

DOEL VAN HET SPEL:

Zorg dat je teamgenoten de juiste begrippen weten te raden binnen de toegestane tijd.

SPELVERLOOP:

Vorbereiding:

- Verdeel de spelers in 2 gelijkwaardige teams.
- Bepaal of je met de BLAUWE, RODE of GELE begrippen speelt.
- Plaats het scherm in het midden van de tafel en de schijnwerper er net achter.
- Leg de stokjes en de vormen naast de schijnwerper.
- Het team met de jongste speler begint.
- Het teamlid dat wordt aangewezen als Schaduwmeester zit naast de schijnwerper (deze speler blijft de Schaduwmeester voor zijn team tijdens deze ronde).
- Zet de positie van de schijnwerper op 2 (schuif onderaan).



Hoe een ronde verloopt:

De Schaduwmeester trekt de eerste kaart van de stapel en schakelt de schijnwerper in.

De ronde begint.

Tijdens zijn beurt, probeert de Schaduwmeester het begrip op de kaart door zijn team te laten raden door met de vormen schaduwen op het scherm te maken, totdat zijn team het juiste antwoord geeft (indien de spelers vastlopen mag de Schaduwmeester - een keer per ronde - een andere kaart nemen). Zodra het team het juiste antwoord heeft gegeven, neemt de Schaduwmeester een nieuwe kaart, enzovoorts totdat de schijnwerper uitgaat.

(Wanneer het licht knippert, zijn er nog 10 seconden over)

Wanneer de schijnwerper uitgaat:

- krijgt het team de gewonnen kaarten
- kiest het andere team de Schaduwmeester en volgen ze dezelfde regels.

Einde van het spel:

Na 3 speelrondes eindigt het spel en wint het team met de meeste kaarten. Bij een gelijke stand wordt een nieuwe ronde gespeeld. Het team met de meeste kaarten wint.

Regels voor een spel met 2 spelers

Het spel schakelt over naar een coöperatief spel en elke speler is 5 keer de Schaduwmeester. De spelronde volgt de gebruikelijke regels van een ronde. Versla je eigen record om de onbetwiste Schaduwmeester te worden.

SCHADUWVORMEN MAKEN



Gemakkelijke vormen:

Om de STORM te doen raden: gebruik de wolk + de flits zoals in het voorbeeld links:

Overlappende begrippen:

Sommige begrippen kunnen vereisen dat verschillende vormen gebruikt moeten worden die elkaar overlappen om een nieuwe vorm te creëren. Om "ruimtevaarder" te laten raden, plaats je bijvoorbeeld op hetzelfde stokje de man en de wolk. Je kunt het tweede stokje gebruiken om een andere vorm toe te voegen, zoals de ster, om te laten raden dat het om de ruimte gaat. Zie voorbeeld rechts.



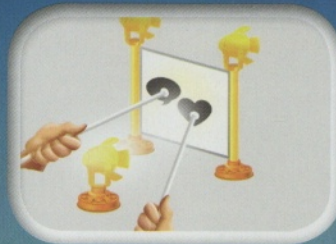
Een (zeer) kort verhaal vertellen met de Schaduwwormen:

Sommige begrippen kunnen vereisen dat je deze in meerdere stappen uitbeeldt.
Bijvoorbeeld: een huwelijksaanzoek in 3 stappen:

Stap 1 : gebruik de vorm van de man en de vrouw



Stap 2 : gebruik de vorm van de tekstballon en het hart



Stap 3 : gebruik de vorm van de hand en de ring



ADVIES VAN DE UITGEVER

- Maak het spel nog leuker door eigen begrippen toe te voegen!
- Het spel dient in een vrij donkere ruimte worden opgesteld. Zet het spel niet direct in het licht.
- Je kan 3 spellen na elkaar spelen door eerst met de blauwe begrippen te spelen, daarna met de rode en uiteindelijk met de gele.
- Je kan zoveel oefenen als je wilt, dankzij de oefenmodus. Het licht zal nooit uitgaan wanneer je de schijnwerper op positie 1 zet.



Wat ook mogelijk is:

Je kan je teamgenoten helpen door klanken na te bootsen! Je mag neuriën, grommen, lachen, "auw" of "ohoh" zeggen, maar praten is verboden!

BEWAAR INSTRUCTIES VOOR TOEKOMSTIG GEBRUIK

Speelgoed met een elektrische bron vereist een zorgvuldige behandeling. Lees dit document aandachtig.
Controleer de batterijen en vervang ze indien nodig om een goede werking te garanderen.

INSTALLATIE - WAARSCHUWING:

- Mix geen verschillende soorten batterijen of accu's.
- Combineer geen oude batterijen met nieuwe.
- De aansluitklemmen van een batterij of accu mogen niet worden kortgesloten.
- Probeer geen batterijen op te laden die niet oplaadbaar zijn.
- Batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd voordat ze worden opgeladen.
- Batterijen moeten worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.
- Niet onderdampelen.
- Verwijder batterijen of accu's uit het product wanneer deze niet in gebruik zijn.
- Gebruikte batterijen of accu's moeten uit het speelgoed worden verwijderd.

BATTERIJEN RECYCLEN EN AFVAL VAN ELEKTRISCHE / ELEKTRONISCHE APPARATUUR:

Dit logo is aangebracht op alle producten die elektrische of elektronische onderdelen bevatten.

Identificeer de producten waarvan het afval kan worden hergebruikt of gerecycleerd worden om de hoeveelheid afval te verminderen.



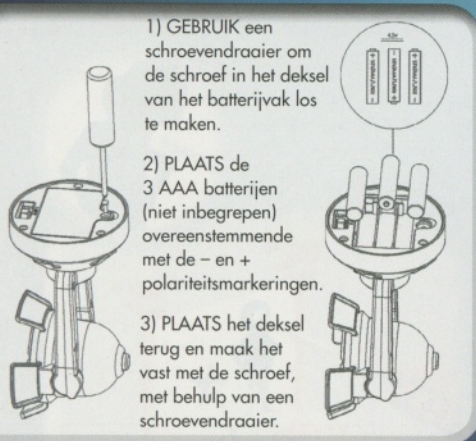
Neem deel aan de bescherming van het milieu door dit product of de batterijen op een verantwoorde manier te recyclen.

Elektrisch afval of elektronische materialen en gebruikte batterijen horen niet bij het huishoudelijk afval.

Neem contact op met uw gemeente voor informatie over het recyclen van batterijen, en afval van elektrische en elektronische apparatuur.

SCHIJNWERPERS:

Kijk nooit rechtstreeks naar de lichtstraal.
Richt de lichtstraal nooit op het gezicht van iemand anders.



1) GEBRUIK een schroevendraaier om de schroef in het deksel van het batterijvak los te maken.

2) PLAATS de 3 AAA batterijen (niet inbegrepen) overeenstemmende met de - en + polariteitsmarkeringen.

3) PLAATS het deksel terug en maak het vast met de schroef, met behulp van een schroevendraaier.