

Spelregels Knipperlicht

- Quizkwartet rond verkeer -

• Materiaal

- spelregels
- 1 draaischijf
- 35 kaarten met elk 3 vragen

• Aantal spelers

2 tot 4 spelers, vanaf 8 jaar

• Doel van het spel

Verzamel zoveel mogelijk families door vragen correct te beantwoorden.

De 7 families: de Vrachtwagens, de Moto's, de Fietsen, de Tractors, de Camping-cars, de Bussen, de Auto's

• Voorbereiding van het spel

Elke speler krijgt 6 kaarten. De andere kaarten worden op een stapel gelegd. De jongste speler mag beginnen. Daarna wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok.

• Verloop van het spel

Wanneer een speler aan de beurt is, draait hij aan het rad. Op het rad staan verschillende symbolen.

Als het rad stopt op "**Een vraag**", vraagt de speler de kaart van zijn keuze aan een tegenstander naar keuze. Er zijn drie soorten vragen mogelijk. Deze worden weergegeven door een symbool op het rad. Dit symbool staat ook op de kaart.



Vragen over veiligheid op de weg



Vragen over het verkeersreglement



Vragen over verkeersborden

- Als de tegenstander aan wie de kaart wordt gevraagd, de kaart heeft, moet hij aan de speler de vraag stellen die overeenkomt met het teken op het rad. Als de speler correct antwoordt op de vraag, krijgt hij de kaart en mag hij opnieuw draaien aan het rad. Als hij fout antwoordt, is zijn beurt voorbij.
- Als de tegenspeler de kaart niet in zijn bezit heeft, moet de speler een kaart van de trekstapel nemen. Als deze kaart de kaart is die de speler wou, begint

hij opnieuw te spelen en moet hij opnieuw aan het rad draaien. Zoniet, houdt hij de kaart en is het de beurt aan de volgende speler.



Als het rad stopt op "**Vraag een kaart naar keuze**", mag de speler een kaart vragen aan alle spelers. Als een van de spelers deze kaart heeft, moeten ze deze kaart afgeven, zonder dat de speler hiervoor een vraag moet oplossen. Als niemand deze kaart heeft, mag de speler een kaart van de trekstapel nemen. Als deze kaart de kaart is die de speler gevraagd had, mag hij nogmaals aan het rad draaien. Zoniet is zijn beurt voorbij.



Als het rad stopt op "**Sla een beurt over**" is het onmiddellijk de beurt aan de volgende speler.

Als het rad stopt op "**Verander je kaarten**" moet de speler al zijn kaarten (behalve de families die ze reeds verzameld hebben) ruilen met de speler die rechts van hem zit. Daarna is zijn beurt voorbij.



Als het rad stopt op "**Trek een kaart en draai nogmaals**" neemt de speler een kaart van de stapel, draait nogmaals aan het rad en speelt opnieuw.

Telkens een speler een volledige familie heeft (5 kaarten), mag hij deze afleggen.

Einde van het spel

De speler die het meeste volledige families heeft op het einde van het spel, wint.

Als een van de spelers geen kaarten meer heeft, voor het einde van het spel, wacht hij tot de andere spelers hun kaarten hebben uitgespeeld. Wanneer de trekstapel is uitgeput, gaat het spel gewoon door, zonder dat de spelers extra kaarten kunnen nemen van die stapel.

