



## Avonturier 1 x 1

Snelregels voor in de klas

### Doel van het spel

Kunnen jullie samen de raadsels oplossen? Als je alle getallen op de goede plek hebt gelegd, gaat de deur van de gouden stad open. Sta jij als eerste bovenaan, dan win je het spel.

### Klaarzetten



Leg alle getallen met dezelfde kleur naar boven. Haal een getal weg en leg dat rechtsonder op het spinnenweb.

### De startspeler

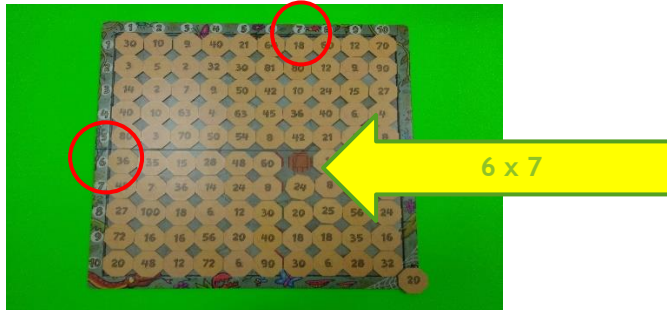
Wie het snelst de tafel van 1 op kan zeggen, mag beginnen.

Kijk op de achterkant hoe je het spel speelt.



## Spelen - basisspel

1. Iedereen pakt drie kaarten van de stapel en houdt die geheim.
2. De jongste speler kijkt nu welk getal in de open plek in de wand moet. Daarvoor maak je een keer-som.



3. Je zegt hardop:  $6 \times 7 = 42$ . Je pakt de tegel met 42 en draait hem om:
4. Controleer:
  - Heeft het plaatje **dezelfde** kleur en tekening als het open veld? Joepie! Het is goed!
  - Heeft het plaatje niet dezelfde kleur en tekening als het open veld? Jammer, maar het is niet goed. Leg het plaatje terug. De volgende is aan de beurt.
5. Als je het goed hebt uitgerekend mag je met je pion een stapje op het scorebord doen.
6. Kijk nu naar de kaarten in je hand. Had iemand 42? Dan legt hij deze kaart op tafel en mag ook een stapje doen. Pak een nieuwe kaart van de stapel.

## Spelen Pro-versie

Ken je inmiddels de tafels wel en wil je het spel wat spannender maken? Voeg dan extra spelregels toe:

- Gebruik de zandloper en maak binnen de tijd zo veel mogelijk sommen.

Of

- Gebruik de zandloper. Heb je een som fout, dan mag de volgende speler verder in jouw tijd.

## Het einde van het spel

Wie het eerst bovenaan het scorebord is, heeft gewonnen! Je kan ook met elkaar beslissen dat het spel pas afgelopen is als alle kaartjes zijn omgedraaid.

Zorg je dat het spel weer compleet is als je Avonturier 1 x 1 opruimt:

- 100 kaartjes met getallen
- 4 pionnen
- 23 speelkaarten met getallen