

# 4. Speluitleg

## Spel overzicht



### Dizzy

Kies een teamkleur, rood of groen. Ren rondjes om een spelpilaar, terwijl je je hand op het LED-scherm houdt. Hoe langer je rondjes rent, hoe meer ringen in jouw kleur op het scherm verschijnen. Ren net zo lang tot je de pilaar hebt veroverd in jouw kleur. Als een pilaar helemaal jouw kleur is, is hij blijvend veroverd.



### Matty

Los samen rekensommen op! Op elke pilaar, behalve de middelste 'masterpilaar', verschijnt een rekensom en een aantal antwoorden waaruit gekozen kan worden. Los de sommen op door op iedere pilaar een antwoord te kiezen. Controleer de antwoorden door de middelste pilaar aan te raken. Deze laat zien hoeveel antwoorden goed en fout zijn. Als alle sommen goed beantwoord zijn, gaat het spel een level omhoog.



### Switch

Team 'geel' speelt tegen team 'blauw'. Door een paal aan te raken verandert de pilaar van kleur. Probeer zoveel mogelijk pilaren in de eigen kleur om te zetten. Dat is nog niet zo eenvoudig, want het andere team werkt dat natuurlijk tegen.



### Tag

Before starting the game, each player chooses its own colour to play with. As soon as the game starts each player will have to touch the post that has 'his' colour as soon as possible. Beware: Time will get less with each round! Who can touch the most posts? Het team dat de meeste pilaren heeft veroverd als de tijd om is wint. Of win meteen door als eerste 6 palen te veroveren!



### Memory

Zoek dezelfde symbolen bij elkaar. Dit spel kun je met meerdere teams/spelers spelen. Ieder probeert de symbolen in zijn eigen kleur te veroveren. Onthoud goed waar alle symbolen ook al weer zaten, gebruik je hersens om te winnen!



#### Runner

Twee spelers strijden tegen elkaar. Raak de volgende oplichtende paal zo snel mogelijk, maar pas op! want de kleuren kunnen van de binnenkant naar de buitenkant switchen. De speler die als eerste twee rondes om de palen heeft gerend wint!



#### ABC

Raak zo snel mogelijk de letters van het alfabet in de juiste volgorde aan. Als alle letters geraakt zijn in de juiste volgorde wordt de rondetijd weergegeven. De speler met de snelste rondetijd wint!



#### Quest

Beantwoord de vragen die de Memo stelt door de palen met waar/kletspraat of a/b/c aan te raken. Pas op, er zijn tussenrondes:

- ontwijk the bomb: kies een paal waarvan jij denkt dat de bom niet af gaat.
- snelle ronde: raak zo snel mogelijk 5 palen van jou kleur aan.
- terug in het spel: lig je uit het spel? raak dan zo snel mogelijk de paal met jou kleur aan, ben je als eerste? dan doe je weer mee aan het spel!