

1 DOEL

spel: ↷

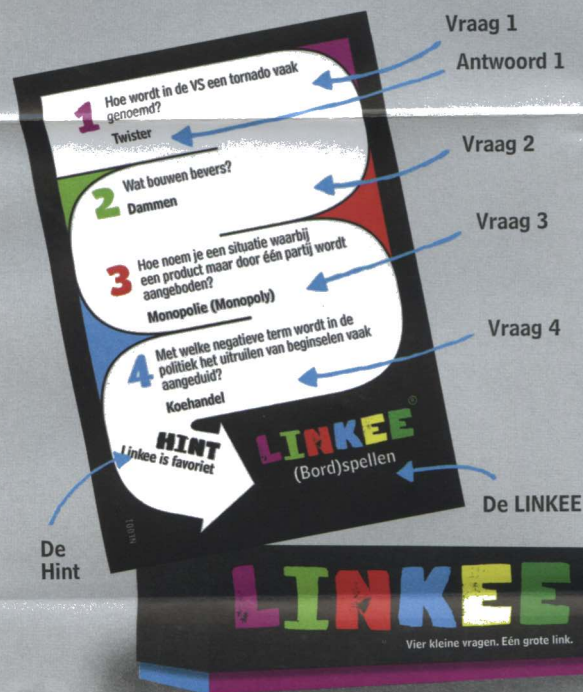
LINKEE

Elke vraagkaart heeft een **letter** op de achterkant. Om een letter te **winnen** moet jij of jouw team als **eerste** de correcte link tussen de antwoorden op de vraagkaart roepen. Als je genoeg letters hebt gewonnen om **LINKEE** te spellen, heb je gewonnen.

2 VOORBEREIDING

Eén persoon moet, geheel vrijwillig, de **quizmaster** zijn (QM). Wees niet bang, als quizmaster mag je iedereen de les lezen. Dan wordt de rest van de spelers opgedeeld in teams. Je kan ook met een wisselende QM spelen, dan zijn de teams om en om de QM.

Elk team pakt pen, papier en een **Ruilkkaart**. De teams mogen ook even een paar vraagkaarten bekijken, om een idee van het spel te krijgen.



Vraag 1

Antwoord 1

Vraag 2

Vraag 3

Vraag 4

De LINKEE

De Hint

3 START

De QM pakt de eerste vraagkaart en laat alle teams de letter op de kaart zien. De QM leest vraag 1 voor en alle teams schrijven het antwoord op, als ze het weten. **(De QM mag nooit antwoorden verklappen omdat deze aanwijzingen zijn voor de link!)** Dan leest de QM vraag 2, 3 en 4 voor. Elk team mag Linkee roepen zodra ze denken te weten wat de link is (dat kan dus zelfs na vraag 1 al, voor de dappere spelers onder ons).

ANTWOORDEN

Zodra een team **LINKEE!** heeft geroepen, **moet** dat team een antwoord geven. (Je kan niet meer terug, ook al heb je er vreselijk veel spijt van.) Als je het antwoord geeft zonder Linkee te zeggen telt het niet mee. Als je de link **goed** hebt **win** je de kaart. Als je de link fout hebt is jouw team **uitgeschakeld** tot de volgende kaart. Als er nog maar één team over is, krijgt dat team de overgebleven vragen en de hint te horen.

HINT

Als geen enkel team het weet na alle vier de vragen, moet de QM de hint voorlezen. Alle teams die er dan nog in zitten kunnen het beste zo snel mogelijk een poging wagen, je hebt niks te verliezen. Als **geen enkel** team de Linkee goed heeft, pakt de QM de volgende kaart.

4 REGELS VOOR RUILEN

Als je **meer** letters wint dan je nodig hebt, mag je ze bij de **QM** **inruilen** voor een **bonus**. Inruilen mag niet als een team de link aan het raden is.

2 LETTERS RUILEN

Lever **twee** letters die over zijn in bij de QM en je mag een letter naar keuze van een ander team uit het spel halen.

3 LETTERS RUILEN

Lever **drie** letters die over zijn in bij de QM en je krijgt een letter naar keuze uit de doos.

WINNEN

Het team dat als eerste genoeg letters wint om Linkee te spellen heeft gewonnen.

REGELS VOOR TWEE SPELERS



Linkee is het leukst met drie of meer mensen, maar ook met z'n tweeën kun je een leuk spelletje Linkee spelen. De regels zijn hetzelfde als hierboven, behalve dat beide spelers QM en speler tegelijk zijn.

► Beide spelers pakken een vraagkaart. Speler A (André) leest vraag 1 voor aan speler B (Bert). Als Bert geen Linkee wil roepen, leest hij vraag 1 van zijn kaart voor aan André. Als André geen Linkee wil roepen blijven ze vragen voor

elkaar lezen tot een van de twee de link wil raden. Als André of Bert het fout raadt, mogen ze pas bij de volgende vraagkaart weer meedoen. De eerste die Linkee kan spellen heeft gewonnen (wij zetten in op André, hij is er goed in).