

ZOOM-IN!

Het snelle zoekspel

Leeftijd: vanaf 7 jaar

SPELREGELS

Aantal spelers: 2 - 8

Inhoud van de doos

- Speelbord
- 120 kaarten: 55 groen, 35 blauw, 21 paars en 9 geel
- Timer

Doel van het spel

Winnaar is de speler die als eerste 15 punten heeft verdiend door de voorwerpen op de kaarten terug te vinden op het speelbord.

Ter voorbereiding

De kaarten hebben drie moeilijkheidsgraden met elk hun eigen puntenwaarde:

Groen	=	Makkelijk	1 punt
Blauw	=	Moeilijk	2 punten
Rood	=	Zeer moeilijk	3 punten
Geel	=	Allerlei	

Alle spelers gaan rondom het speelbord zitten. Schudt alle kaarten goed en leg ze verdekt op een stapel naast het bord. De timer gaat tijdens het spel van speler naar speler. Het spel wordt met de klok mee gespeeld.

Het spel

Om te kijken wie het spel mag beginnen, keert de jongste speler de bovenste kaart van de stapel om. Wie als eerste het op de kaart getoonde voorwerp op het speelbord vindt, mag beginnen. De gespeelde kaart moet weer onder op het stapeltje worden gelegd. De eerste speler keert de bovenste kaart van de stapel om en legt hem zo neer dat iedereen hem goed kan zien. Meteen daarna zet de speler aan diens linkerhand de timer op 15 seconden*. In deze tijd moet de eerste speler 'inzoomen' op het speelbord en het voorwerp vinden dat afgebeeld staat op het door hem omgedraaide kaartje. De andere spelers kunnen natuurlijk ook 'inzoomen' en proberen in dezelfde tijd het voorwerp te vinden, maar doen verder op dit ogenblik niet mee aan het spel, omdat het hun beurt niet is.

Als speler 1 het voorwerp binnen de tijd heeft gevonden, moet hij het duidelijk op het speelbord aanwijzen. Als het klopt, mag hij het kaartje houden. Met dit kaartje heeft hij dan 1 of meer punten verdiend. Dezelfde speler mag nog één of meer kaarten omdraaien en proberen de voorwerpen op het speelbord te vinden, maar moet meteen stoppen, als zijn tijd voorbij is.

Tijdens een beurt mag een speler het speelbord draaien, zoveel als hij wil. Dit kan andere spelers verwarren die net dachten een voorwerp gevonden te hebben! Hierna is de volgende speler (die zijn timer aan de linkerbuurman doorgeeft) op dezelfde manier aan de beurt en zo verder, totdat een van de spelers met al zijn kaartjes 15 punten heeft. Deze speler is de winnaar. Als het een speler niet lukt binen de tijd een voorwerp te vinden, is zijn beurt voorbij. Zijn kaart blijft echter wel in het spel en wordt open neergelegd. Volgende, niet gevonden kaarten worden hier naast gelegd, en vormen samen de reserve pot "gezochte voorwerpen". De volgende speler draait weer een kaart en mag dan zowel op zoek naar het voorwerp op het nieuwe kaartje als naar het voorwerp dat door de vorige speler niet was gevonden. In de reserve pot "gezochte voorwerpen" mogen maximaal vier kaartjes liggen. Zodra dat het geval is, mag een nieuwe speler geen nieuw kaartje meer omdraaien, maar moet hij eerst één van de vier kaarten uit de reserve pot "gevonden voorwerpen" aanwijzen op het speelbord.

Betekenis van de symbolen op de gele kaarten:

+2  15

Je beurt wordt verlengd met 15 seconden (extra tijd bovenop de standaardtijd die je hebt ingesteld). Als je nu binnen de totale tijd het voorwerp van je kaart op het speelbord hebt gevonden, dan mag je deze kaart houden en verdienen je 2 punten. Als het je niet lukt het voorwerp te vinden, moet je het kaartje weer onderop de stapel leggen. Hierna gaat het spel door met de speler links van je.

+3  15

Alle spelers krijgen 15 seconden de tijd om het afgebeelde voorwerp op het speelbord te vinden. De speler die het voorwerp als eerste aanwijst, mag de kaart houden en verdient hiermee 3 punten. Als het niemand lukt het voorwerp binnen de tijd te vinden, dan wordt het kaartje weer onderop de stapel gelegd. Hierna gaat het spel door met de speler links van je.

-1  30

Als je deze kaart draait, krijg je 30 seconden de tijd om het afgebeelde voorwerp te vinden. Lukt dit, dan krijgt je geen punten en mag je de kaart onderop de stapel leggen. Lukt dit niet, dan verlies je 1 punt. Als je nu een groene kaart hebt (die 1 punt waard is), dan moet je deze inleveren samen met de gele kaart en onderop de stapel leggen. Als je dat niet kunt, dan moet je de gele kaart bij je houden, die telt dan als 1 minuspunt op je totale aantal punten.

-1  45

Als je deze kaart draait, krijg je 45 seconden de tijd om het afgebeelde voorwerp te vinden. Lukt dit, dan krijgt je geen punten en mag je de kaart onderop de stapel leggen. Lukt dit niet, dan verlies je 1 punt. Als je al een groene kaart hebt (die 1 punt waard is), dan moet je deze samen met de gele kaart inleveren en onderop de stapel leggen. Als je dat niet kunt, dan moet je de gele kaart houden, die telt dan 1 minuspunt op je totale aantal punten.

Alternatieve speelwijzen

1. Er kan met teams worden gespeeld. Alle teamleden van het aan de beurt zijnde team zoeken net zolang naar een voorwerp totdat de eerste het heeft gevonden.
2. De rij 'gezochte voorwerpen' mag oplopen tot maximaal 5 of 6 kaartjes.

Snelheidsspe

In dit spel kun je zelf bepalen of je gebruik wilt maken van de timer. Om de beurt draaien de spelers een kaart om, waarna alle spelers tegelijkertijd op zoek gaan naar het afgebeelde voorwerp. De speler die als eerste 10 punten heeft of degene met de hoogste score (als met tijd wordt gewerkt) is de winnaar. Dit snelheidsspel kan ook met teams worden gespeeld.

Aan de achterkant van deze spelregels staat een spiekvel, dat je als hulp kunt gebruiken om voorwerpen te vinden, voor als je echt helemaal bent vastgelopen.

Met behulp van het nummer in de linkerbenedenhoek van elke kaart kun je het gebied vinden op het speelbord, waar het voorwerp zich moet bevinden. Tijdens het spelen met anderen mag deze hulp niet gebruikt worden!

* De standaardtijd per beurt kan aangepast worden, afhankelijk van de spelers, voorkeur of vertrouwde met het spel. Je kunt zelfs afspreken dat bijvoorbeeld jongere kinderen meer tijd krijgen. De maximumtijd blijft echter 60 seconden.

www.jumbo.nl



Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

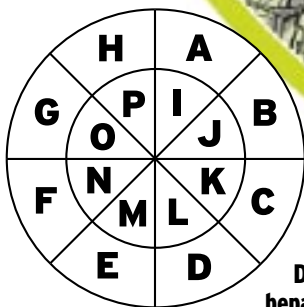
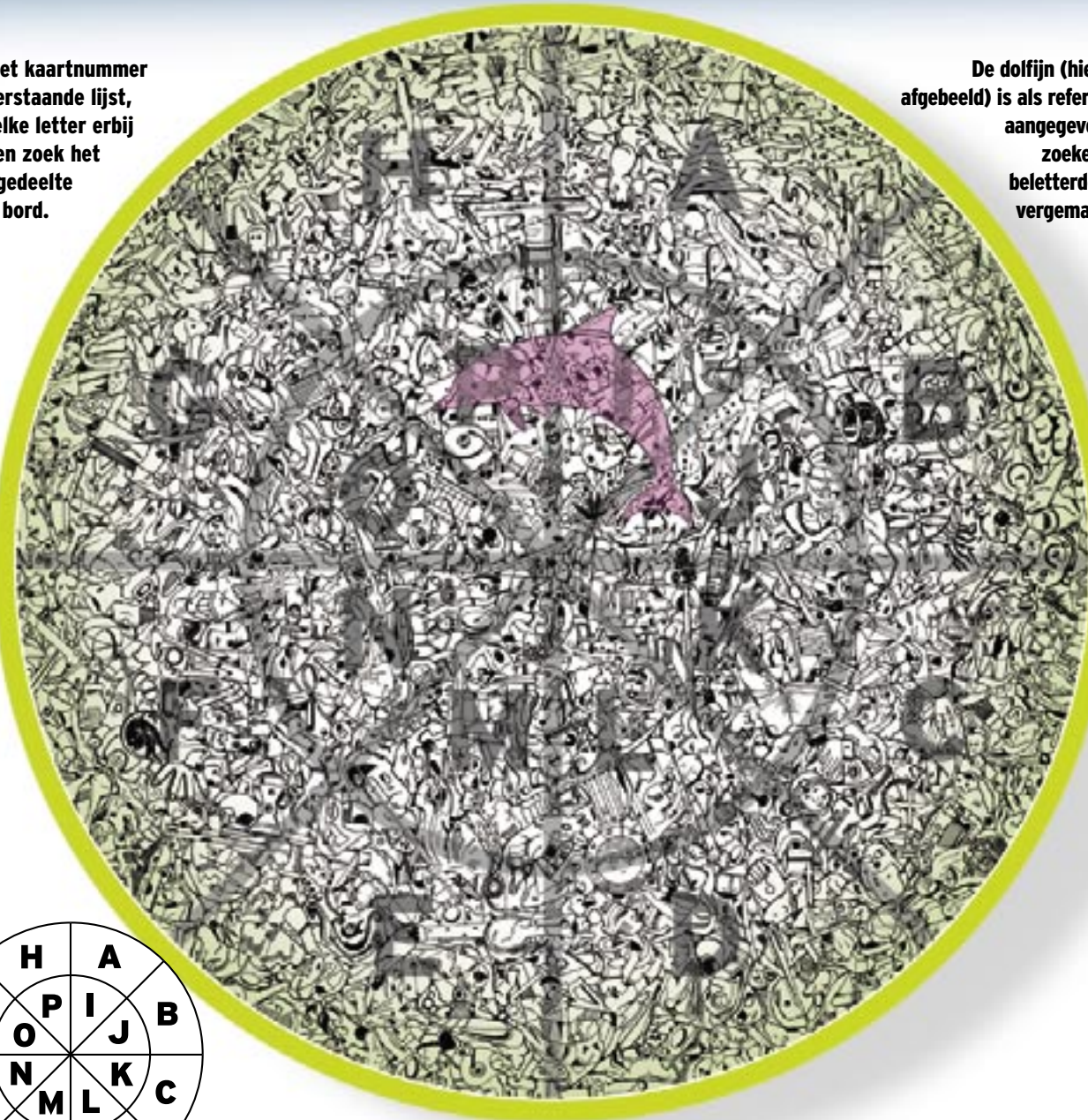


00466

Alleen te gebruiken in noodgevallen!

Zoek het kaartnummer in onderstaande lijst, kijk welke letter erbij hoort en zoek het juiste gedeelte op het bord.

De dolfijn (hier in kleur afgebeeld) is als referentiepunt aangegeven om het zoeken naar de beletterde delen te vergemakkelijken.



De letters verwijzen naar bepaalde delen van het bord

Kaartnummers	Borddelen	Kaartnummers	Borddelen	Kaartnummers	Borddelen	Kaartnummers	Borddelen	Kaartnummers	Borddelen	Kaartnummers	Borddelen
001	I/J/P	021	I/J	041	O/P	061	H/P	081	C	101	L
002	D	022	G/H	042	C	062	I/P	082	C	102	L
003	L	023	L/M	043	F	063	O	083	I/J	103	P
004	E/F/N	024	I/J	044	E	064	K	084	P/I	104	B/J
005	A/H	025	C	045	A/I	065	A	085	E	105	J
006	G	026	G	046	F	066	F	086	N	106	D
007	L	027	J/K/L	047	E	067	A	087	F	107	C
008	E/F	028	H/P	048	E	068	O	088	H	108	N
009	O/P	029	A	049	D/L	069	F/N	089	D	109	F
010	N	030	J	050	D	070	H/P	090	B	110	G
011	C	031	B	051	E	071	D	091	D	111	G
012	G	032	H	052	J/K/L	072	E	092	L	112	G
013	A	033	F	053	F/G/N	073	B	093	D	113	E/F
014	C/D	034	G	054	F	074	M	094	F	114	C/K
015	E	035	K/L	055	B	075	H	095	I/P	115	B
016	D	036	G/O	056	C	076	D	096	K	116	B/J
017	F/G	037	F	057	C	077	F	097	F	117	L/M
018	I/J	038	I/O/P	058	C	078	D	098	E	118	F
019	B	039	B	059	B	079	M	099	G	119	I
020	J	040	A/B	060	E/M	080	K	100	I	120	H