

spelregels

Hoe werkt Electro®?

Op de Electro-kaarten staan links de vragen en rechts de antwoorden. Men stelt een vraag door de linker stekker in het gaatje onder een **vraag** te steken, het **antwoord** hierop moet op de rechterzijde van de kaart worden gezocht. In het gaatje onder het antwoord steekt men de rechter stekker en is het antwoord goed, dan gaat de lamp onder Jumbo branden.

Het spel

Wanneer men dit spel alléén speelt, kunnen de verschillende vragen door elkaar worden behandeld en kan men zodoende zijn kennis testen.

Bij deelname van 2, 3 of 4 spelers kiest iedere speler een vraag- en antwoordkaart, waarbij de spelers om beurten de vragen van hun kaart behandelen.

Een gezelschap van meer dan vier spelers kan Electro spelen door een spelleider te kiezen, die de vragen opleest en de antwoorden controleert.

Het gezelschap kan naar keuze in groepen worden verdeeld óf iedere speler dingt individueel mee naar de eerste plaats in het vraag- en antwoordspel.

Degene die de meeste goede antwoorden heeft gegeven, is winnaar.

Variaties

Wie één- of tweemaal een fout antwoord heeft gegeven, valt af. Het spel kan moeilijker worden gemaakt door de vragen in antwoorden om te zetten.

Telling

Bij een spel met 2, 3 of 4 deelnemers en indien een spelleider het spel met groepen spelers leidt, kan een puntentelling worden bijgehouden van wel of niet juist beantwoorde vragen: een goed antwoord is + 1, een fout antwoord is - 1 punt.

De batterijen

Plaats eerst twee 1 ½ volts staafbatterijen in het montuur door de plastic plaat uit de doos te lichten en om te draaien.