

SPELREGELS

Het spel bestaat uit: 144 vragenkaarten (de rugzijden in 4 verschillende kleuren) en 16 weetjeskaarten (de rugzijden ook in 4 kleuren).

Waar gaat het om? De deelnemers (2 - 4) moeten 4 x 4 vragenkaarten verwerven. Een compleet setje (1 rode + 1 blauwe + 1 gele + 1 groene kaart) wordt ingewisseld voor 1 weetjeskaart. Wie het eerst 4 weetjeskaarten heeft, is de winnaar.

Hoe werkt het? Iedere deelnemer kiest een kleur. Schud de vragenkaarten en leg de stapel met de rug naar boven op tafel. Neem de bovenste 4 kaarten van de stapel en leg ze naast elkaar, met de rug naar boven.

* Een van de spelers begint: hij wijst een van de 4 kaarten aan en zegt het nummer van de vraag (1 - 4) die hij wil beantwoorden. Een van de medespelers neemt de kaart op en leest de vraag voor. Nu zijn er 3 mogelijkheden, het antwoord is:

- **FOUT**, de kaart gaat terug op tafel, de speler links van de eerste krijgt de beurt;

- **GOED**, maar er staat géén **W** achter de vraag, de kaart gaat onderaan de stapel, er wordt een nieuwe kaart in de rij gelegd. De speler mag doorgaan;

- **GOED**, er staat wél een **W** bij de vraag, de speler krijgt de kaart en mag doorgaan; er wordt een nieuwe kaart in de rij gelegd. Daar vragenkaarten in de 4 verschillende kleuren moeten worden verworven, moet nu een andere kleur worden gekozen.

* Als iemand aan de beurt is en er ligt in de rij op tafel geen kleur van zijn gading, dan mag hij zijn beurt benutten door 2 kaarten van de rij om te ruilen (onderaan de stapel plaatsen) voor 2 nieuwe kaarten. Wie slim is ruilt kaarten in die de volgende speler goed had kunnen gebruiken!

* 4 verschillende vragenkaarten worden ingewisseld voor 1 weetjeskaart in de eigen kleur. Wie als eerste 4 weetjeskaarten heeft is de winnaar.

Puntentelling bij de eindafrekening: losse vragenkaarten 1 pnt., weetjeskaarten 5 pnt., 4 weetjeskaarten 25 pnt.

© 1992 Produktie Inmerc BV, Wormer