



Het gaat er niet om wát je weet maar hoe snél je 't weet!

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler 10 punten scoren door vragen heel snel én juist te beantwoorden.

INHOUD

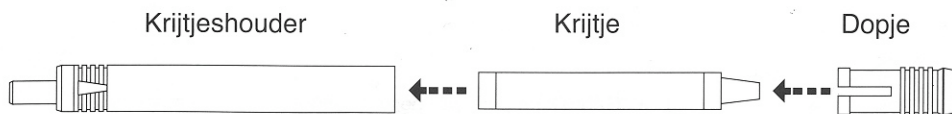
1 SPLIT SECOND-Flapper bestaande uit:

- 1 basis • 1 stickervel • 6 Flappers • 16 rubber voetjes •
- elastiekjes • 250 tweezijdig bedrukte vraag- en antwoordkaarten •
- 1 dobbelsteen • 6 uitwisbare krijtjes met houder.

VOORBEREIDING

Zet de krijtjes met houder in elkaar (zie afbeelding 1).

Afb. 1



Zet het spel als volgt in elkaar:

1. Plak de sticker op de basis
2. Maak voorzichtig drie rubber voetjes los en bevestig ze aan de onderkant van de basis.
3. Bevestig onder elke Flapper twee rubber voetjes (zie afbeelding 2). Je hebt nu nog één rubber voetje over.
4. Bevestig een elastiekje aan elke Flapper (zie de instructies op afbeelding 3 - 6). Je kunt bijvoorbeeld een tandenstoker gebruiken om het elastiekje door de kleine gaatjes te duwen. Zorg dat alle Flappers op dezelfde manier in elkaar gezet zijn, dan weet je zeker dat ze allemaal even goed functioneren.

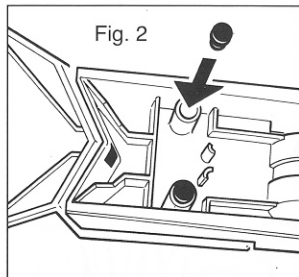


Fig. 2
Duw de rubber voetjes in de gaten onder elke flapper.

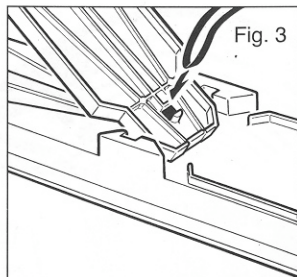


Fig. 3
Duw een elastiekje door het gaatje van elke flapper.

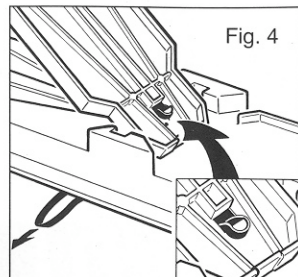


Fig. 4
Maak het einde van het elastiekje vast rondom het haakje en trek van onderaf aan.

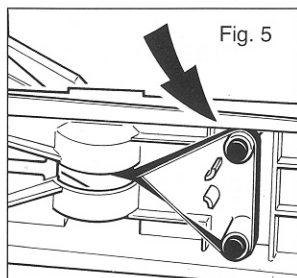


Fig. 5
Bevestig het elastiekje om de lipjes aan de onderkant.

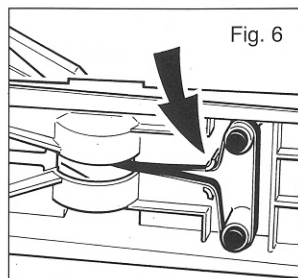
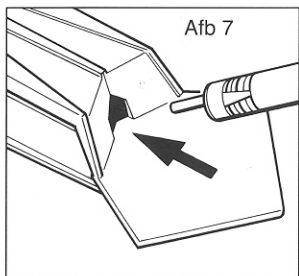


Fig. 6
Bevestig vervolgens het elastiekje om de "halve" pinnen.

5. Elke speler heeft één Flapper. Verdeel alle Flappers rondom de basis en klik ze er van bovenaf op.
6. Als de spelers niet schrijven, kan de Flapper opengeklapt worden vastgezet door de punt van de krijtjeshouder door het gaatje in de Flapper te steken, zoals is afgebeeld (zie afb. 7).



- Gebruik de punt van de krijtjeshouder om de Flapper vast te zetten.
- Pak de kaarten uit en zet ze in de kaarthouder. Zorg ervoor dat alle kanten met dezelfde kleur dezelfde kant opstaan.
- Verwijder de antwoorden op de Flappers met een zachte doek of een tissue.

HET SPEL

- In elke ronde is er één speler die de vraag voorleest en dus zelf niet meedoet. Gooi de dobbelsteen om te bepalen wie er als eerste voorleest. De speler die het hoogst of een ? gooit, begint als voorlezer.
- Voordat de vraag wordt voorgelezen, moeten alle spelers hun Flapper opengeklapt vastzetten (zie hierboven bij VOORBEREIDING, punt 6).

De spelers luisteren naar de vraag met hun handen op schoot, dus NIET aan de Flapper.

- Als je aan de beurt bent om voor te lezen, pak je de eerste kaart uit de houder en je houdt hem zodanig vast dat niemand anders hem kan zien. Het maakt niet uit welke kant van de kaart je het eerst voorleest. Behalve bij een persoonlijke vraag (zie hieronder bij DE VRAGEN), blijft jouw krijtje met houder gewoon in de Flapper staan: de voorlezer beantwoordt zijn eigen vraag niet.
- Gooi de dobbelsteen om te bepalen welke vraag je voor moet lezen. Als je een ? gooit, mag je zelf kiezen welke van de vijf vragen je voorleest. Als er een * staat bij de vraag die je moet voorlezen, is het een persoonlijke vraag. Behandel de vraag zoals omschreven bij DE VRAGEN.
- Wanneer de vraag eenmaal gesteld is, pakken alle spelers razendsnel hun krijtje uit de Flapper en schrijven het antwoord op. Laat de Flapper los en... FLAP! De Flappers klappen naar het midden!
- De speler die het juiste antwoord heeft of het antwoord dat er het dichtst bij in de buurt komt (zie PUNTENTELLING), is de rondewinnaar.
- Veeg de antwoorden van alle Flappers.
- De rondewinnaar noteert z'n punten met het uitwisbare krijtje (zie hieronder bij PUNTENTELLING).
- De speler die de vraag gesteld heeft, zet de kaart achteraan de stapel. Let op: de kaart moet met dezelfde kleur naar één kant staan als de rest van de stapel.
- Nu is de speler links van de voorlezer aan de beurt om een vraag voor te lezen.

PUNTENTELLING

- De antwoorden bestaan altijd uit één letter, óf een lettercombinatie, óf een getal.
- Een letterantwoord moet altijd helemaal goed zijn.
- Bij een getal, wint het antwoord dat het dichtst bij het werkelijke antwoord ligt.
- Als twee of meer spelers hetzelfde antwoord hebben, wint degene wiens Flapper onderop (het dichtst bij de basis) ligt.
- Noteer je punten door de scorevakjes op jouw Flapper aan te kruisen, te beginnen bij 1 punt en dan verder naar 2, 3, 4 enz.

DE VRAGEN

Als vragensteller herken je een persoonlijke vraag gemakkelijk aan het * dat bij het antwoord staat. Dit betekent dat de vraag over jou persoonlijk gaat en alle spelers moeten dus antwoorden met het antwoord dat jij geeft! Als controle schrijf jij jouw antwoord op je Flapper en je bedekt het met je hand. Maar laat je Flapper niet naar het midden klappen!

Als je een antwoord moet geven op een vraag met "Op een schaal van 0 tot 10...", dan betekent dit dat 0 het laagst is en 10 het hoogst. Dit moet ook blijken uit je antwoord. Leg dit, indien nodig, uit aan de andere spelers.

De andere vragen zijn gevarieerd. Sommige hebben een "goed of fout"-antwoord. Dan schrijf je gewoon een G op als je denkt dat het antwoord goed is of een F als het fout is.

Antwoorden in de vorm van een getal moeten helemaal opgeschreven worden. Bijvoorbeeld: als het antwoord 007 is, moet je alledrie de cijfers opschrijven. Alleen een zeven is dus niet goed.

Als het antwoord een jaartal is, moet het voluit geschreven worden. Tenslotte kan '84 staan voor 1984, maar ook voor 1884 of 1784!

Als een deel van het antwoord al in de vraag gegeven wordt, dan hoeft je alleen de overblijvende letters of cijfers op te schrijven.

SPELVARIATIES

Je kunt een kleine variatie aanbrengen door:

1. Het spel te spelen zonder de persoonlijke vragen.
2. Het spel te spelen zonder dobbelsteen en alleen de persoonlijke vragen gebruiken.

DE WINNAAR

De eerste speler die 10 punten heeft, wint het spel.

HET SPEL OPBERGEN

Haal de Flappers uit de basis en leg alle plastic spelonderdelen in de binnendoos. Leg kaarthouder en krijtjes in de uitsparingen.

Vervanging van SPLIT SECOND spelonderdelen

Wanneer één van de Flappers sneller dichtklapt dan de andere, moet er gecontroleerd worden of de bevestiging van de elastiekjes bij alle Flappers hetzelfde is.

Als de meegeleverde elastiekjes op zijn, kun je gebroken exemplaren vervangen door een gewoon elastiekje.

Vervang de uitwissbare krijtjes indien nodig door nieuwe.

BELANGRIJK! Bewaar deze informatie zorgvuldig.

Consumentenservice!

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed.

Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland:

Hasbro B.V.

Postbus 3010

3502 GA Utrecht.

Voor België:

S.A. Hasbro N.V.

Internationale Laan 55/4

1070 Brussel.

3-6 ap
12j +
1992
335,-