

EU in de wereld

Speluitleg

TIMING

Voor deze opdracht krijg je maximaal 10 minuten. Zet een timer aan en stop het spel wanneer je tijd op is.

VOORBEREIDING

Alle vraagkaarten leg je per kleur op tafel. Schud alle kwartetkaarten en verdeel ze over alle spelers. De kwartetkaarten neem je in de hand.

SPEL

Iedere speler verzamelt zoveel mogelijk kwartetten. Dit zijn vier kaartjes van éénzelfde onderdeel (bijvoorbeeld: 'ontwikkelingshulp').

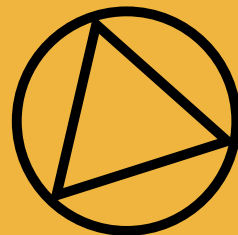
De oudste speler begint. Als je aan de beurt bent, vraag je aan een willekeurige andere speler een kaart die je niet hebt om een kwartet te vormen. Als deze speler de gevraagde kaart heeft, dan moet die jou deze kaart geven. Je mag blijven doorvragen tot

wanneer een speler jouw gevraagde kaart niet heeft of tot wanneer je een kwartet hebt (één kwartet per beurt). Heeft de speler de kaart niet, dan heb je pech en is jouw beurt over.

OPGELET

Wanneer een speler een kwartet heeft, volgt een test. De andere spelers nemen het stapeltje vraagkaarten van de bijhorende kleur en stellen de vier themavragen. Je moet minstens drie vragen correct beantwoorden alvorens het kwartet binnen is.

Wanneer een speler geen kaarten meer over heeft, mag deze persoon nog steeds kaarten vragen aan een andere speler.



EU in de wereld

Speluitleg

TIMING

Voor deze opdracht krijg je maximaal 10 minuten. Zet een timer aan en stop het spel wanneer je tijd op is.

VOORBEREIDING

Alle vraagkaarten leg je per kleur op tafel. Schud alle kwartetkaarten en verdeel ze over alle spelers. De kwartetkaarten neem je in de hand.

SPEL

Iedere speler verzamelt zoveel mogelijk kwartetten. Dit zijn vier kaartjes van éénzelfde onderdeel (bijvoorbeeld: 'ontwikkelingshulp').

De oudste speler begint. Als je aan de beurt bent, vraag je aan een willekeurige andere speler een kaart die je niet hebt om een kwartet te vormen. Als deze speler de gevraagde kaart heeft, dan moet die jou deze kaart geven. Je mag blijven doorvragen tot

wanneer een speler jouw gevraagde kaart niet heeft of tot wanneer je een kwartet hebt (één kwartet per beurt). Heeft de speler de kaart niet, dan heb je pech en is jouw beurt over.

OPGELET

Wanneer een speler een kwartet heeft, volgt een test. De andere spelers nemen het stapeltje vraagkaarten van de bijhorende kleur en stellen de vier themavragen. Je moet minstens drie vragen correct beantwoorden alvorens het kwartet binnen is.

Wanneer een speler geen kaarten meer over heeft, mag deze persoon nog steeds kaarten vragen aan een andere speler.

