

pico∞ - Drie musketiers

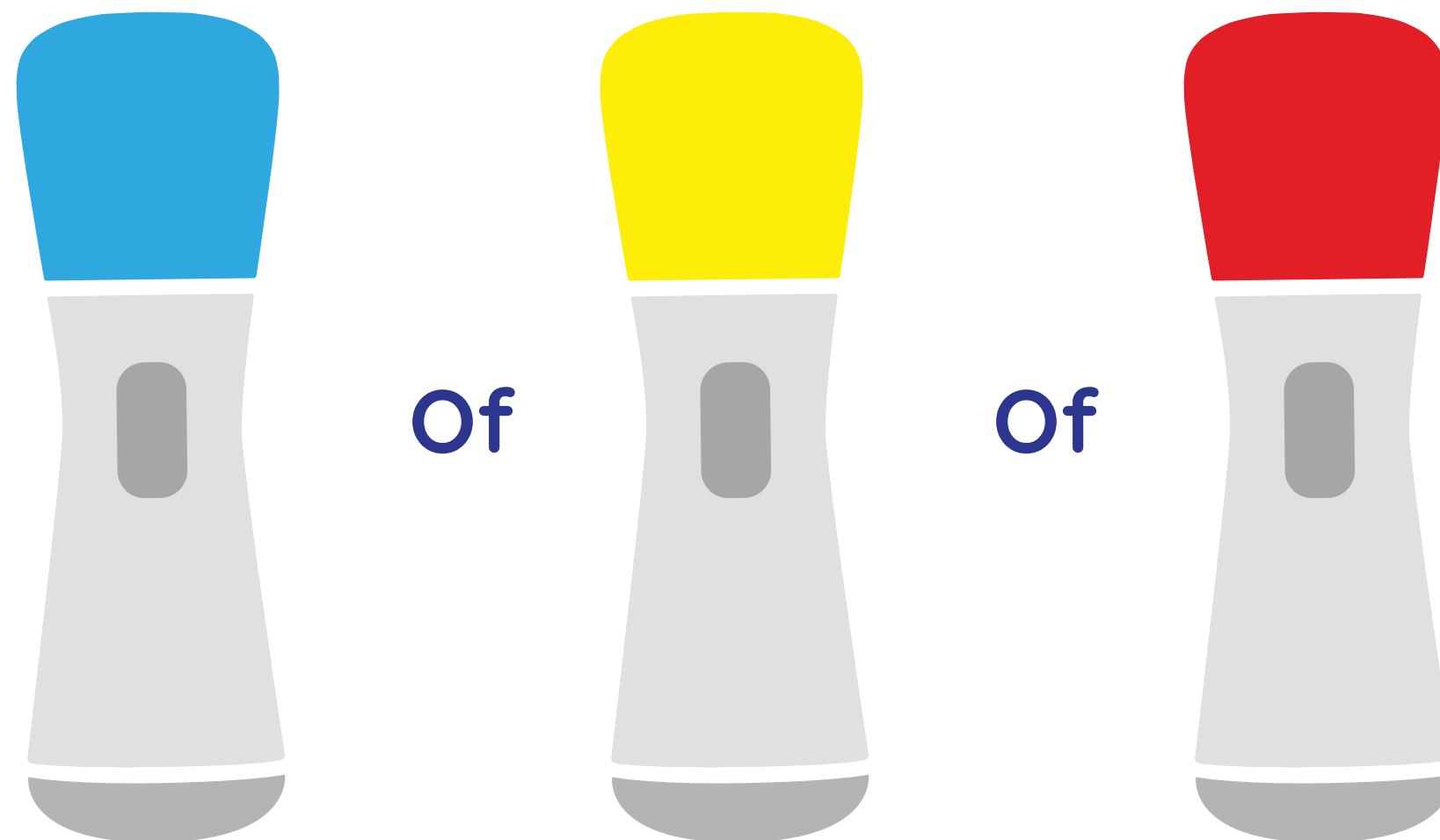


Smart-sleeves

1/9

Vorbereiding: Neem een paar helperkaarten of Smartsleeves.
Verspreid deze over het speelveld.

picoo - Drie musketiers



Start spel: Je Picoo controller licht op in rood, blauw of geel.



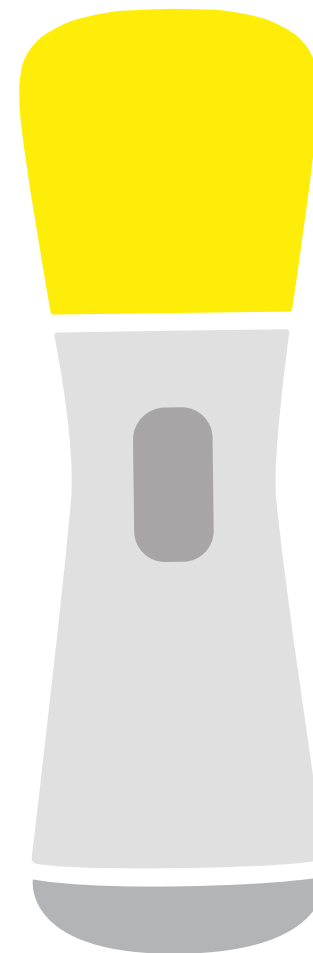
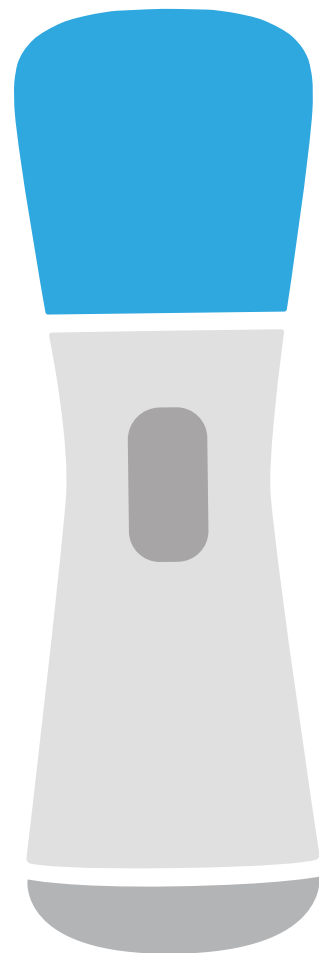
4+



Smart-sleeves

2/9

pico∞ - Drie musketiers



VS



Kom dicht bij een speler met een andere kleur in de buurt.
Nu begint een strijd.



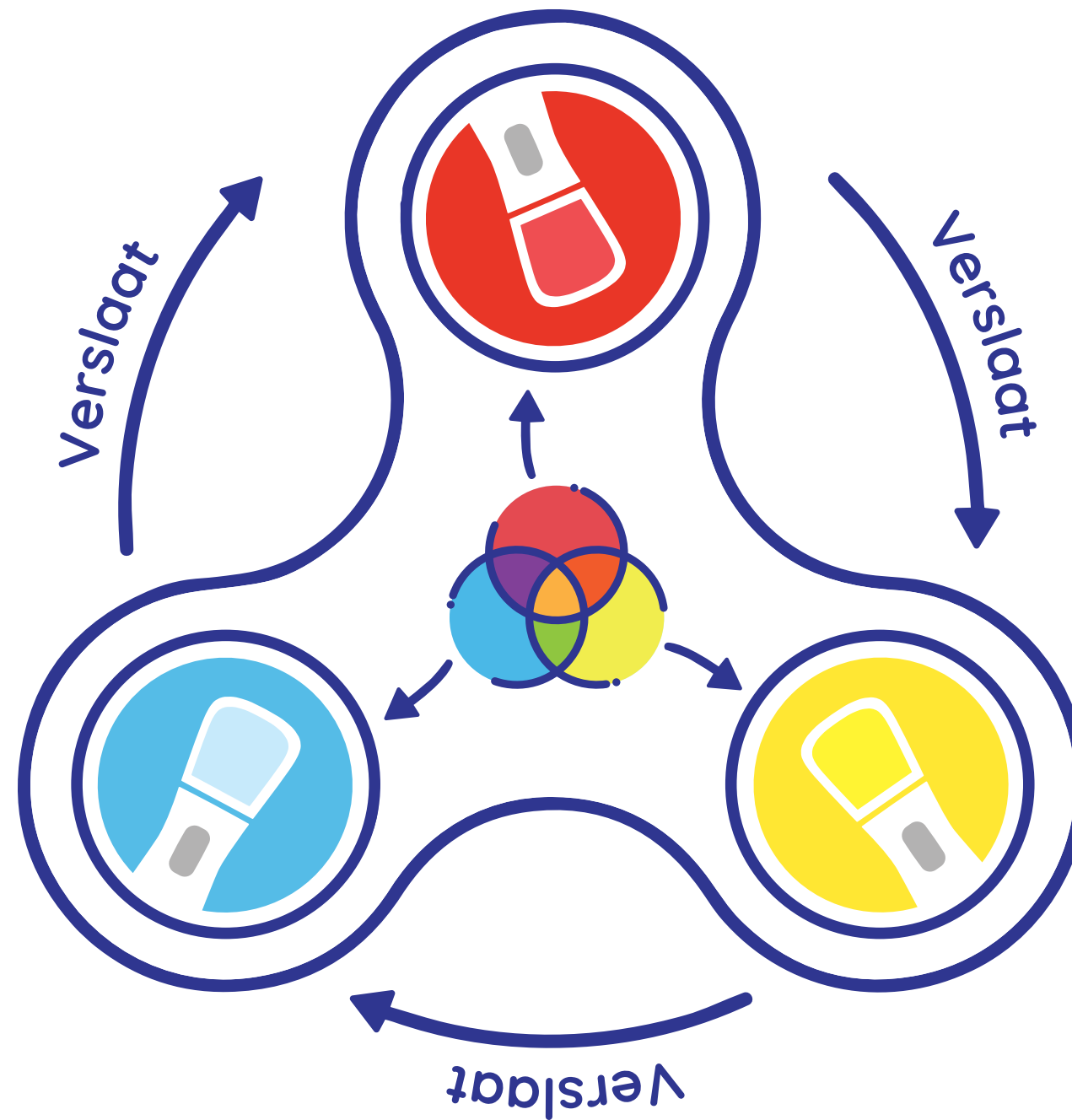
4+



Smart-sleeves

3/9

pico∞ - Drie musketiers



De winnaar wordt zo bepaald:
rood wint van geel, geel wint van blauw, blauw wint van rood.



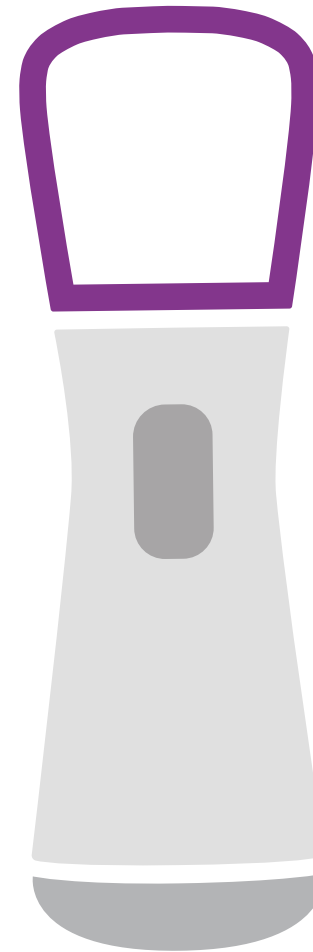
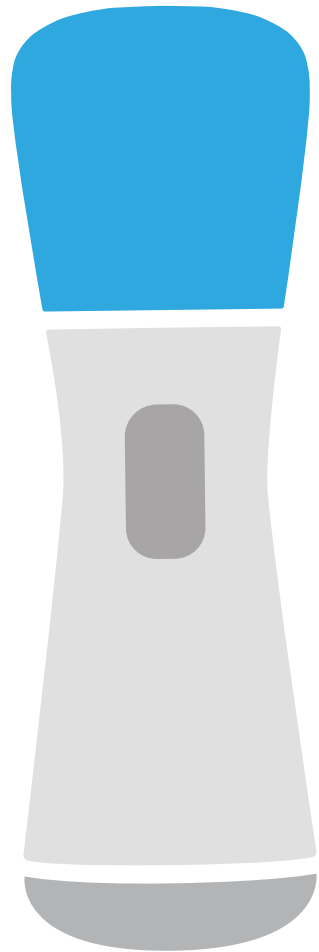
4+



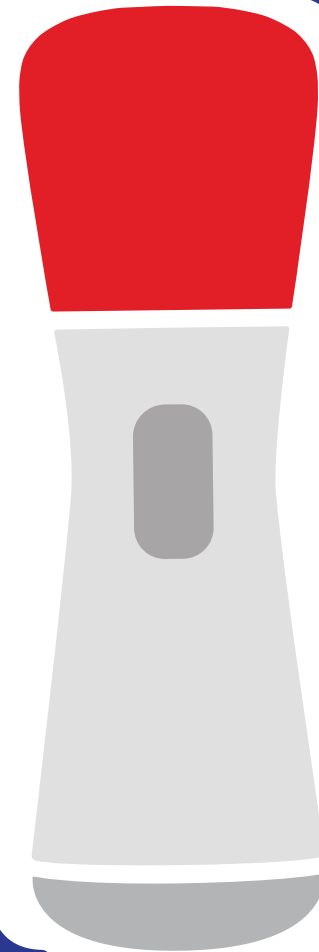
Smart-sleeves

4/9

pico∞ - Drie musketiers



VS



Winnaar

De winnaar houdt zijn kleur. Hij kan nu tegen iemand anders strijden.



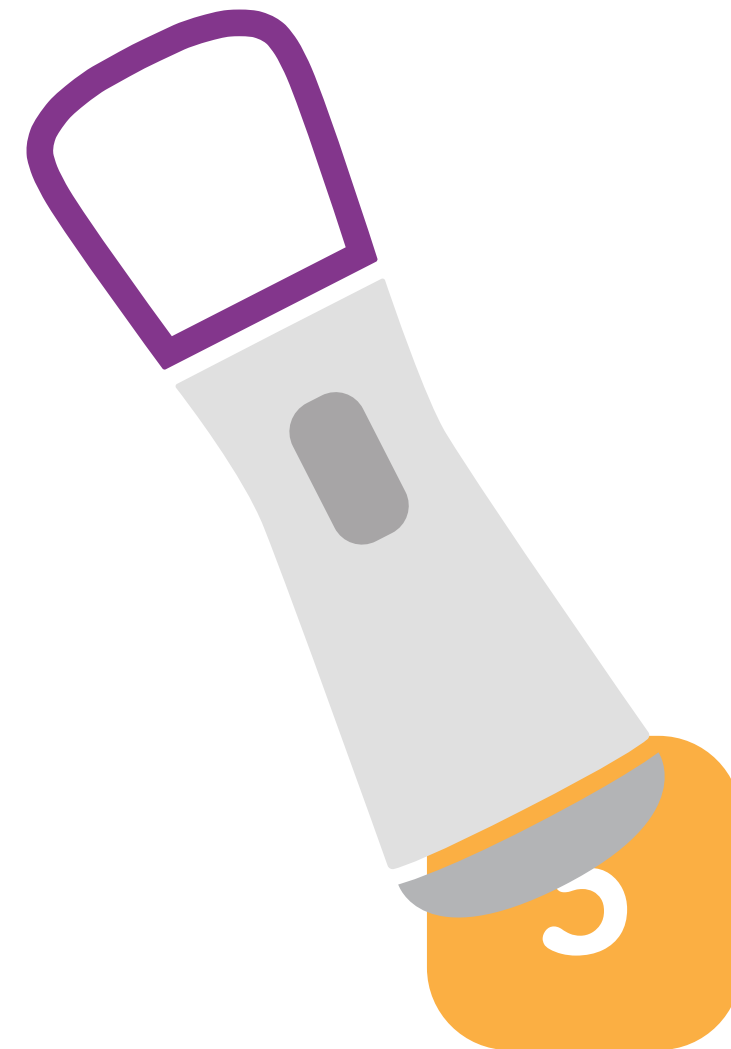
4+



Smart-sleeves

5/9

pico∞ - Drie musketiers

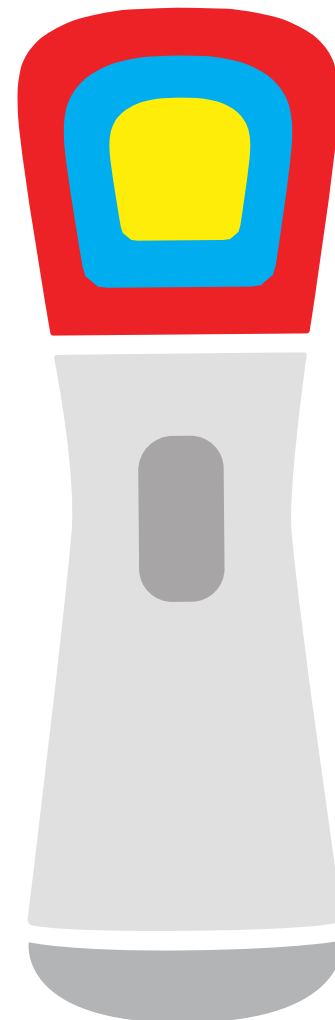


Smart-sleeves

6/9

Heb je verloren? Scan een kaartje om een nieuwe kleur te krijgen.

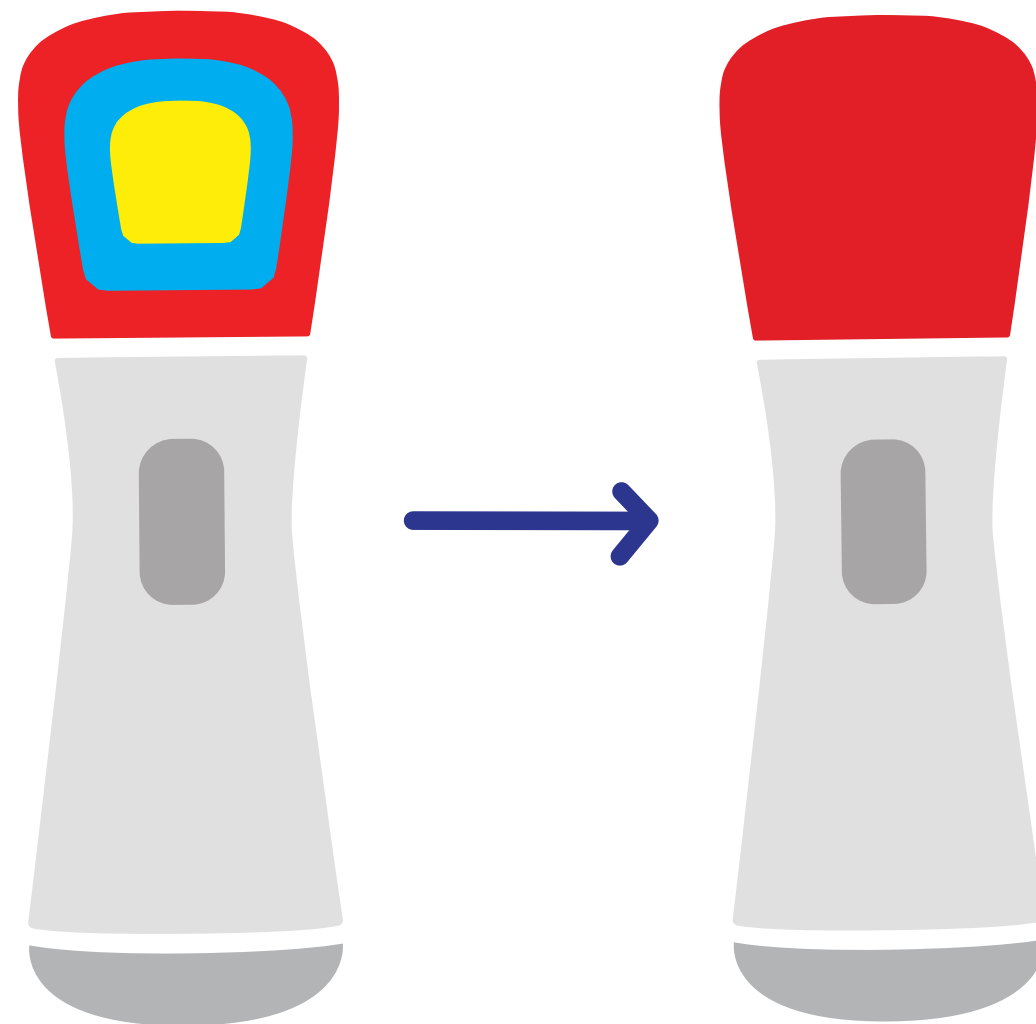
Kameleon



Verlies je drie keer achter elkaar? Je wordt nu een "kameleon".
Een kameleon wint van iedereen behalve van andere kameleons.



pico∞ - Drie musketiers



Ben je kameleon en heb je twee keer een strijd gewonnen?
Dan word je weer een gewone speler.



4+



Smart-
sleeves

8/9

pico∞ - Drie musketiers



4+



Smart-
sleeves

9/9

Einde spel: Je krijgt één punt voor elke gewonnen strijd.
De speler met de meeste punten wint het spel.