



Scan de QR-Code
voor de online timer
www.justgames.nl

de SLIMSTE MENS ter wereld

HET BORDSPEL



Leeftijd:



Spelers:



Speelduur:



SPELREGELS

just Games

SPELIN HET KORT:

Ontdek in vijf spannende rondes wie van jullie de slimste is. Elke ronde krijgen alle spelers om de beurt een vraag. Door een vraag goed te beantwoorden scoort de speler seconden. De tijd die de speler nodig heeft om een goed antwoord te vinden op een vraag kost de speler zijn zuurverdiende seconden. De score van iedere speler wordt bijgehouden door een timer.

DOEL VAN HET SPEL:

De twee spelers die na *ronde 4: Ingelijst* de meeste seconden over hebben, spelen de Finale. In de Finale probeer je je tegenstander naar 0 seconden te spelen door vragen goed te beantwoorden. Degene die hierin slaagt, is De Slimste Mens ter Wereld!

SPELMATERIAAL:



Console
met 4 digitale timers



Kaartendoos
met 270 vragenkaarten
(54 per ronde x 5)



5 sorteerkarten
met op de achterzijde van ronde 1
(3-6-9) een speelbordje



1 pion

DE EERSTE KEER SPELEN:

Haal de vragenkaarten uit het cellofaan en stop ze weer terug in het vak waar ze uit zijn gehaald. Het is niet nodig om de kaarten te schudden.
Haal ook de console uit de verpakking.

GEBRUIKSAANWIJZING CONSOLE:

De console heeft vier timers; iedere speler speelt met een eigen timer. Het speelt het prettigst met de timers in de console, maar het kan ook zonder console. De timers houden de score van iedere speler bij. Als je vragen goed beantwoordt verdien je seconden, terwijl iedere seconde die je gebruikt om na te denken van je score wordt afgehaald. Iedere keer dat je een knop indrukt, hoor je een geluid.





De timer heeft drie knoppen:



+20 knop:

Na het indrukken van deze knop wordt er 20 seconden bij je totaalscore opgeteld. Deze knop gebruik je bij de eerste 4 rondes van het spel.



Start/Stop knop:

Na het indrukken van deze knop start of stopt de timer met het terugtellen van de tijd. Met deze knop schakel je ook het signaal uit dat je hoort als de timer op 0 staat.



-20 knop:

Na het indrukken van deze knop wordt er 20 seconden van je totaalscore afgehaald. Deze knop gebruik je alleen tijdens de Finale.

Aanzetten: Start de timer door één keer kort op de Start/Stop knop te drukken. De timer geeft in het begin een startscore van 60 seconden aan.

Uitschakelen: Schakel de timer uit door de Start/Stop knop 4 seconden ingedrukt te houden.

Reset: Druk de -20 en +20 knoppen gelijktijdig 4 seconden in. De timer springt nu weer terug naar de beginstand van 60 seconden.

Corrigeren: Als je tijdens het spelen per ongeluk een keer verkeerd drukt, en teveel of te weinig seconden toekent, corrigeer je dat door de andere toets te gebruiken. Teveel seconden? Druk een keer op de -20 knop.

GEBRUIKSAANWIJZING KAARTEN:

Er worden vijf rondes gespeeld in De Slimste Mens ter Wereld. Iedere ronde heeft een eigen set vragenkaarten. De kaarten staan gesorteerd in de doos en hebben een rode voorkant en een oranje achterkant.



Zet de kaarten die gespeeld zijn altijd zodanig terug in de doos dat de achterkant naar voren staat; dus met de oranje zijde naar voren. Als je dit doet, kun je eerst de rode kant van de kaarten spelen. Als je die allemaal hebt gehad, begin je aan de oranje zijde.

De kaarten zijn allemaal op dezelfde manier ingedeeld:

Hier staat aangegeven hoeveel seconden je verdient per goed antwoord

De vragen zijn zwartgedrukt

De antwoorden zijn roodgedrukt

+20

RONDE 1: 3-6-9

+20

V: Hoeveel verschillende 'taartpuntjes' moet je verzamelen om het spel 'Trivial Pursuit' te winnen?

A: **Zes**

V: Waar verstopte het jongste van de zeven geitjes zich voor de Grote Boze Wolf?

A: **In een staande klok**

V: Wat zet per seconde 570 miljoen ton waterstof om in helium?

A: **De zon**

V: Welke alfabetische reeks is dit: Alfa - Bravo - Charlie - Delta - Echo - ...?

A: **Foxtrot**

Het nummer en de naam van de ronde

De **sorteerkaart** van **ronde 1: 3-6-9** heeft op de achterzijde een speelbord. Dit heb je nodig bij het spelen van de eerste ronde.



VOORBEREIDING:

Zet de console midden op tafel, zodat alle spelers een timer voor zich hebben en gemakkelijk bij de knoppen van hun eigen timer kunnen. Controleer of alle timers op 60 seconden staan.

Zet de kaartendoos op tafel, zodat iedereen erbij kan.

Iedere speler pakt een kaart van *ronde 1: 3-6-9* uit de kaartendoos en legt deze kaart voor zich neer. Let erop dat de andere spelers jouw vragen niet kunnen lezen.



Leg de sorteerkaart van *ronde 1: 3-6-9* met het speelbord naar boven op tafel en zet de pion op de 1. Dit geeft aan dat we bij de eerste vraag zijn.

HET SPEL BEGINT:

De jongste speler mag beginnen. Dat wordt de speler aan wie de eerste vraag wordt gesteld bij de eerste ronde.

De speler aan wie vragen worden gesteld, noemen we de 'kandidaat'. De vragen worden altijd gesteld en gecontroleerd door de speler die rechts van de kandidaat zit. Die speler noemen we de 'quizmaster'.

Nu ben je klaar voor de eerste ronde van De Slimste Mens ter Wereld!

LET OP: SPEEL JE MET 2 SPELERS OF WIL JE MET MEER DAN 4 SPELERS SPELEN? KIJK DAN OP DE LAATSTE PAGINA VAN DIT BOEKJE VOOR DE AANGEPASTE SPELREGELS.

RONDE 1

Te verdienen: 20 seconden

3-6-9

In de openingsronde worden vijftien vragen gesteld. De speler die vraag 3, 6, 9, 12 of 15 goed beantwoordt, verdient 20 seconden. Die speler drukt op de +20 knop van zijn timer en de verdiende seconden worden opgeteld bij de startscore van 60 seconden. In deze ronde kunnen de kandidaten nog geen tijd verliezen. De timers lopen dus nog niet terug tijdens het beantwoorden van de vraag.

Als een kandidaat een vraag goed beantwoordt, mag hij ook de volgende vraag beantwoorden. Als hij een vraag fout beantwoordt, gaat zijn beurt naar zijn linkerbuurman. Nu mag deze speler proberen dezelfde vraag te beantwoorden.

Verloop van de ronde:

De pion staat op de 1 van het speelbord. Dit betekent dat de eerste vraag gesteld gaat worden. De speler rechts van de startspeler is de quizmaster. Deze speler stelt de startspeler de bovenste vraag van zijn kaart. De quizmaster leest de vraag 2 keer hardop voor. De startspeler heeft nu de kans de vraag te beantwoorden. Als hij het antwoord goed heeft, schuift de pion door naar de volgende vraag en krijgt deze speler een nieuwe vraag van dezelfde quizmaster.

Als de kandidaat het antwoord niet weet, mogen de overige spelers proberen dezelfde vraag te beantwoorden. Ga hierbij met de klok mee; de speler links van de kandidaat is dus de eerstvolgende die mag proberen de vraag te beantwoorden.

Dit gaat zo door totdat iemand het goede antwoord geeft. Nu schuift de pion door naar 2. De speler die de vraag goed heeft beantwoord, krijgt een nieuwe vraag van zijn rechterbuurman.

Als alle spelers de gestelde vraag fout beantwoorden, schuift de beurt een plek op naar links en wordt de eerste kandidaat de nieuwe quizmaster. Zet de pion op 2.

De speler die het goede antwoord geeft op de vragen 3, 6, 9, 12 of 15 drukt op zijn +20 knop op zijn timer. Er worden 20 seconden bij zijn score opgeteld.

Let op: Als de kandidaten geen (of niet het goede) antwoord weten te geven op een vraag waarop je seconden kunt scoren, krijgt de quizmaster van die ronde een kans om zelf seconden te scoren. Hij krijgt een nieuwe vraag van zijn rechterbuurman. Daarna wordt de pion verplaatst en gaat het spel verder als voorheen.

Als er vijftien vragen zijn gesteld en beantwoord, is de ronde afgelopen. Alle spelers lezen hardop voor hoeveel seconden er op hun timer staan.

Alle kaarten worden terug in de kaartendoos gestopt met de oranje kant naar voren. Berg het speelbord en de pion weer op.

Nu beginnen we met de tweede ronde.

RONDE 2

Te verdienen: 40 seconden

Open Deur

In de tweede ronde wordt aan iedere speler één vraag gesteld. De vragen zijn van het type: *Wat weet je over...?* Op de kaart staan vier antwoordmogelijkheden. Bij elk goed antwoord zijn er maar liefst 40 seconden te verdienen. Maar pas op: de timer loopt en iedere seconde die je gebruikt om na te denken wordt van je score afgehaald.

Als je alle antwoorden hebt genoemd of er geen meer weet, druk je op de Start/Stop knop om het aftellen te stoppen. Eventueel schuift de vraag met de klok mee naar de andere spelers om de ontbrekende antwoorden te geven.

Verloop van de ronde:

Iedere speler pakt voor zichzelf een kaart van *ronde 2: Open Deur* uit de kaartendoos en legt deze kaart voor zich neer. Let erop dat de andere spelers de vragen niet kunnen lezen. Controleer wie de minste seconden heeft behaald in de vorige ronde. Deze speler is de eerste kandidaat en zijn buurman rechts is de quizmaster. Bij een gelijke stand begint de jongste speler met de laagste score. Alle spelers zitten klaar met hun vinger op de Start/Stop knop.

De quizmaster pakt zijn vragenkaart en stelt de vraag aan de kandidaat. Hij leest de vraag twee keer duidelijk voor. Dan drukt de kandidaat meteen op de Start/Stop knop om de timer te starten. De tijd van die speler gaat nu lopen. Zodra de kandidaat een begrip van de kaart heeft

genoemd, geeft de quizmaster dat aan en drukt de kandidaat twee keer op zijn +20 knop. Zodra de kandidaat alle begrippen heeft gevonden of geen antwoorden meer weet, drukt hij op de Start/Stop knop om het aftellen van zijn timer te stoppen.

Als hij niet alle antwoorden heeft benoemd, moet de speler links van hem direct op zijn Start/Stop knop drukken, zodat zijn tijd gaat lopen. Die speler mag dan proberen de ontbrekende goede antwoorden te geven. Als hij geen goede antwoorden meer weet, drukt ook hij op de Start/Stop knop. Als er nog antwoorden over zijn, mogen de spelers met de klok mee op dezelfde manier proberen de ontbrekende antwoorden alsnog te geven.

Als iedereen is geweest of als er geen antwoorden meer zijn, is de volgende kandidaat aan de beurt. De speler die de kandidaat was, wordt nu de quizmaster en de speler links van hem de nieuwe kandidaat. Het stellen en beantwoorden van de vraag verloopt verder op dezelfde manier als bij de eerste speler. Iedere keer dat een speler zijn timer stopt, drukt de volgende speler op zijn Start/Stop knop en mag die speler de vraag afmaken.

Zo gaat het verder totdat alle spelers een keer kandidaat zijn geweest. De spelers lezen nu hardop hun score voor, zodat de tussenstand kan worden opgemaakt.

Nu beginnen we met de derde ronde.

RONDE 3

Te verdienen: 40 seconden

Puzzel

De puzzelronde is altijd lastig: de spelers gaan op zoek naar drie verbanden die elk worden omschreven met vier trefwoorden. Elk goed antwoord levert een speler 40 seconden op.

Op een vragenkaart staan twaalf trefwoorden door elkaar. De speler zoekt daar drie sleutelwoorden bij. Van de twaalf trefwoorden verwijzen er vier naar hetzelfde sleutelwoord. De spelers weten alleen niet welke trefwoorden naar welk sleutelwoord verwijzen.

Voorbeeld: Welk sleutelwoord hoort bij deze vier trefwoorden?

+40	RONDE 3: Puzzel	+40
Op het puntje	Mond	Kleurspoeling
Haar	Gareth Bale	Cardiff
Spiegel	Smaakpapillen	Schaar
Welsh	Vis	Swansea
Wolven Cardiff • Gareth Bale Swansea • Welsh	Ting Op het puntje • Mond Smaakpapillen • Vis	Kapper Schaar • Haar Spiegel • Kleurspoeling

De oplossing is dan Kapper:

Wolven Cardiff • Gareth Bale Swansea • Welsh	Ting Op het puntje • Mond Smaakpapillen • Vis	Kapper Schaar • Haar Spiegel • Kleurspoeling
---	--	---

De oplossing staat altijd op de andere kant van de kaart.

Verloop van de ronde:

De speler met de laagste score is weer de eerste kandidaat. De speler rechts van hem wordt de quizmaster en neemt de vragenkaart. De kandidaat drukt op de Start/Stop knop om het aftellen te starten. De quizmaster houdt de kaart met de

twaalf trefwoorden naar de kandidaat toe. Iedere speler mag meekijken. De quizmaster ziet aan zijn kant van de kaart de drie gezochte sleutelwoorden staan. Zodra de kandidaat een correct sleutelwoord noemt, geeft de quizmaster dat aan en noemt hij ook de vier trefwoorden die bij dat sleutelwoord horen. De kandidaat verdient 40 seconden en drukt twee keer op de +20 knop.

Als een speler klaar is of geen antwoorden meer weet, drukt hij op de Start/Stop knop om het aftellen te stoppen. De andere spelers mogen vervolgens even-tueel de vraag afmaken, met de klok mee. De volgende speler moet dan eerst op zijn Start/Stop knop drukken om de timer te starten. De quizmaster toont de kaart en noemt de al gevonden sleutelwoorden en de bijbehorende trefwoorden.

Als iedereen is geweest of als er geen antwoorden meer zijn, is de volgende kandidaat aan de beurt. De speler die de kandidaat was, wordt nu de quizmaster en de speler links van hem de nieuwe kandidaat. Het stellen en beantwoorden van de vraag verloopt verder op dezelfde manier als bij de eerste speler. Iedere keer dat een speler zijn timer stopt, drukt de volgende speler op zijn Start/Stop knop en mag die speler de vraag afmaken.

Zo gaat het verder totdat alle spelers een keer kandidaat zijn geweest. De spelers lezen nu hardop hun score voor, zodat de tussenstand kan worden opgemaakt.

Nu beginnen we met de vierde ronde.

RONDE 4

Te verdienen: 20 seconden

Ingelijst

In deze ronde krijgen de kandidaten ieder een vraag waar tien antwoorden bij horen. Voor ieder juist antwoord scoort de kandidaat 20 seconden. De andere spelers mogen de vraag eventueel afmaken, nadat ze hun timer hebben gestart. Zij scoren ook 20 seconden per goed gegeven antwoord.

Verloop van de ronde:

De speler met de laagste score is weer de eerste kandidaat. De speler rechts van hem wordt de quizmaster en neemt de vragenkaart. De quizmaster stelt de vraag hardop aan de kandidaat. De kandidaat drukt vervolgens op de Start/Stop knop om het aftellen te starten.

Na ieder goed gegeven antwoord drukt de kandidaat op de +20 knop. De quizmaster moet goed bijhouden welke antwoorden al zijn gegeven (eventueel met behulp van pen en papier). Als de kandidaat geen antwoorden meer weet, drukt hij op de Start/Stop knop om het aftellen te

stoppen. Daarna drukt de volgende speler meteen op de Start/Stop knop om het aftellen te starten. Dit gaat net zolang door totdat niemand meer antwoorden weet.

Als iedereen is geweest of als er geen antwoorden meer zijn, is de volgende kandidaat aan de beurt. De speler die de kandidaat was, wordt nu de quizmaster en de speler links van hem de nieuwe kandidaat. Het stellen en beantwoorden van de vraag verloopt verder op dezelfde manier als bij de eerste speler. Iedere keer dat een speler zijn timer stopt, drukt de volgende speler op zijn Start/Stop knop en mag die speler de vraag afmaken.

Zo gaat het verder totdat alle spelers een keer kandidaat zijn geweest. De spelers lezen nu hardop hun score voor, zodat de tussenstand kan worden opmaakt.

De twee spelers met de meeste seconden spelen de Finale! Een van de afgefallen spelers wordt quizmaster.



Nu beginnen we met de Finale.

RONDE 5

Te verliezen: -20 seconden

Finale

Dit is het uur van de waarheid: één van de spelers gaat verliezen, de ander gaat winnen. Wie het eerst de tijd van de tegenstander op 0 weet te brengen, wint de Finale. De spelers krijgen telkens een vraag waarbij vijf antwoorden passen. Voor elk goed antwoord dat wordt gegeven, verliest de tegenstander 20 seconden. De tegenstander mag de vraag afmaken als niet alle antwoorden al zijn gegeven. De speler met de minste seconden mag telkens beginnen.

Bij een gelijke stand aan het begin van de ronde spelen de spelers een barrage, met behulp van een kaart uit ronde 4: Ingelijst. Om beurten moeten de gelijk geëindigde kandidaten één van de tien antwoorden geven. Wie geen antwoord meer weet, verliest. De tegenstander mag dan beginnen in de Finale.

Verloop van de ronde:

Een van de spelers die is afgefallen is deze ronde de quizmaster. De quizmaster leest de finalevraag twee keer duidelijk voor. Dan drukt de kandidaat op zijn

Start/Stop knop om het terugtellen te starten. Iedere keer dat de kandidaat een juist antwoord geeft, drukt zijn tegenspeler op de -20 knop op zijn timer. Tijdens het beantwoorden van een vraag tikken de seconden van een kandidaat weg. Wanneer de kandidaat geen antwoorden meer weet, drukt hij op de Start/Stop knop om het aftellen te stoppen. Vervolgens drukt de andere speler op zijn Start/Stop knop om het aftellen te starten en mag hij proberen de overige goede antwoorden te geven. Als ook deze speler geen antwoorden meer weet, roept hij 'STOP' en stopt de vraag.

Na iedere vraag krijgt de finalist met de minste seconden de volgende vraag. Dat gaat zo door totdat één van de kandidaten geen seconden meer over heeft. Zodra een van de kandidaten op 0 seconden staat is de Finale afgelopen.

De speler die nog seconden over heeft, draagt de titel De Slimste Mens ter Wereld. Tenminste... totdat hij wordt uitgedaagd voor een volgend spel.

VEEL SPELPLEZIER!

Beste speler,

Wat leuk dat je een van de spellen van Just Games® speelt. We hopen dat je veel spelplezier beleeft aan dit spel. Als je nog vragen of ideeën hebt of wat extra speluitleg wilt, check dan even onze website of stuur een e-mail naar info@justgames.nl.

Met vriendelijke groeten,
De spellenmakers van Just Games

SPELEN MET 2 SPELERS:

Bij 2 spelers zijn de spelers altijd om de beurt kandidaat en quizmaster. Ze kunnen elkaar vragen niet beantwoorden. Ook bij de Finale spelen de spelers om de beurt; de stand op de timer speelt geen rol in wie mag beginnen. De spelers moeten elkaar natuurlijk wél naar 0 seconden spelen.

SPEEL MET MEER DAN 4 SPELERS:

Wil je het spel met meer dan 4 spelers spelen? Ga dan met je smartphone, tablet of laptop naar www.deslimstemensbordspel.com en gebruik de online timer. Deze timer werkt op dezelfde manier als de digitale timer. Er gelden geen andere spelregels voor een spel met meer dan 4 spelers.

DE SLIMSTE MENS TER WERELD VOOR ONDERWEG?

De Slimste Mens ter Wereld speelt het prettigst met behulp van de console. Maar als je tijdens vakanties of onderweg de console te groot vindt om mee te nemen, kun je de timers eruit halen en ze in de speciale gleuven van de kaartendoos zetten. Zo speel je overal De Slimste Mens ter Wereld.



Voor meer leuke spellen kijk je op: www.justgames.nl



NOTE:

De redactie heeft haar uiterste best gedaan om de vragen leuk en spannend te maken. Voor de vragen van Open deur, de Finale en in iets mindere mate Ingelijst zijn de antwoorden vaak subjectief: 'Waar denk je als eerste aan bij?' of 'Wat past het beste bij?'. Het kan zijn dat jij een ontbrekend antwoord veel beter bij de vraag vindt passen dan de gegeven antwoorden. Dan moet je erop vertrouwen dat de redactie haar best heeft gedaan logische antwoorden te geven en je neefleggen bij de gegeven antwoorden. Alvast bedankt!

de SLIMSTE MENS ter wereld

HET BORDSPEL

© 2015, De Slimste Mens Ter Wereld – Het Bordspel is door Just Games ontwikkeld en geproduceerd in samenwerking met Woestijnvis.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Just Games.

De Slimste Mens Ter Wereld® is een merk van Woestijnvis N.V.

N.B. Just Games heeft dit spel met zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

Spelauteurs: Bo-Anthony Boersen en Ben Leijten
Vormgeving: Dennis van Schajik, John van Es en André Visser
DTP: Carla Ho en Demi Dolman
Coördinatoren: Johan Siezenga en Anne Nijveld-Bijl
Sales: René Knip
Licensing: Gerrit van Dijk
Redactie: Jill Verbaendert en Ben Leijten
Spelregels: Ben Leijten en Bo-Anthony Boersen
Testers: Jailén Douma, Victoria Verhulst, Zoë Boersen, Agnes Verhulst, Maarten Boersen, Kik Boersen, Charlotte Hortensius, Bernou Dijkstra en Maud van Gellekom

Woestijnvis: Sam De Graeve en Wim Tack
Graphic Design: Just Works B.V.
Uitgever: Just Games

Speciale dank gaat uit naar Eric de Groot en Alexander Wächtler die de totstandkoming van dit spel mogelijk hebben gemaakt.



just Games

www.justgames.nl



WAARSCHUWING! Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, in verband met verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.

Just Games | Koninginneweg 31 | 1217 KR Hilversum | Nederland
Just Games is a member of Just Media Group