

TRAINING, 1^e dag

#1

Les 1: Hoe knip je een draad door?

VOORBEREIDING

Elke missie toont het benodigde speelmateriaal, zoals de te schudden draden. Verdeel die onder de spelers en sorteer de draden op de tegelhouders:

-  24 draden (uitsluitend de getallen 1 tot en met 6, 4 exemplaren per stuk)
- Uitzondering op de spelregels tijdens de training:
 - Leg de **uitrustingskaarten** niet op het speelbord.
 - Niet alle blauwe draden zijn beschikbaar.
- Voor alle toekomstige missies (en dat zeggen we niet nog een keer!):
 - Zet de ontsteker op het aantal spelers.
 - Iedere speler neemt een **karakterkaart**. Je kunt je **dubbele detector** eenmaal per spel gebruiken.
 - Te beginnen bij de leider en dan met de klok mee legt iedere speler een **informatiefiche**  naar keuze vóór 1 van zijn blauwe draden met de betreffende waarde.
 - Draai tot slot de **missiekaart** om en leg die in de linkeronderhoek van het speelbord: die toont de specifieke spelregels van deze missie.

TRAINING, 2^e dag

#2

Les 2: Een GELE draad doorknippen

VOORBEREIDING



- 32 draden (uitsluitend de getallen 1 t/m 8)



2x*

**Trek de gele draden uit de waarden 1.1 tot en met 7.1.*

- Uitzondering op de spelregels tijdens de training:
 - Niet alle blauwe draden zijn beschikbaar.
 - Leg de **uitrustingkaarten** niet op het speelbord.
- Vanaf deze missie: zet de bij de speciale draden horende houten pionnen (2 gele draden in deze missie) op de centrale lijn van het speelbord.
- Ter herinnering: je mag het "gele" **Informatiefiche**  nooit tijdens de voorbereiding gebruiken.

TRAINING, 3^e dag

#3

Les 3: Een RODE draad (NIET) doorknippen

VOORBEREIDING



- 40x (uitsluitend de getallen 1 t/m 10)
-  1x*

**Trek een rode draad uit de waarden 1.5 tot en met 9.5.*

- Uitzondering op de spelregels tijdens de training:
 - Niet alle blauwe draden zijn beschikbaar.
- Vanaf deze missie: trek afhankelijk van het aantal spelers de **uitrustingkaarten** en leg die op het speelbord.
- Heb je uitrusting 11 (*koffieflacon*) en/of 12 (etiket =) getrokken, vervang die dan door (een) andere.

TRAINING:

1^e dag in het veld

#4

Tijd om theorie in de praktijk te brengen!

VOORBEREIDING

-  48x (ALLE)
-  1x
-  2x

- Vanaf nu speel je **ALTIJD** met **ALLE** blauwe draden (48 draden).
- In het kader hieronder vind je alle benodigde aanpassingen voor spellen met 2 spelers 🐰🐰.

- 🐰🐰 2 spelers: •  48x •  1x •  4x

TRAINING:

2^e dag in het veld

#5

Het is een mijnenveld, niet de yellow brick road...

VOORBEREIDING



1x



2 uit 3*

* Vóór het delen van de tegels:

- Neem 3 gele tegels,
- zet de 3 -pionnen op de bijbehorende velden op het speelbord met de "?"-kant naar boven,
- schud de 3 gele tegels gedekt en voeg er 2 van gedekt bij de blauwe draden. Leg de 3^e tegel opzij zonder die te tonen.



2 spelers: •  2x •  2 uit 3

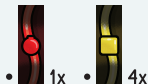
TRAINING:

3^e dag in het veld

#6

*Wat is geel en wacht op jou?
4 gele draden die op tijd moeten worden doorgeknipt!*

VOORBEREIDING



TRAINING: Laatste dag van de opleiding

#7

Er is een goede en een slechte rode draad...

VOORBEREIDING



- 1 uit 2*

* Vóór het delen van de tegels:

- Neem 2 rode tegels,
- zet de 2 -pionnen op de bijbehorende velden op het speelbord met de "?"-kant naar boven.
- Schud de 2 rode tegels gedekt en voeg er 1 van bij de blauwe tegels. Leg de andere opzij zonder deze te tonen.



2 spelers: •  1 uit 3

EINDEXAMEN

#8

*Het is de grote dag! Zijn jullie klaar voor de
ultieme test?*

VOORBEREIDING



• 1 uit 2



• 2 uit 3



2 spelers: •  1 uit 3 •  4x