



Boodschappenrace

v2.17



Spelers
4+



Leeftijd
4+



**Helper-
kaarten**

Voorbereiding

- ✘ Leg het rode en blauwe helperkaartje met nummers 1 en 4 aan de ene kant van het speelveld. Het rode helperkaartje is de thuisbasis van team rood. Het blauwe helperkaartje is de thuisbasis van team blauw.
- ✘ Leg het groene en gele helperkaartje met nummers 2 en 3 aan de andere kant van het speelveld. Het groene helperkaartje is de winkel van team rood. Het gele helperkaartje is de winkel van team blauw.

Spelregels

- ✘ Het doel van het spel is om als team alle boodschappen als eerste thuis te brengen.
- ✘ De Picoo controllers verdelen de spelers in twee teams. Elk team start bij zijn eigen thuisbasis.



- ✕ De speler met de Picoo controller die langzaam knippert is als volgende aan de beurt. Een speler mag starten zodra diens Picoo controller paars wordt.
- ✕ Ben je aan de beurt? Scan dan eerst de thuisbasis en ren dan naar de overkant om het winkelkaartje van jouw team te scannen.
- ✕ Als je het winkelkaartje van jouw team gescand hebt, ren je terug en scan je de thuisbasis opnieuw. De boodschappen zijn nu thuis afgegeven! Je hebt een punt verdiend.
- ✕ De volgende speler is aan de beurt.

Einde van het spel

- ✕ Het spel is afgelopen wanneer een team het benodigde aantal punten heeft verzameld (zie schema).

Kleuren en interactie

- Rood: team A
- Blauw: team B
- Langzaam knipperen in teamkleur + tril  : je bent de volgende die mag rennen
- Paars: jouw beurt is begonnen
- Paars + piep + tril  : je hebt jouw thuisbasis correct gescand

- Paars knippen + tril  + piep: je hebt jouw winkelkaartje correct gescand
- Groen knippen + **correct** geluid: jouw boodschappen zijn thuis afgeleverd
- Rood knippen + **incorrect** geluid: je bent niet aan de beurt of hebt de verkeerde kaart gescand

Spelers	Punten
2	4
3	4
4	6
5	6
6	6
7	8
8	8
9	10
10	10
11	12
12	12

