

POCKET EDITION

de SLIMSTE MENS ter wereld

+20

RONDE 4: Ingelijst +20

Wat zijn de best verdienende actrices van 2018?

- 1 Scarlett Johansson
- 2 Angelina Jolie
- 3 Jennifer Aniston
- 4 Jennifer Lawrence
- 5 Reese Witherspoon

+20

RONDE 1: 3-6-9 +20

V: Welk bot van Adam gebruikte God om er een vrouw van te maken?
A: Een rib

V: Op welk continent lag Biafra, een land dat bestond van 1967 tot 1970?
A: Afrika

V: Hoe heet de onderhuidse speeklaag van een walvis?
A: Blubber

V: Welke bloem is vernoemd naar een mythisch figuur die verleid was op zichzelf?
A: Narcis



SPELREGELS

just Games



SPEL IN HET KORT:

Ontdek in vijf spannende rondes wie van jullie de slimste is. Tijdens elke ronde krijgen alle spelers om de beurt een vraag. Bij een goed antwoord scoort de speler seconden. De tijd die de speler nodig heeft om een goed antwoord te geven wordt bijgehouden met een zandloper met een looptijd van 30 seconden. Elke speler houdt zijn eigen score bij op een scoreblad.

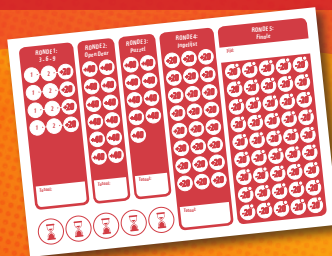
DOEL VAN HET SPEL:

De twee spelers die na ronde 4 de meeste seconden hebben gescoord, spelen de finale. In de finale probeer je je tegenstander naar 0 seconden te spelen. Wie daarin slaagt is De Slimste Mens ter Wereld.

SPELMATERIAAL:



150 kaarten
(30 per ronde x 5)



1 scoreblok



1 zandloper

DE VRAGENKAARTEN:

Elk van de vijf rondes heeft een eigen set vragenkaarten. Voor de start van het spel zoek je eerst de kaarten van de rondes bij elkaar.

INDELING VAN DE KAARTEN:

Hier staat aangegeven
hoeveel seconden
je verdient per goed
antwoord

De vragen zijn
zwartgedrukt

De antwoorden zijn
roodgedrukt

+20

RONDE 1: 3-6-9

+20

V: Hoeveel verschillende 'taartpuntjes' moet je verzamelen om het spel 'Trivial Pursuit' te winnen?

A: Zes

V: Waar verstopte het jongste van de zeven geitjes zich voor de Grote Boze Wolf?

A: In een staande klok

V: Wat zet per seconde 570 miljoen ton waterstof om in helium?

A: De zon

V: Vul aan: Alfa - Bravo - Charlie - Delta - Echo - ...?

A: Foxtrot

Het nummer
en de naam
van de ronde

VOORBEREIDING:

Alle spelers krijgen een scoreblad en een pen. Op dit blad houden de spelers hun eigen score bij tijdens het spel.

Iedere speler pakt één vragenkaart van het stapeltje van ronde 1 (3-6-9) en legt de kaart voor zich neer. Zorg ervoor dat de andere spelers niet op je kaartje kunnen kijken.



HET SPEL BEGINT:

Bij de eerste vraag mag de jongste speler beginnen. We noemen die speler 'de kandidaat'. De speler rechts van de kandidaat is 'de quizmaster'. Die stelt de vraag, en controleert vervolgens het antwoord.

RONDE 1

Te verdienen:
20 seconden per goed antwoord.

3-6-9

In ronde 1 verdienen spelers 20 seconden bij elk derde goed antwoord. Bij elk goed antwoord doorstreept de kandidaat een +20 op zijn scoreblad. (Doorstrepen doe je van links naar rechts en van boven naar beneden). De speler mag nu nog een vraag beantwoorden. Bij een fout antwoord mogen de andere spelers (met de klok mee) om de beurt proberen om dezelfde vraag te beantwoorden. De speler met het juiste antwoord doorstreept een +20 op zijn scoreblad. Als niemand het antwoord weet, stelt de quizmaster de volgende vraag op zijn kaartje aan de kandidaat. Als de quizmaster de vier vragen op zijn kaartje heeft gesteld, schuift de beurt één plek op naar links, en wordt de eerste kandidaat de nieuwe quizmaster.

Ronde 1 eindigt als alle spelers de vier vragen op hun kaartje hebben voorgelezen.

Alle spelers lezen nu hardop voor hoeveel seconden ze verdiend hebben, en schrijven het totaal op hun scoreblad. Alleen de seconden die dik gedrukt staan tellen (en niet de transparant gedrukte seconden).

Nu beginnen we met de tweede ronde.

RONDE 2

Te verdienen:
40 seconden per goed antwoord.

Open Deur

Iedere speler neemt een kaart van het stapeltje van ronde 2. Let op dat de andere spelers niet op je kaartje kunnen kijken.

Iedere speler krijgt één vraag. De vragen zijn van het type: **Wat weet je over..?** Op het kaartje staan 4 antwoordmogelijkheden. Bij elk goed antwoord zijn er maar liefst 40 seconden te verdienen.

De speler met de laagste score is de eerste kandidaat. Bij gelijke stand begint de jongste speler met de laagste score. De quizmaster (rechts van de kandidaat) ontvangt de zandloper en stelt de vraag aan de kandidaat. Na het voorlezen draait hij de zandloper om. Deze begint te lopen gedurende 30 seconden. Bij elk goed antwoord doorstreept de kandidaat een +40 op het scoreblad. Zodra de kandidaat geen antwoord meer weet, roept hij 'pas'. De quizmaster draait de zandloper meteen om, en de speler links van de kandidaat pakt de vraag meteen op. Hij kan seconden verdienen met de ontbrekende goede antwoorden. Als ook hij geen goede antwoorden meer weet, roept hij 'pas'. De quizmaster draait opnieuw de zandloper om, en nu mogen de overige spelers (met de klok mee) op dezelfde manier de goede antwoorden aanvullen.

Als iedereen heeft gepast of als alle antwoorden gevonden zijn, is de volgende kandidaat aan de beurt met een nieuwe vragenkaart.

De quizmaster is tijdens de vraag verantwoordelijk voor de zandloper. Deze moet goed zichtbaar zijn voor alle spelers. De spelers moeten de zandloper op tijd doorgeven. Als een speler die in zijn beurt laat leeglopen, moet hij een zandloper doorstrepen op zijn scoreblad. De speler links van de kandidaat pakt nu de vraag op, en de quizmaster draait de zandloper meteen om. Niet-doorstreepte zandlopers kunnen tijdens de finale ingezet worden om nieuwe vragen te ontvangen (zie ronde 5 finale).

De ronde is afgelopen als alle spelers een keer kandidaat zijn geweest. De spelers lezen nu hardop hun score voor zodat de tussenstand kan worden opgemaakt. De spelers noteren het totaal op hun scoreblad.

Nu beginnen we met de derde ronde.

RONDE 3

Te verdienen:
40 seconden per gevonden sleutelwoord.

In ronde 3 raadt de kandidaat door middel van drie trefwoorden een bijbehorend woord (het sleutelwoord). Bij elk goed antwoord levert dat de kandidaat 40 seconden op.

Op de vragenkaart staan 3 keer 4 trefwoorden willekeurig door elkaar. Wie 3 sleutelwoorden benoemt, verdient dus 120 seconden.

Welk sleutelwoord hoort bij deze vier trefwoorden?

RONDE 3: Puzzel (+40)

Op het puntje	Mond	Kleursoeping
Haar	Gareth Bale	Cardiff
Spiegel	Smaakpapillen	Schaar
Welsch	Vis	Swansea

Meezie
City - Naches
Rio Grande - Sembrano

Eet
Almarchige - Veder
Dees - Scheyng

Roper
Draad - Paets
Meerd - Kien

Meezie
Cardiff - Gareth Bale
Swansea - Welsch

Eet
Op het puntje - Mond
Smaakpapillen - Vis

Roper
Schaar - Haar
Spiegel - Kleursoeping

De oplossing staat altijd op de andere kant van de kaart.

De speler met de laagste score is opnieuw de eerste kandidaat. De quizmaster (rechts van de kandidaat) neemt een Ronde 3-kaart van de stapel. Hij draait de zandloper om en

Puzzel

houdt de vragenkaart naar de kandidaat toe. De quizmaster ziet de sleutelwoorden op zijn kant van het kaartje, de kandidaat ziet de 12 trefwoorden. Zodra de kandidaat een correct sleutelwoord noemt, geeft de quizmaster dat aan en streept de kandidaat een +40 door op zijn scoreblad.

Als een speler klaar is, of geen antwoorden meer weet, roept hij 'pas'. De quizmaster draait de zandloper om en toont de kaart aan de volgende spelers die met de klok mee proberen om de sleutelwoorden te raden. Als iedereen aan de beurt is geweest, of als alle sleutelwoorden gevonden zijn, is de eerste speler de nieuwe quizmaster. De speler links van hem wordt de nieuwe kandidaat voor een nieuwe puzzel.

Ook hier mag de zandloper niet leeglopen. Gebeurt dat toch, dan streept de speler een zandloper door op zijn scoreblad.

De ronde is voorbij als alle spelers een keer kandidaat zijn geweest. De spelers lezen hardop hun score voor om de tussenstand op te maken. Iedereen noteert zijn totaalscore op het scoreblad.

Nu beginnen we met de vierde ronde.

RONDE 4

Te verdienen:
20 seconden per goed antwoord.

De speler met de laagste score is de eerste kandidaat. De quizmaster rechts van de kandidaat pakt een kaart van de Ronde 4-stapel. De quizmaster stelt de vraag hardop en draait de zandloper om.

De kandidaat probeert de 10 antwoorden te vinden die bij de vraag horen. Bij elk goed antwoord streept de kandidaat een +20 door op het scoreblad. De quizmaster moet goed bijhouden welke goede antwoorden er gegeven zijn.

Als de kandidaat geen antwoorden meer weet, roept hij 'pas'. De quizmaster draait meteen de zandloper om en de andere spelers raden met de klok mee en verdienen op hun beurt +20 bij elk goed antwoord.

Als de 10 antwoorden gegeven zijn of iedereen aan de beurt is geweest, wordt de eerste speler de nieuwe quizmaster. De speler links van hem is de nieuwe kandidaat, en het spel begint opnieuw met een nieuwe vragenkaart tot alle spelers als kandidaat aan de beurt zijn geweest.

Ingelijst

De spelers lezen hardop hun score voor, de tussenstand wordt bepaald en iedereen noteert zijn totaalscore op het scoreblad.

Ook hier mag de zandloper niet leeglopen. Gebeurt dat toch, dan streept de speler een zandloper door op zijn scoreblad.

De twee spelers met de meeste seconden spelen de finale. Een van de afgefallen spelers wordt quizmaster.

Let op! Bij een gelijke stand of een gedeelde tweede plaats, geeft het aantal doorstreepte zandlopers de doorslag. Wie er de minste heeft, gaat door naar de finale.

RONDE 5

Te verliezen:
-20 seconden per goed antwoord.

Wie de tijd van de tegenstander op 0 brengt, wint de finale.

Beide spelers krijgen om de beurt een vraag waarbij 5 antwoorden passen. Voor elk goed antwoord, verliest de tegenstander 20 seconden. Om duidelijk te zien wanneer een speler de 0 seconden bereikt, doorstrepen beide finalisten de 0 seconden op hun scoreblad. Stel dat een speler de finale ingaat met 240 seconden, dan doorstreept hij het kleine rondje in de derde rij boven de tweede -20.

Een van de andere spelers wordt quizmaster. Hij leest de finalevraag duidelijk voor aan de speler met de minste seconden, en draait de zandloper om. Spelers kunnen niet passen, ze krijgen voor elke vraag de volle 30 seconden om alle antwoorden te geven. Als de tijd voorbij is, gaat een nieuwe vraag naar de andere kandidaat. Ook die krijgt 30 seconden om antwoorden te vinden.

Bij elk goed antwoord, streept de tegenstander een -20 door op zijn scoreblad.

Finale

Hier komen de niet-doorgestrepte zandlopers in het spel. Een speler kan die inzetten als hij een vraag te moeilijk vindt. Verspil hiermee niet veel tijd, en geef het aan voor de 30 seconden op zijn.

De quizmaster leest meteen een nieuwe vraag voor. Let op! De tijd blijft gewoon lopen, de zandloper wordt niet omgedraaid. Na afloop doorstreept de speler de zandloper die hij heeft ingezet op zijn scoreblad.

Zodra een van de kandidaten op 0 seconden staat, is de finale afgelopen. Wie nog seconden over heeft, draagt de titel van De Slimste Mens ter Wereld. Tenminste tot hij uitgedaagd wordt voor een nieuw spel!

OPMERKING:

De redactie heeft haar uiterste best gedaan om de vragen leuk en spannend te maken. Bij de rondes Open Deur, de Finale en Ingelijst, kunnen de antwoorden subjectief klinken. Het kan voorkomen dat je een ontbrekend antwoord beter bij een vraag vindt passen dan de antwoorden op het kaartje. Dan moet je erop vertrouwen dat de redactie zorgvuldig afwegingen heeft gemaakt, en moet je je neerleggen bij de antwoorden op het kaartje. Zo blijft het spel leuk, zonder eindeloze discussie!

© 2019, De Slimste Mens ter Wereld pocket edition is door Just Games ontwikkeld en geproduceerd in samenwerking met Woestijnvis. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvuldigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Just Games.

De Slimste Mens Ter Wereld® is een merk van Woestijnvis N.V.

Spelauteur: René Groen
Vormgeving: John van Es, André Visser
Redactie: Charlotte Wouda

just Games

www.justgames.nl



Waarschuwing! Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, in verband met verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.

N.B. Just Games heeft dit spel met zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.