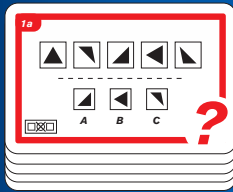




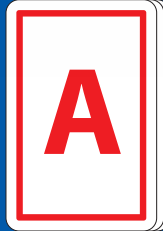
# hersenkraakers

## regels

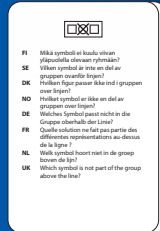
Inhoud: (4x) 50 kaarten



x 36



x 12



x 2

### Doel van het spel

Het doel is om sneller dan je tegenstander de antwoorden te vinden.

### Voor het spel begint

Schudt de kaarten NIET! Verwijder de categoriekaarten en de 12 antwoordkaarten. Geef iedere speler een set van 6 antwoordkaarten (blauwe en lichtblauwe A, B en C kaarten). Spreek van te voren af hoeveel rondes je moet winnen om de uiteindelijke winnaar te zijn. Draai de stapel om en leg één van de categoriekaarten bovenop kaart 1a als afdekkartaat.

### Het spel

Het is niet toegestaan om op de kaarten te kijken tijdens het uitdelen. Neem de 2 bovenste takenkaarten onder de bovenste kaart (laat de bovenste kaart liggen). Geef de ene speler de blauwe takenkaart en de andere speler de lichtblauwe takenkaart. De spelers beginnen tegelijkertijd. Als een speler denkt dat hij het antwoord weet, legt hij de antwoordkaart met de juiste kleur en letter omgekeerd op tafel. Alleen de eerste speler die het antwoord weet

mag dit doen. Daarna ruil je je kaarten en probeer je deze te beantwoorden. Weer zal degene degene die als eerste het antwoord denkt te weten mag zijn antwoordkaart op tafel leggen.

### Winnaar van de ronde

Nadat de 2 antwoordkaarten op tafel liggen en de antwoorden gecheckt zijn, wordt de winnaar van de ronde als volgt:

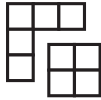
- Als slechts 1 speler zijn beide antwoordkaarten heeft neergelegd en allebei de antwoorden zijn goed, wint hij deze ronde. Heeft hij slechts 1 van de antwoorden goed, dan wint de andere speler.
- Als beide spelers hun antwoordkaart hebben neergelegd en beide antwoorden zijn fout/goed, is het een gelijkspel. Als slechts één speler een goed antwoord heeft, wint hij deze ronde.

### Winnaar van het spel

De winnaar van het spel is degene die het van te voren afgesproken aantal rondes heeft gewonnen.



**Xi**



Welk raster wordt er gemaakt als je de 2 delen combineert, eventueel door één of beide te draaien?



Welke optie creëert een soortgelijke analogie tussen de onderste symbolen als de bovenste symbolen?



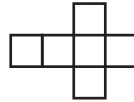
Welk symbool hoort niet in de groep boven de lijn?



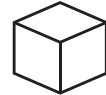
**Psi**



Welke optie maakt de vergelijking compleet?



Welke kubus kun je maken wanneer je het figuur opvouwt?



Los de verschillende soorten 3D problemen op.



**Phi**



Welke zeshoek maakt de reeks af?



Welk symbool maakt de reeks compleet?



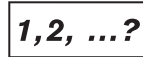
Welk raster maakt de reeks af?



**Omega**



Hoeveel zijn er?



Welk nummer maakt de reeks compleet?



Wat is de missende waarde?

**hersenkraakers**