

randolph.ca/linkto

De spelers moeten samenwerken om alle Tipkaarten te **verbinden** met de correcte Woordkaarten. Is de overgebleven kaart de **sleutel** tot de overwinning? Controleer de code met behulp van de Antwoordkaart en kijk of je gewonnen hebt!

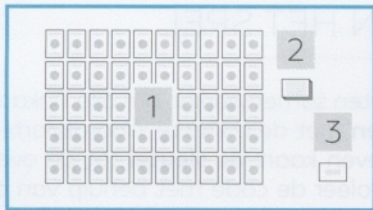
VOORBEREIDING

1. Verspreid de **Woordkaarten** over de tafel zodat alle spelers ze duidelijk kunnen zien.



TIJDENS HET SPEL KAN HET HANDIG ZIJN OM DE KAARTEN PER THEMA TE SORTEREN

2. Leg de Tipkaarten in een stapel waar iedereen bij kan, **met de tipzijde naar boven**.
3. Hou de **Antwoordkaart** nog even opzij. Je hebt de kaart pas nodig aan het einde van het spel.
4. Kies een **moeilijkheidsgraad** (1 - 5) om mee te spelen. We raden aan om te beginnen bij niveau 1 en geleidelijk aan te stijgen.



SPELVERLOOP

De spelers trekken om beurt een **Tipkaart** en lezen deze **hardop** voor.



LEES ENKEL DE TIP VOOR VAN DE MOEILIKHEIDSGRAAD DIE JE AAN HET BEGIN VAN HET SPEL KOOS.

Nu proberen jullie samen **het woord te vinden dat bij de tip past**. Neem de tijd om voorzichtig alle woorden te overwegen en de mogelijke opties te bespreken.

Als jullie het juiste woord denken gevonden te hebben, leg de Tipkaart op de Woordkaart.



Tijdens het spel mogen jullie Tipkaarten die eerder werden neergelegd nog van plaats veranderen. Als jullie geen idee hebben welk woord bij de tip past, leg dan de kaart aan de kant om er later op terug te komen. Als jullie enkel nog moeilijke kaarten over hebben, zullen jullie al jullie vaardigheden moeten aanspreken om het antwoord af te leiden!

EINDE VAN HET SPEL

Als alle **Tipkaarten** op **Woordkaarten** liggen en jullie blij zijn met jullie keuzes, neem dan de overblijvende Woordkaart. Dit is jullie sleutel ! Klopt het wel? Draai de kaart om en **vergelijk de code** met de code van de moeilijkheidsgraad op de Antwoordkaart.



Als beide kaarten **dezelfde code vertonen**, dan hebben jullie dit niveau gehaald!

Probeer nu het volgende niveau tot een goed einde te brengen.



Als de **codes niet overeenkomen**, dan is alles nog niet verloren. Leg de kaart terug in het spel en probeer aanpassingen te doen om de juiste sleutel te vinden.

Als de **tweede sleutel correct is**, dan winnen jullie!

Als ook de **tweede sleutel verkeerd is**, krijgen jullie nog een Laatste Kans.

LAATSTE KANS

Vergelijk tussen de tweede en derde poging de codes voor elk paar Woord- en Tipkaarten.



LET EROP DAT JULLIE DE CODES OP DE WOORDKAARTEN VERGELIJKEN MET HET JUISTE NIVEAU OP DE TIPKAARTEN.

Leg de paren die correct geraden zijn aan de kant en concentreer jullie op de kaarten waarvan de codes niet overeenkomen.



Werk nu samen om de Tipkaarten te verbinden met de juiste Woordkaarten en de sleutel te vinden. Dit is jullie laatste kans om het spel te winnen !

PUNTEN [OPTIONEEL]

Het is niet verplicht om punten te tellen in Linkto, maar indien gewenst kunnen jullie je score noteren als referentie voor toekomstige spelletjes.

INSTRUCTIES:

Als jullie de sleutel vonden bij de...

EERSTE POGING	51 PUNTEN
TWEEDE POGING	41 PUNTEN
DERDE POGING	31 PUNTEN

Vergelijk dan de codes van alle paren van Woord- en Tipkaarten. **Voor elk paar met overeenstemmende codes voegen jullie 1 punt toe aan het totaal.** Dit maakt een perfecte score van 100 punten mogelijk.

100 PUNTEN	PERFECT! JULLIE ZIJN GENIAAL !
90 TOT 99 PUNTEN	UITSTEKENDE SCORE !
80 TOT 89 PUNTEN	ZEER GOED.
70 TOT 79 PUNTEN	GOED.
60 TOT 69 PUNTEN	DAT WAS NIPT !
59 PUNTEN OF MINDER	OEPS. JULLIE ZULLEN HET DE VOLGENDE KEER BETER MOETEN PROBEREN !

COMPETITIEVE VARIANT

Hoewel het basisspel van Linkto coöperatief is, is het mogelijk om het spel **competitief** te spelen door **teams** te vormen. Je kunt spelen in maximum 4 teams van 2 spelers.

Trek tijdens je beurt een Tipkaart en probeer de juiste Woordkaart te vinden. Vergelijk **in het geheim** de code met je Tipkaart.

!

LET EROP DAT JULLIE DE CODE OP DE WOORDKAART VERGE-
LIJKEN MET HET JUISTE NIVEAU OP DE TIPKAART.

>> **Komen de codes niet overeen**, leg dan de Woordkaart terug op zijn plaats en leg de Tipkaart af naast de stapel.

>> **Komen de codes wel overeen**, toon dit dan aan de rest van de groep. Jullie mogen het paar houden en ontvangen hiervoor **1 punt** en een BONUS.

BONUS!

JULLIE KRIJGEN EEN NIEUWE BEURT MET DE BOVENSTE KAART VAN DE AFLEGSTAPEL. SPEEL VERDER TOT DE AFLEGSTAPEL LEEG IS OF TOT JULLIE EEN FOUT MAKEN.

Het spel eindigt onmiddellijk zodra de trekstapel leeg is (de aflegstapel hoeft niet leeg te zijn). Het team met de meeste punten wint!