

BRAINSTORM!

Het Dynamische Gezelschapsspel voor Snelle Denkers

Inhoud:

Speelbord, 2 speelstukken, 300 kaarten, 1 viewer, 1 zandloper, 1 potlood, 2 zwarte dobbelstenen, 1 blauwe dobbelsteen en 6 weggeef-fiches.

Spelregels

Brainstorm is een spel dat gaat over bepaalde “onderwerpen”. Elke kaart bevat een “onderwerp” en 10 antwoorden die met dit “onderwerp” te maken hebben. Elke kaart is aan twee zijden bedrukt, maar je gebruikt per beurt maar 1 zijde van de kaart. Het spel bevat in totaal 600 “onderwerpen”

Brainstorm wordt gespeeld met 2 teams. Het maakt dus niet uit hoeveel mensen er meedoen, ze worden in twee teams opgesplitst.

Brainstorm is een verslavend spel dat in een hoog tempo wordt gespeeld. Het gaat er alles behalve rustig aan toe. Om de zaken een beetje in de hand te houden, wordt iemand aangewezen als spelleider. De spelleider kan deel uitmaken van één van de twee teams, of hij kan een onafhankelijk persoon zijn die zelf niet meedoet. Dit laatste wordt vooral aangeraden als het spel met een groot aantal spelers wordt gespeeld. De spelleider houdt het verloop van het spel in de gaten; het kiezen van de onderwerpkarten, de punten enzovoort. De bedoeling van het spel is om samen met je team zoveel mogelijk “antwoorden” te raden die met een bepaald “onderwerp” te maken hebben. Voor elk goed “antwoord” krijg je 1 punt. Ook kunnen er bonuspunten worden verdiend (zie SPELVERLOOP).

Begin van het spel

De spelers worden in twee teams verdeeld. De spelbenodigdheden worden uit de doos gehaald. Elk team neemt drie weggeef-fiches en één speelstuk. Eén speler van elk team werpt de twee zwarte dobbelstenen. Het team dat het hoogste aantal punten gooit begint.

Wordt er gespeeld met een onafhankelijke speelleider dan neemt hij de viewer en het potlood. Als de speelleider behoort tot één van de twee teams dan krijgt één van de spelers van het team dat *niet* als eerste begint de viewer en het potlood, om de score van het beginnende team bij te houden.

Voorbereiding

De speelleider kiest een kaart vóór uit de doos. Hij leest het "onderwerp", dat aan de bovenkant van de kaart staat vermeld voor aan het team dat aan beurt is. Dan vraagt hij: "Spelen" of "Weggeven"? (zie WEGGEVEN). Het team heeft 30 seconden de tijd om hierover een beslissing te nemen.

Spelverloop

Wanneer een team besluit te "Spelen" geeft de speelleider de kaart, het potlood, de zandloper en de viewer aan een speler van het andere team die de score bijhoudt, of hij doet dit zelf als er sprake is van een onafhankelijke speelleider.

Een speler van het team dat nu aan de beurt is, gooit de drie dobbelstenen om het aantal bonuspunten dat verdiend kan worden vast te stellen. Het totaal van de twee zwarte dobbelstenen moet bij elkaar opgeteld worden. Als het "antwoord" dat bij dit getal op de kaart hoort wordt geraden, verdient het team hiervoor bonuspunten. Het aantal bonuspunten wordt bepaald door de blauwe dobbelsteen. Als er bijvoorbeeld met de zwarte stenen 2 en 3 wordt gegooid, en met de blauwe dobbelsteen 4, dan krijgt het team als "antwoord" nummer 5 (2 + 3) wordt geraden, 4 bonuspunten, plus natuurlijk 1 punt voor het goed raden van het "antwoord". (Het is mogelijk dat er van de 10 "antwoorden" maar 1 geraden wordt. Als dat in dit geval "antwoord" nummer 5 is, dan krijgt het team dus 5 punten.)

Vervolgens plaatst de speler van het andere team de kaart in de viewer. De "antwoorden" op deze kaart zijn nu zichtbaar. Hij leest nu het "onderwerp" hardop voor (zo is meteen duidelijk dat de kaart met de juiste zijde naar boven in de viewer is geplaatst). De zandloper kan nu worden omgekeerd en het team dat aan de beurt is heeft 1 minuut de tijd om de "antwoorden", behorende bij het "onderwerp" van de kaart, te raden.

Elke keer als één van de spelers een "antwoord" roept, zegt de speelleider of de speler van het andere team die de punten bijhoudt "ja" of "nee", al naar gelang dit "antwoord" op de kaart voorkomt of niet. Als deze speler "ja"

zegt, dan zet hij een streepje bij het desbetreffende nummer op de viewer. (SCHRIJF NIET OP HET RODE GEDEELTE).

Deze streepjes kunnen met een droge doek weer verwijderd worden. Er kan het beste met twee mensen gecontroleerd worden of de "antwoorden" op de kaart staan.

Het kan voorkomen dat een team geen enkel goed "antwoord" geeft op een "onderwerp". Na een aantal pogingen mag de speler van het andere team die de punten bijhoudt worden gevraagd "antwoord" nummer 1 op te lezen om de spelers op weg te helpen. Het zal duidelijk zijn dat voor dit "antwoord" geen punt meer verdiend kan worden.

Als de zandloper is doorgelopen stopt het spel. De speelleider vraagt aan de speler van de tegenpartij die de score heeft bijgehouden, hoeveel "antwoorden" goed zijn geraden en of er bonuspunten zijn verdiend. Hij telt het totaal aantal punten bij elkaar op (1 punt voor elk goed "antwoord", plus gehaalde bonuspunten), en verplaatst het speelstuk op het speelbord evenzoveel plaatsen. De viewer moet nu worden schoongemaakt en het andere team is aan de beurt.

Het team dat als eerste bij de 60 punten is heeft gewonnen.

Weggeven

Als een team het "onderwerp" van een kaart niet leuk of te moeilijk vindt,

dan kan dit "onderwerp" weggegeven worden aan het andere team. De speelleider neemt dan één weggeef-fiche van dit team uit het spel en plaatst deze terug in de doos. Vervolgens legt hij de weggegeven kaart opzij en pakt een nieuwe kaart die onmiddellijk door het team dat aan de beurt is moet worden gespeeld.

N.B.: Deze nieuwe kaart kan niet worden weggegeven.

Nadat het team de nieuwe kaart heeft gespeeld, moet het andere team de kaart spelen die aan hen is weggegeven. Vergeet niet dat de tegenpartij alvast antwoorden kan bedenken op het "onderwerp" dat is weggegeven, als het team dat aan de beurt is nog bezig is met de nieuw ontvangen kaart.

N.B.: Het is niet toegestaan een kaart die door de tegenpartij is weggegeven, nogmaals weg te geven; deze kaart moet worden gespeeld.

Als een team geen weggeef-fiches meer heeft maar de tegenpartij wel, dan kan zij een kaart met een vrij makkelijk "onderwerp" ruilen tegen een weggeef-fiche van het andere team als hiervoor belangstelling bestaat. De tegenpartij kan echter nooit verplicht worden om een weggeef-fiche te ruilen. Het team dat de kaart met het makkelijke "onderwerp" heeft weggegeven, speelt nu eerst een nieuwe kaart. Hierna speelt het andere team de kaart die het heeft gekregen in ruil voor het weggeef-fiche.

Samenvatting Spelverloop

1. De spelleider kiest een kaart en leest het "onderwerp" voor, dat aan de bovenkant van de kaart staat vermeld.
2. Het team dat aan de beurt is beslist of het gaat "Spelen" of "Weggeven".
3. Als het team besluit de kaart weg te geven, moet er 1 weggeef-fiche van dit team worden ingeleverd. De weggegeven kaart wordt opzij gelegd. Het team dat aan de beurt is speelt nu eerst een nieuwe kaart. Als deze beurt voorbij is speelt het andere team de weggegeven kaart.
4. Voordat een kaart wordt gespeeld, gooit één van de spelers van het team de drie dobbelstenen. Het aantal ogen van de zwarte dobbelstenen wordt bij elkaar opgeteld en het getal dat je dan krijgt, correspondeert met datzelfde nummer op de kaart. Als het "antwoord" dat bij dit nummer hoort goed wordt geraden, krijg je hiervoor bonuspunten. Deze bonuspunten worden bepaald door de blauwe dobbelsteen.
5. De kaart wordt in de viewer geplaatst en de zandloper wordt omgekeerd. Het team heeft nu 1 minuut de tijd om de "antwoorden", behorende bij het "onderwerp" van de kaart, te raden.
6. Goed geraden "antwoorden" worden op de viewer naast het nummer aangestreept (SCHRIJF NIET OP HET RODE GEDEELTE).
7. Als de tijd om is worden de behaalde punten opgeteld. Voor elk goed "antwoord" 1 punt, plus eventueel behaalde bonuspunten.
8. Het speelstuk op het speelbord wordt nu evenzoveel plaatsen verder gezet. Hierna wordt de viewer schoongemaakt en is het andere team aan de beurt. Het team dat als eerste 60 punten heeft verzameld heeft gewonnen.

Potlood:

Lees voor gebruik onderstaande instructie zorgvuldig door.

Als de blauwe stift van het potlood opraakt, moet het witte draadje één ring naar beneden getrokken worden. Trek het blauwe karton, waaruit de buitenkant van het potlood bestaat, tegen de richting van de klok in en rol het langzaam naar boven af. Op deze manier is er een nieuw stuk blauwe stift klaar voor gebruik en kan het spel weer worden voortgezet.

Consumentenservice

BELANGRIJK ! BEWAAR DEZE INFORMATIE ZORGVULDIG

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet orde zijn op het moment dat u het ontvangt laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Tonka (Benelux)
Koninginneweg 6
1075 CX Amsterdam

Tonka (Benelux)
Jetse Steenweg 518
1090 Brussel

