

SPELREGELS



ONDERDELEN

- 48 speelkaarten met telkens 9 symbolen per kaart
- 1 zandloper van 1 minuut
- 24 vraag- en uitdagingskaarten: 12 Nederlandstalige kaarten en 12 Franstalige kaarten.
- 10 grote fiches met een lijst van iconen
- Spelregels
- Een computer in de buurt met internetverbinding is wenselijk, maar niet noodzakelijk.

AANTAL SPELERS: 2 TOT 20

BEGIN VAN HET SPEL

Verdeel het pakje speelkaarten – met de symbolen naar beneden zodat deze niet zichtbaar zijn – in twee gelijke stapels en leg deze in het midden van de tafel. Leg de vraag- en uitdagingskaarten in een stapeltje naast de speelkaarten.

Geef elke speler een grote fiche waarop alle iconen afgebeeld staan. Bekijk deze aandachtig alvorens het spel te spelen.

In het midden van elke speelkaart, is er ofwel een vraagteken 'Q' (voor een VRAAG) ofwel een 'C' (voor een CHALLENGE). Rond de 'Q' en de 'C' bevinden zich iconen. Tussen deze iconen, is er slechts één gemeenschappelijk icoon tussen alle speelkaarten.

DOEL VAN HET SPEL

Op het einde van het spel zoveel mogelijk speelkaarten verzamelen.

HET SPEL

Per beurt draait één speler de bovenste speelkaart van beide stapels om zodat de symbolen van de twee kaarten zichtbaar zijn.

- De spelers zoeken om ter snelst het gemeenschappelijk icoon op beide speelkaarten. (behalve de 'Q' en de 'C' die zich in het midden bevinden).
- De eerste speler die het gemeenschappelijk icoon vindt, klopt op de dichtstbijzijnde stapel en benoemt het icoon meteen. Is dit niet correct, dan mogen de andere spelers alsnog hun kans wagen.
- Indien correct, zijn er drie mogelijkheden:

1. Op de ene speelkaart staat 'Q' (VRAAG) en op de andere 'C' (CHALLENGE) in het midden. In dit geval neemt de speler een speelkaart van één van beide stapels. Het spel gaat voort.
2. Op beide speelkaarten staat een 'Q' in het midden. In dit geval stelt de persoon rechts van de speler een vraag, die in een kleurcategorie (thema) is ingedeeld. Bijv., is het icoon 'YouTube', dan stel je een gele vraag (thema iWatch!). Beantwoord je de vraag juist binnen de tijd (zandloper), neem je een speelkaart van één van beide stapels.
3. Op beide speelkaarten staat de letter 'C' in het midden. In dit geval stelt de persoon rechts van de speler de uitdaging voor, die in een kleurcategorie (thema) is ingedeeld. Bijv., is

het icoon 'Snapchat', dan stel je een bruine uitdaging voor (thema iSurfSafe!). Heb je een uitdaging binnen de tijd (zandloper) tot een goed einde gebracht, neem je een speelkaart van een stapel.

Let op! Indien het gemeenschappelijke icoon een joker is, mag de speler kiezen of hij een vraag beantwoordt of een challenge aangaat. Als er op beide speelkaarten een 'Q', dan mag de speler kiezen of hij voor een vraag of een uitdaging gaat. De kleur van de joker bepaalt de kleurcategorie (thema).

Indien de speler een vraag fout beantwoordt of een uitdaging niet binnen de tijd kan voltooien, wordt een speelkaart onderaan de stapel gelegd.

THEMAKAARTEN

Er zijn 6 thema's van vragen en uitdagingen:

- 1 iKnow! Over het internet en Child Focus (groen)
- 2 iChat! Over sociale media en applicaties (rood)
- 3 iSurfSafe! Over online risico's (bruin)
- 4 iGeek! Hoe goed kan jij het uitleggen? (blauw)
- 5 iWatch! Over films en foto's (geel)
- 6 iTech! Vragen/uitdagingen rond (online) technologie (paars)

Alle antwoorden met betrekking tot de uitdagingen staan op www.clicksafe.be.

RÈGLES



COMPOSANTS

- 48 cartes de jeu carrées avec 9 symboles par carte
- 1 sablier de 1 minute
- 24 cartes « questions/challenges » rectangulaires : 12 cartes en français et 12 cartes en néerlandais.
- 10 grandes fiches avec la liste des icônes du jeu
- Les règles du jeu
- Un ordinateur avec une connexion Internet à proximité est souhaitable mais pas indispensable.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 20

DÉBUT DE PARTIE

Diviser le paquet de cartes de jeu en deux piles plus ou moins égales et les placer - symboles visibles - au centre de la table. Mettre les grandes fiches des icônes à disposition des joueurs. Les parcourir et clarifier les termes et symboles ensemble avant de jouer.

Au centre de chaque carte, il y a soit un point d'interrogation « ? » (pour une QUESTION) soit un « C » (pour un CHALLENGE). Autour du « ? » ou du « C », sont réparties des icônes. Les cartes ont toujours une et une seule icône en commun.

BUT DU JEU

Avoir le maximum de cartes de jeu en fin de partie.

PRINCIPES

Chacun à leur tour, les joueurs retournent la première carte des deux tas afin que les symboles des deux cartes soient visibles.

- Les joueurs doivent identifier le plus rapidement possible l'icône commune aux deux cartes (sauf la question « ? » ou le challenge « C » qui se trouvent au centre).
- Le premier joueur à trouver l'icône commune tape sur le tas le plus proche en annonçant l'icône commune. S'il se trompe, les autres joueurs peuvent encore tenter leur chance.
- Si la réponse du joueur est correcte, trois possibilités s'offrent au joueur :

1. Un point d'interrogation « ? » figure au centre d'une des deux cartes et un « C » (CHALLENGE) sur l'autre. Dans ce cas, le joueur prend une carte d'un des deux tas et la partie continue.
2. Un point d'interrogation « ? » figure au centre de chacune des deux cartes. Dans ce cas, la personne à droite du joueur pose une question de la couleur correspondante à la catégorie. Par exemple, si l'icône est YouTube, la personne posera la question correspondant à la couleur jaune (thème iWatch !). Si le joueur répond correctement à la question dans le temps imparti (sablier), il peut prendre et conserver une carte d'un des deux tas et la partie continue.
3. Un « C » figure au centre de chacune des deux cartes. Dans ce cas, la personne à droite du joueur lit le challenge associé à la couleur de la catégorie. Par exemple, si l'icône est Snapchat,

la personne lira le challenge associé à la couleur brune (thème iSurfSafe!). Si le joueur réussit le challenge dans le temps imparti (sablier), il peut prendre et conserver une carte d'un des deux tas et la partie continue.

Attention! Si l'icône commune est un "joker", le joueur peut CHOISIR s'il répond à une question ou s'il doit résoudre un challenge. La couleur du "joker" détermine le thème de la question/challenge.

Si le joueur répond mal à une question ou ne parvient pas à réaliser un challenge dans le temps imparti, une carte est remise dans le tas.

THÈMES

Les questions et challenges font référence aux six thèmes suivants :

- 1 iKnow! Sur Internet et Child Focus (vert)
- 2 iChat! Sur les réseaux sociaux et applications (rouge)
- 3 iSurfSafe! Sur les risques en ligne (brun)
- 4 iGeek! Sur des connaissances théoriques (bleu)
- 5 iWatch! Sur des films ou photos (jaune)
- 6 iTech! Sur la technologie (en ligne) (mauve)

Les réponses aux challenges se trouvent sur www.clicksafe.be.