

Spelregels

1. Brainiac Memo

(vanaf 6 jaar)

Alle 32 **monumentkaarten** worden geschud en met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd. Om de beurt draaien de spelers twee kaarten naar keuze om. Heeft een speler een paar gevonden, dan mag hij dit houden en is hij meteen nogmaals aan de beurt. Zoniet worden de kaarten terug omgedraaid en is de volgende speler aan de beurt. Het spel eindigt als er geen kaarten meer op tafel liggen. De speler met de meeste paren wint Brainiac Memo.

2. Brainiac Memo +

(vanaf 10 jaar)

Vervang één set **monumentkaarten** door de **16 omschrijvingskaarten**.

Doel is om de juiste omschrijvingskaart bij de juiste monumentkaart te vinden. Heeft een speler een paar gevonden, dan mag hij dit houden en is hij meteen nogmaals aan de beurt. Zoniet worden de kaarten terug omgedraaid en is de volgende speler aan de beurt. Het spel eindigt als er geen kaarten meer op tafel liggen.

De speler met de meeste paren wint Brainiac Memo +.

3. Brainiac Master

(vanaf 12 jaar)

Voeg de **Dulle Griet**

kaarten toe aan het Brainiac Memo+ spel. Alle 34 kaarten worden geschud en met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd. Vooraleer het spel kan beginnen trekken alle spelers blindelings één **opdrachtkaart**. De spelers mogen nu enkel en alleen de paren verzamelen in de kleur van hun opdrachtkaart.

Het spel eindigt vanaf het moment dat 1 van de spelers alle paren van zijn eigen kleur heeft kunnen bemachtigen. Deze speler is dan de Master!

Speelt men met minder dan 4 spelers, dan mogen ook de paren van de niet gebruikte opdrachtkaarten verzameld worden. Deze kaarten zijn dan 1 punt waard per paar. De kaarten van hun opdrachtkaart zijn dan 2 punten waard per paar. De speler met de meeste punten wint en mag zich de Brainiac 'Master' noemen.

Opgelet! Als een speler het paar **Dulle Griet kaarten** omdraait, worden deze samen met alle overgebleven kaarten op tafel geschud en opnieuw omgekeerd neergelegd. Deze speler is vervolgens opnieuw aan de beurt.