

BankGiroLoterij

www.bankgiroloterij.nl



[WWW.IDENTITYGAMES.NL]

© 2013, Identity Games International BV
Heemraadssingel 180 | 3021 DL Rotterdam | Nederland

© 2013, Alles op een rijtje?!® is ontwikkeld in samenwerking met
BankGiro Loterij en Identity Games International BV, Rotterdam.

Productie, spelidee en design: Team Identity Games.



SPEELTIJD: **CA.15 MINUTEN**

LEEFTIJD: **10+**

AANTAL SPELERS: **2-5**

INHOUD : **110 SPEELKAARTEN**

DOEL VAN HET SPEL

De spelers maken een rij van kaarten waarin de afbeeldingen een juiste tijdslijn vormen.

VOORBEREIDING

Schud alle kaarten. Geef elke speler 5 kaarten. Op de voorzijde van elke kaart staat een afbeelding. Elke speler laat zijn 5 kaarten met de afbeeldingen naar boven, voor zich liggen. Niemand mag de achterzijden nu al zien. De overige kaarten liggen op een stapel in het midden van de tafel.

HET SPEL

De jongste speler begint. Hij pakt de bovenste kaart van de stapel en draait deze om. Deze kaart is de startkaart. Vervolgens legt hij 1 van zijn eigen 5 kaarten naast de startkaart:

- Aan de linkerkant als de speler denkt dat de gebeurtenis op zijn kaart eerder plaatsvond dan het jaartal op de startkaart.
- Aan de rechterkant als hij denkt, dat de gebeurtenis op zijn kaart later plaatsvond dan het jaartal op de startkaart.

Na het neerleggen draait hij zijn kaart om. **Goed?** De volgende speler gaat verder. **Fout?** Pak de kaart terug en leg deze apart voor je neer. Deze speler heeft nu 1 foutkaart. Na elke beurt pakt de speler een kaart van de stapel. Kaarten mogen bij het uitspelen ook tussen twee kaarten in geplaatst worden.

Voorbeeld:



Als je denkt dat de gebeurtenis voor 1945 is, leg je de kaart helemaal links. Denk je dat het tussen 1945 en 2008 is, dan leg je de kaart in het midden. Als je denkt dat het later is dan 2008, leg je de kaart helemaal rechts.

De rij met jaartallen wordt steeds langer en zo wordt het steeds moeilijker om jouw kaarten op de juiste plek te leggen.

PESTKAARTEN

Er is een aantal pestkaarten in het spel, deze hebben aan de achterkant een rode rand. Draai je een kaart om en heb je het goed? Dan treedt de pestkaart in werking. Voer de opdracht die op de pestkaart staat direct uit. Heb je het fout? Dan leg je de kaart bij je foutkaarten, de pestkaart is dan niet geldig.

VERLIEZER EN WINNAARS

De speler die als eerst 4 foutkaarten voor zich heeft liggen, verliest. De andere spelers winnen.

Veel speelplezier!

