schatkist).



Als het antwoord goed is, krijgt de speler een extra deel van de hersenpuzzel. De reliefkaart wordt weer bij de andere reliefkaarten gevoegd. Als het antwoord fout is, gaat het spel gewoon verder met de volgende speelkaart.

### BIJZONDERE GEVALLEN:

-  Als de speler een fout antwoord heeft gegeven bij de speelkaart die voorafging aan de voelopdrachtkaart, moet hij de voelopdrachtkaart terugleggen in de stapel en alle kaarten schudden.
-  Als twee voelopdrachtkaarten na elkaar volgen, wordt de tweede teruggelegd en de stapel geschud.
-  De 10 texturen in reliëf zijn: knopen - pasta - schelpen - sleutel - eikel - schatkist - accordeon - zonnebril - vlinderdas - bladeren.

# Disney EDITION



[www.zygomatic-games.com](http://www.zygomatic-games.com)



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

© Disney  
[www.disney.com](http://www.disney.com)