



TACTIC iKNOW HITLIST

Categorie F/G

Eén onderwerp met acht antwoorden; hoeveel kun jij er noemen? Weet jij ze allemaal?? Hoeveel Italiaanse gerechten ken jij? En hoeveel social media-apps kun jij noemen? Klinkt makkelijk hè, maar de zandloper tikt de tijd snel weg....iKNOW HIT LIST zit vol leuke, moeilijke, grappige onderwerpen, waarmee je kennis en je snelheid wordt getest. Je scoort veel punten als je veel begrippen van de HIT LIST in de kaarthouder kunt afvinken ; je wint als je ook nog kunt inschatten hoeveel je medespelers weten. Het perfecte spel voor avondje vol gezelligheid! Je tijd gaat in...NU!



12+ leeftijd
2-6 spelers
30+ minuten

iKNOW



HIT LIST

DOEL VAN HET SPEL

Maak met jouw speelstuk een complete ronde op het speelbord door binnen de tijd van de zandloper zoveel mogelijk begrippen van een Hit List-kaart op te noemen. Je gaat ook vooruit op het bord door goed in te schatten hoe succesvol je medespelers zijn.



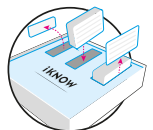
Inhoud:
Speelbord, 6 iKNOW Speelstukken,
282 Hit List-kaarten,
18 iBET-kaarten (3 per speler),
1 Hit List-Kaarthouder,
1 Zandloper.

VOORBEREIDING

- Leg het speelbord op tafel en scheid de iBET-kaarten (1) en Hit List-kaarten (2). Maak van de kaarten een paar stapeltjes.
- Geef iedere speler een setje iBET-kaarten en een iKNOW-speelstuk (3) van dezelfde kleur. Iedere speler zet zijn speelstuk op het startvakje van dezelfde kleur.
- Voor iedere nieuwe ronde moet er een nieuwe Hit List-kaart in de kaarthouder geplaatst worden (4) en de schuifjes weer worden gereset. Zet de kaarthouder binnen

handbereik. Ongebruikte iKNOW speelstukken en iBET-kaarten kunnen terug in de doos.

- Verwijder het overbodige karton voorzichtig uit de rechthoekige gaten van de kartonnen tafel in de doos. Let hierbij op de aanwijzingen in de doos. Plaats de Hit List-kaarten vervolgens in de uitsparingen. **Let op de geïllustreerde aanwijzingen in de doos.**
- De oudste speler begint met antwoorden.



HET SPEL BEGINT

De speler die aan de beurt is, begint met antwoorden; dat is de kandidaat. De linker buurman/vrouw fungeert als quizmaster.

Een ronde gaat zo....

1. De quizmaster trekt een kaart van een stapel en plaatst de kaart in de kaarthouder

Let op! De acht begrippen op de kaart aan de voorzijde van de kaarthouder moeten verborgen blijven voor alle spelers., ook voor de quizmaster.

2. De quizmaster laat het onderwerp van de kaart aan de achterzijde aan alle spelers zien, **maar niet aan de kandidaat.**
3. Alle spelers die niet aan de beurt zijn (ook de quizmaster) voorspellen hoeveel begrippen van de kaart de kandidaat kan noemen – 0-3, 4-6 of 7-8 – en leggen de gekozen iBET-kaart dicht op het speelbord.
4. De quizmaster leest nu het onderwerp van de Hit List-kaart hardop voor en draait dan de zandloper om.
5. De kandidaat moet nu, binnen de tijd van de zandloper, zoveel mogelijk begrippen van de Hit List-kaart noemen. Als de kandidaat een begrip noemt dat op de kaart staat, laat de quizmaster dit weten en sluit het schuifje op de kaarthouder. Het is aan de quizmaster om te beoordelen of een antwoord goed is. Overleg gezamenlijk even hoe exact de antwoorden moeten zijn.
6. Als de zandloper leeg is, is de beurt voorbij.
Quizmaster! Houd de begrippen die niet genoemd worden, nog even geheim.
7. Als de kandidaat alle 8 begrippen van de lijst kon noemen, heeft hij of zij het heel goed gedaan: bravo! Je mag meteen door naar 'De score'.
8. Als de kandidaat **niet** alle 8 begrippen heeft genoemd, volgt er een **bonusronde**.

DE BONUSRONDE

Tijdens de bonusronde mogen de spelers (maar niet de kandidaat en de quizmaster) **één poging** doen om een nog niet genoemd begrip van de hit list te noemen. De speler links van de quizmaster mag hiermee beginnen. Zij scoren hiermee 1 punt per correct begrip. Als de spelers klaar zijn of alle begrippen genoemd zijn, dan is de bonusronde afgelopen.

DE SCORE

De iBET-kaarten worden opengedraaid en de punten geteld.

De kandidaat scoort:

- 0 punten** voor het noemen van **0** begrippen
- 1 punt** voor het noemen van **1-2** begrippen
- 2 punten** voor het noemen van **3-5** begrippen
- 3 punten** voor het noemen van **6-8** begrippen

De overige spelers scoren:

- 1 punt** als ze de **juiste iBet-kaart hebben gekozen**
- 1 punt** als ze tijdens de bonusronde **een correct antwoord hebben gegeven**

De spelers verplaatsen hun iKNOW speelstukken op het speelbord **1 vakje vooruit** (met de klok mee) **voor ieder gescoord punt** tijdens de bonus ronde en de gewone ronde.

VOLGENDE RONDES

De gebruikte Hit List-kaart wordt weggelegd en de kaarthouder wordt gereset. De quizmaster wordt nu kandidaat en de speler links van hem wordt de nieuwe quizmaster. Deze plaatst een nieuwe Hit List-kaart in de houder en de nieuwe ronde kan beginnen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra één of meer spelers hun eigen startveld weer hebben bereikt en dus een complete ronde hebben afgelegd. Als één speler daarin is geslaagd is dat de winnaar.

Als er meer spelers tijdens een ronde hun startveld passeren, dan wint degene die er het verst overheen gaat. Als meer spelers er even ver overheen zijn gegaan, dan wordt de winnaar bepaald met een nieuwe Hit List-kaart voor iedere speler die gelijk is geëindigd. Die spelers moeten van hun getrokken Hit List-kaart zoveel mogelijk begrippen opnoemen. De speler die de meeste begrippen weet te noemen is de winnaar!