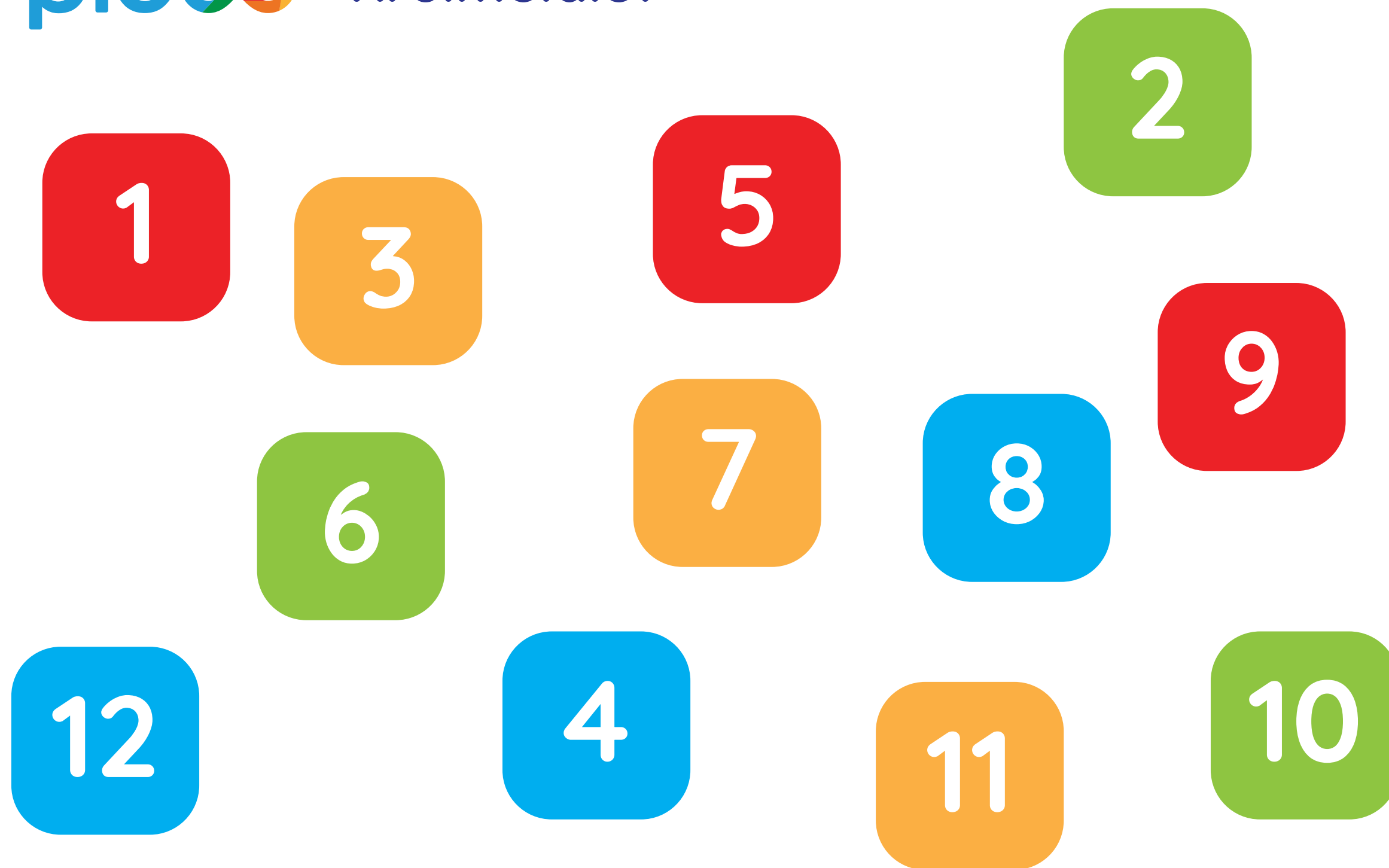




4-12



8+



Smart-
sleeves

1/11

Vorbereitung: Neem helperkaartjes of Smartsleeves 1 t/m 12.

pico∞ - Kruimeldief

1

2

3

4

5

6



7

8

9

10

11

12



4-12



8+



Smart-sleeves

2/11

Leg kaartjes 1 t/m 6 op een lijn aan het begin van het speelveld.
Dit zijn de koekkruimels.

1

2

3

4

5

6



7

8

9

10

11

12



4-12



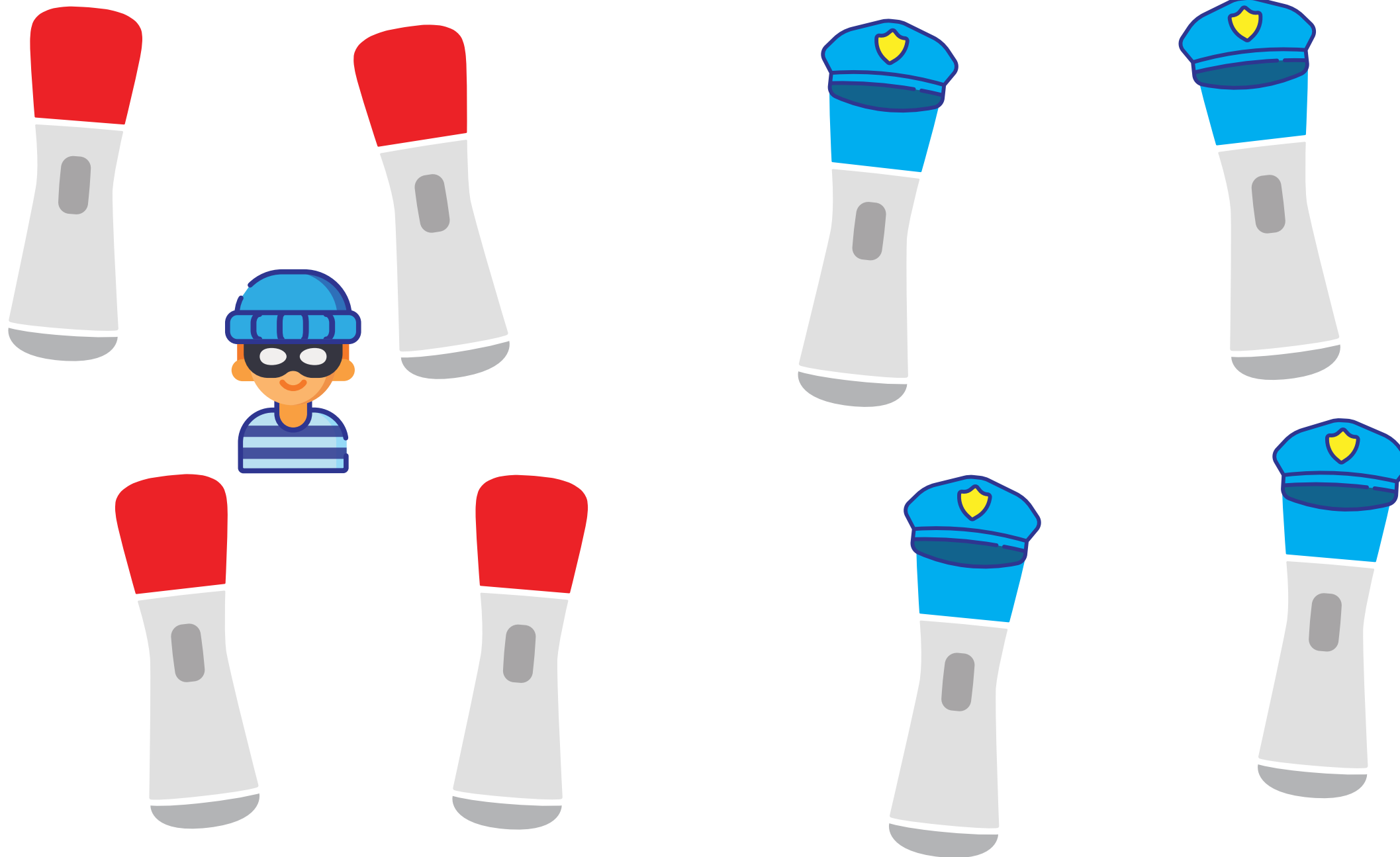
8+



Smart-sleeves

3/11

Leg kaartjes 7 t/m 12 op een lijn aan het eind van het speelveld.
Dit zijn de koektrommels.



Start spel: De spelers worden in twee teams verdeeld: kruimeldieven (rood) en agenten (blauw).



4-12



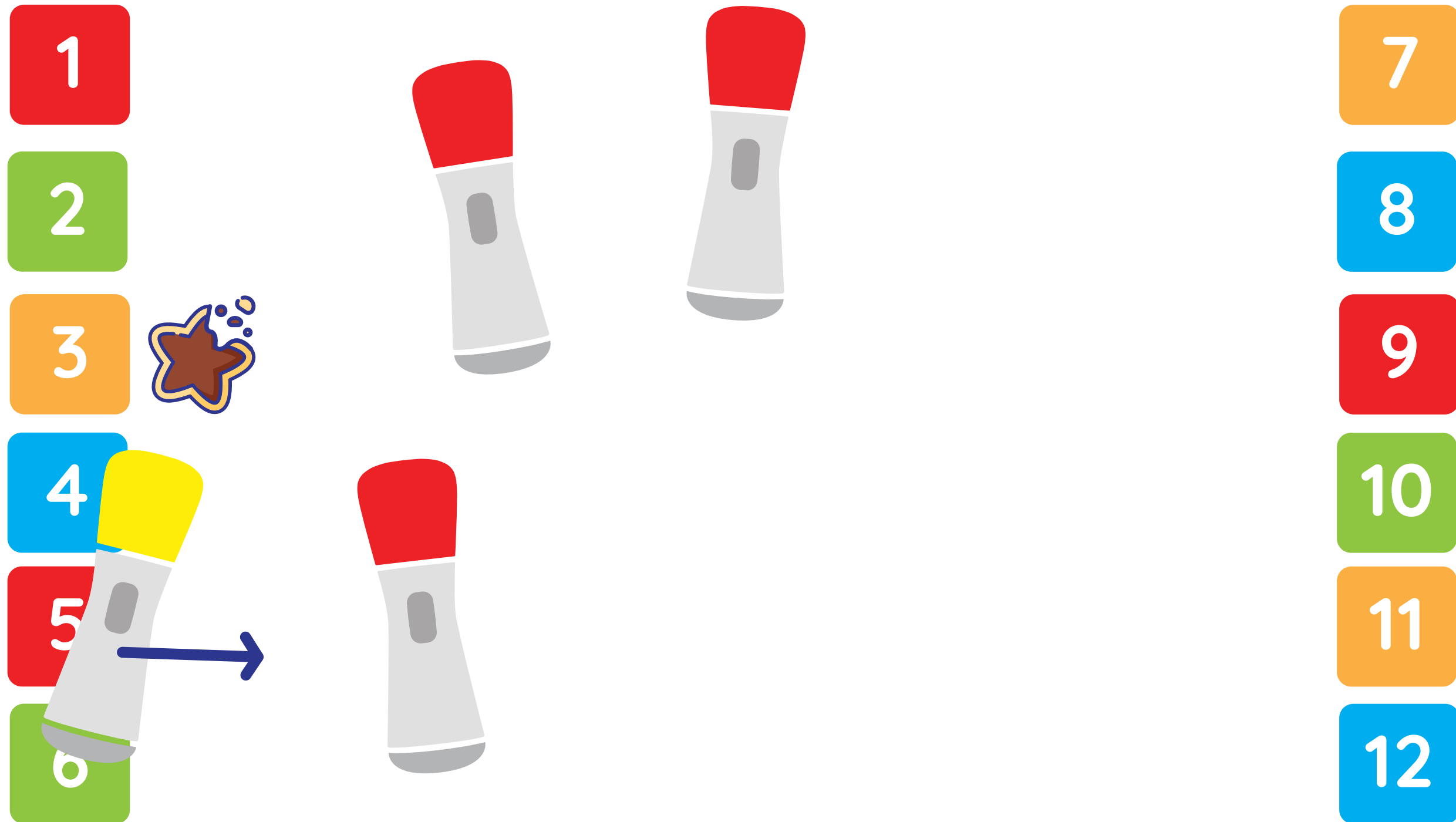
8+



Smart-sleeves

4/11

pico∞ - Kruimeldief



4-12



8+

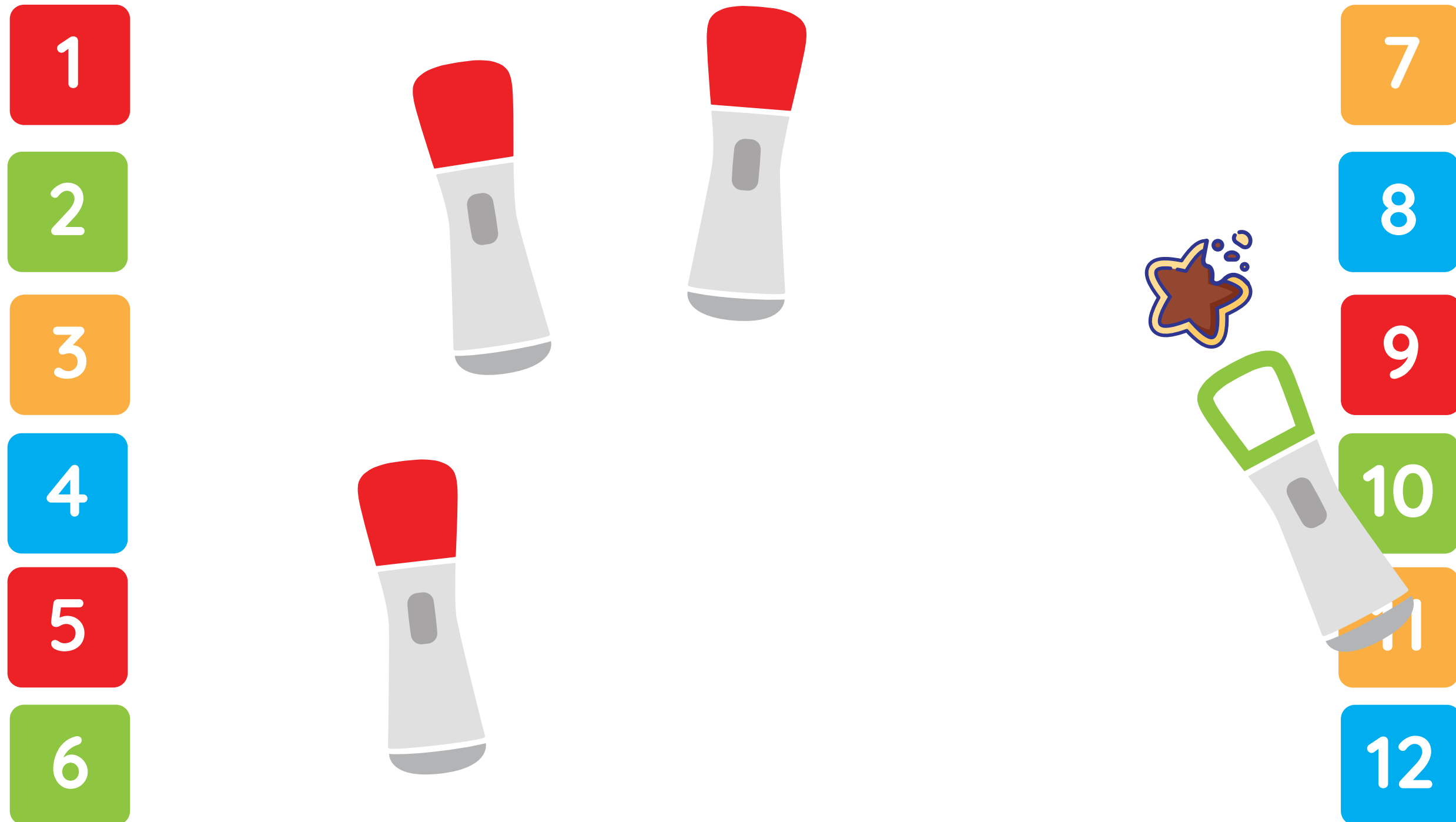


Smart-sleeves

5/11

Kruimeldieven moeten koekkruimels ophalen en naar de koektrommel brengen
Een kruimeldief pakt een kruimel door een kruimel-kaart te scannen.

pico∞ - Kruimeldief



Een kruimeldief stopt de kruimel in de trommel door een koektrommel-kaart te scannen.



4-12



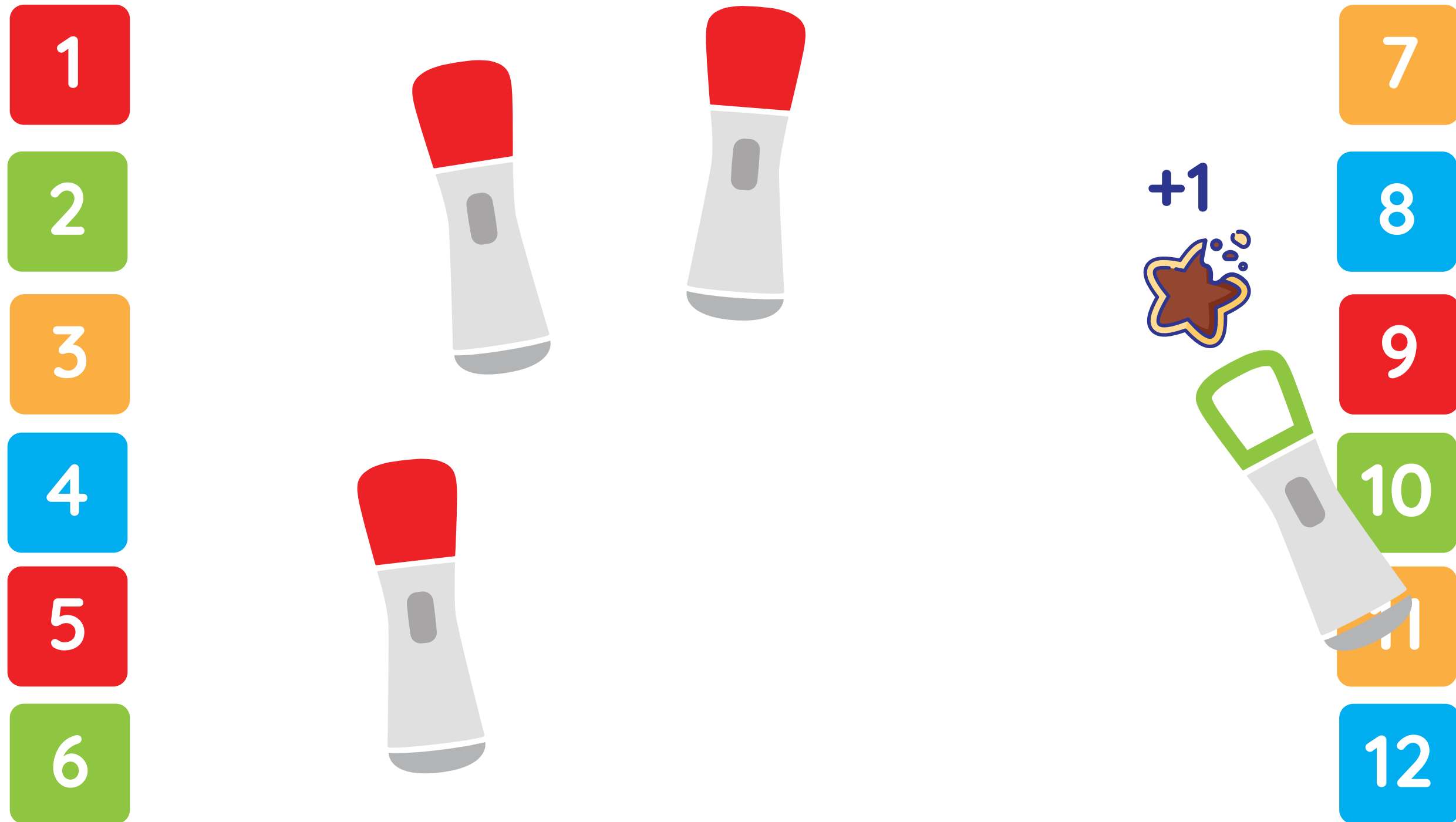
8+



Smart-sleeves

6/11

pico∞ - Kruimeldief



4-12



8+



Smart-sleeves

7/11

Kruimeldieven krijgen een punt voor elke kruimel in de koektrommel.

pico∞ - Kruimeldief

1

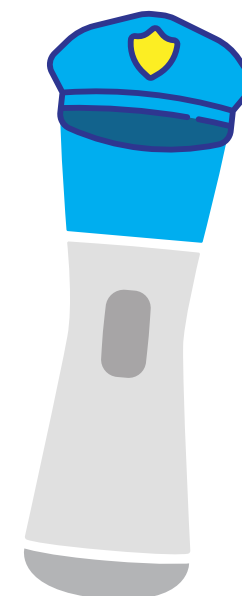
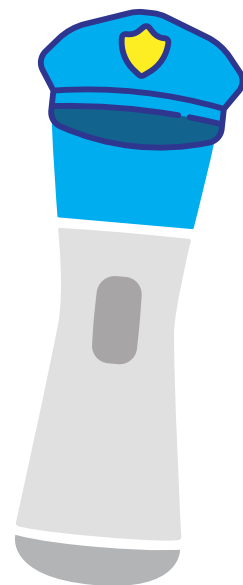
2

3

4

5

6



7

8

9

10

11

12



4-12



8+



Smart-sleeves

8/11

Agenten proberen kruimels af te pakken door een dief te tikken.

pico∞ - Kruimeldief

1

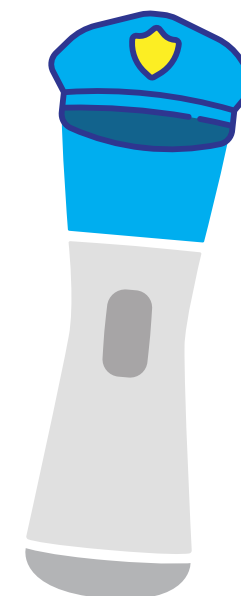
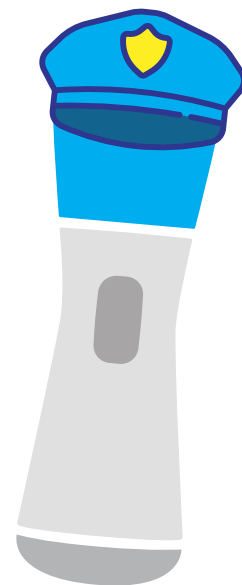
2

3

4

5

6



7

8

9

10

11

12



4-12



8+



Smart-sleeves

9/11

Agenten krijgen een punt voor elke afgepakte kruimel.

pico∞ - Kruimeldief

1

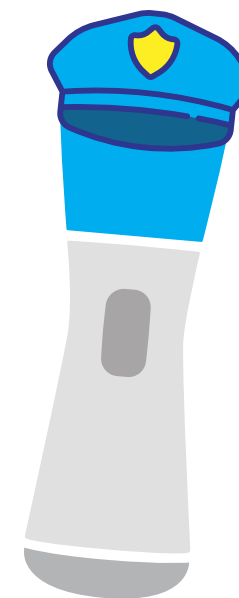
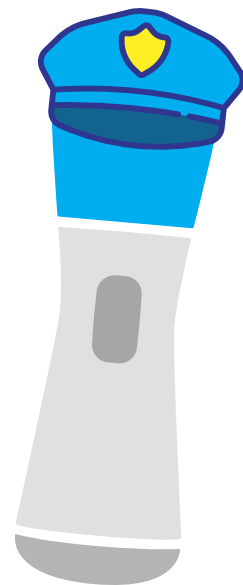
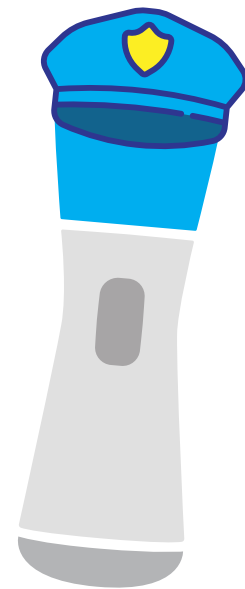
2

3

4

5

6



Time-out

7

8

9

10

11

12



4-12



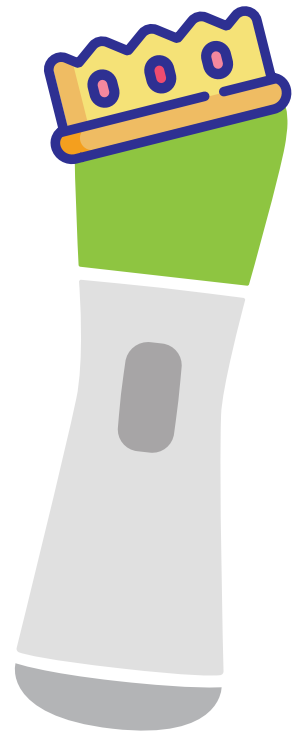
8+



Smart-sleeves

10/11

Na het afpakken van een kruimel krijgen agenten 4 seconden time-out.
Tijdens de time-out kunnen agenten niet tikken.



Einde spel: Het team met de meeste punten wint.



4-12



8+



Smart-
sleeves

11/11