

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als het een speler gelukt is om de **3 merken** te verzamelen, die hij/zij aan het begin van het spel als 'geheime merken' heeft opgeschreven; of als er nog maar **10 merkkaarten** in het spel zijn overgebleven.

**Spelers tellen hun punten als volgt:**

- **1 punt** voor elk verzamelde merkkaart
- **5 punten** voor elke merkkaart die correspondeert met de 'geheime merken' op hun lijst.

**De speler met de meeste punten is de winnaar van het spel.**

## OPMERKINGEN

*De 72 merken in dit spel zijn geselecteerd op basis van hun visuele eigenschappen, categorie waarin ze passen en hun populariteit, passend bij de spelregels van het spel. Deze merken worden gebruikt onder autorisatie van de merkeigenaren. Het gebruik vormt geen onderdeel van enige financiële participatie.*

© 2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Nederland.

Informatie bewaren ter referentie. Made in China.

© Disney (Disney logo), © 2019 MARVEL (Marvel logo),  
© Disney/Pixar (Pixar logo) & © ™ Lucasfilm Ltd. (Star Wars logo),  
© Universal City Studios LLC. Alle rechten voorbehouden.  
© 2019 Dreamworks Animation LLC. Alle rechten voorbehouden.

Deze merken zijn eigendom van, en worden gebruikt onder autorisatie van de merkeigenaren.

#376582

Waarschuwing.



0-3 Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



37658210-V02-0221





# HANDLEIDING

## INHOUD

72 merk-kaarten, 120 opdracht-kaarten, 4 merkenmeppers, 1 'geheime merken'-notitieblok en handleiding



## DOEL VAN HET SPEL

Haal de **meeste punten**, door merken te verzamelen.

## VOORBEREIDING

Leg de merkkaarten met de merken naar boven op tafel.

*Let op: je kunt het best op een glad oppervlakte spelen, waaraan de kaarten niet blijven plakken.*

Schud de opdrachtkaarten en leg de stapel neer met de afbeelding naar beneden.



Alle spelers pakken een merkenmepper.

Alle spelers krijgen een 'geheime merken'-vel en noteren hun top 3 van de merken waarmee gespeeld wordt.

Laat je 'geheime merken' niet aan de andere spelers zien!

Schud de merkkaarten door elkaar.  
Zorg dat de merken zichtbaar blijven.



## TIJDENS HET SPEL

Om de beurt is een speler 'de lezer'.

Deze pakt een opdrachtkaart van de stapel en leest deze hardop voor.

Als de kaart is voorgelezen, proberen de andere spelers de bijpassende merken te pakken, *bijv. een merk met een blauwe kleur.*

Wanneer er geen enkel merk meer bij de opdrachtkaart past, dan pakt de lezer een andere opdrachtkaart van de stapel.

*Let wel: Elke speler mag per beurt maar één merkkaart pakken*

Beginnend met de speler links van de lezer,

**wordt van alle spelers gecontroleerd of ze de juiste kaarten hebben gepakt.**

- **Als een speler geen kaart heeft kunnen pakken**, dan volgt er geen actie.
- **Als een speler een onjuiste kaart heeft gepakt**, dan moet die teruggelegd worden, samen met één van zijn/haar andere merkkaarten.
- **Als een speler een correcte kaart heeft gepakt** kan hij/zij kiezen uit twee mogelijkheden:
  1. *Kaart houden, of .....*
  2. *Kaart ruilen met een al eerder door een andere speler verzamelde kaart.*

**Het spel gaat verder met de richting van de klok mee en elke ronde is er een nieuwe lezer.**