



Kruimeldief

De dieven brengen kruimels van de ene naar de andere kant van het veld, de agenten proberen dit tegen te houden. Wie wint?



4-12



8+



Smart-sleeves

Voorbereiding

- ✖ Neem Smartsleeves 1 t/m 12.
- ✖ Leg kaartjes 1 t/m 6 op een lijn aan het begin van het speelveld. Dit zijn de koekkruimels.
- ✖ Leg kaartjes 7 t/m 12 op een lijn aan het begin van het speelveld. Dit zijn de koektrommels.
 - Tip: Leg minder kaartjes neer om het de kruimeldieven moeilijker te maken.

Spelregels

- ✖ De spelers worden in twee teams verdeeld: kruimeldieven (rood) en agenten (blauw).
- ✖ Kruimeldieven moeten koekkruimels ophalen en naar de koektrommel brengen.
- ✖ Een kruimeldief pakt een kruimel door een kruimel-kaart te scannen.

- ✕ Een kruimeldief stopt de kruimel in de trommel door een koektrommel-kaart te scannen.
- ✕ Agenten proberen kruimels af te pakken door een dief te tikken.
- ✕ Kruimeldieven krijgen een punt voor elke kruimel in de koektrommel.
- ✕ Agenten krijgen een punt voor elke afgepakte kruimel.
- ✕ Na het afpakken van een kruimel krijgen agenten 4 seconden time-out. Tijdens de time-out kunnen agenten niet tikken.

Einde van het spel

- ✕ Het team met de meeste punten wint.

Kleuren en interactie

Dief:

-  *Rood dief*
-  *Geel dief met kruimel*
-  *Groen knipperen dief kruimel afgeleverd bij de koektrommel*
-  *Rood knipperen dief kruimel afgepakt door agent*

Agent:

- *Blauw agent*
- *Groen knippen agent
kruimel afgepakt van dief*



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

