



Sprintkampioen

*Klaar voor de start? Sprint!
Wie is het snelst en mag zich tot
sprintkampioen kronen?*



Smart-
sleeves

Voorbereiding

- ✖ Markeer een start- en een finishlijn.
- ✖ De spelers staan bij de startlijn.
- ✖ Leg de helperkaartjes of Smartsleeves verspreid op de finishlijn. Het maakt hierbij niet uit welke kaartjes dit zijn.

Spelregels

- ✖ Het spel wordt in rondes gespeeld.
- ✖ Voor elke ronde tellen de Picoo controllers af en klinkt er een startsein.
- ✖ Vervolgens wijzen de controllers twee spelers aan.
 - De controllers zorgen ervoor dat iedereen aan de beurt komt.
- ✖ Ben jij aangewezen? Ren zo snel mogelijk naar de finishlijn en scan een kaartje.

- ✕ Ben jij het snelst? Dan win je deze ronde. Ga terug naar de startlijn.
- ✕ Verlies je de ronde? Dan doe je dit spel niet meer mee. Je gaat aan de zijkant van het speelveld staan.

Einde van het spel

- ✕ Degene die de laatste ronde wint, wint het spel!

Kleuren en interactie

- Wit
wachten op start ronde
- 🔊 Snel blauw knipperen + tril
je bent aangewezen voor deze ronde
- 🔊 Blauw + piep
wachten op uitslag
- 🔊 Groen + correct geluid
gewonnen
- ❌ Rood + incorrect geluid
verloren
- ✅ Groen knipperen + win geluid
ronde gewonnen



Voor de meest recente
handleiding ga naar:
www.picoo.com/games/