



pico∞

Kaartje: Kluismuis

Kraak de code

Aantal spelers : 1 of meer

Hoeveel beurten heb je nodig om de code van de kluis te kraken?





picoo

Kaartje: Kluismuis

Kraak de code

Aantal spelers : 1 of meer

Hoeveel beurten heb je nodig om de code van de kluis te kraken?

Doel : Het kraken van de kluis

Vorbereiding: Leg 2 kaartjes van iedere kleur in de bank
(2 rood, 2 geel, 2 groen, 2 blauw)

Opstart: Scan het kaartje kluismuis
Iedereen die meedoet moet inscannen aan het kaartje kluismuis.

Uitvoering:

- Scan verschillende kleuren kaartjes met de Picoo controller
- De volgorde van de gescande kleuren vormt de code
Let op: elke kleur komt slechts één keer voor in de code
- Onthoud de gescande kleurevolgorde goed.
- De Picoo controller laat zien welke kleuren op de juiste plaats staan.
 - Is de code goed? Dan win je het spel
 - Staan er nog kleuren op de verkeerde plek in de code?
Probeer dan een nieuwe volgorde?

Hoeveel beurten heb je nodig?

Dit spel kan ingeleid worden met 'Shut the box' (zie info)

Materiaal spel: spel kluis - gekleurde helperskaartjes (minstens 1 van iedere kleur)

Decor: Kluis



Kraak de code

Aantal spelers : 1 of meer

Kaartje: Kluismuis

Hoeveel beurten heb je nodig om de code van de kluis te kraken?

Kleuren in het spel

-  **Paars**
Je kunt raden
-  **Paars + piep**
Je hebt een kaart gescand
-  **Rood knipperen + piep**
Je hebt een kaart gescand die al gescand was
-  **Wit knipperen**
Er zijn vier kleuren gescand
-  **Groen knipperen + win geluid**
De hele code is goed
-  **Groen + piep**
Kleur op juiste plek in de volgorde
-  **Oranje + piep**
Kleur op verkeerde plek in de volgorde