

BETWETER BEURS

EEN VIDEOspel BESTAAT UIT ONTWERP, PROGRAMMERING, KUNST EN EVENTUEEL EEN VERHAALLIJN.

DE KAARTEN STAAN VOOR DE DINGEN DIE IK KAN LEREN OP DE HKU, DE DRUPPELS STAAN VOOR DE INSPIRATIE DIE IK KAN GEBRUIKEN OM DE LESSEN TOE TE PASSEN. AL DEZE ASPECTEN MAKEN EEN VOLLEDIG VIDEOspel.

DIT spel GEBRUIKT EEN UNIEK BETAALSYSTEEM WAT NIET UIT KAN PUTTEN ALS DE SPELERS BLIJVEN SPELEN. OMDAT ER SLECHTS ÉÉN STAPEL KAARTEN NODIG IS HOEFT ER MAAR ÉÉN SPELER EIGENAAR TE ZIJN VAN DIT spel.



- ROOD STAAT VOOR ONTWERP.
- BLAUW STAAT VOOR PROGRAMMERING.
- GROEN STAAT VOOR VISUELE KUNST.
- WIT STAAT VOOR CREATIEF SCHRIJVEN.

BENODIGDHEDEN:

- ÉÉN STAPEL VAN 60 BETWETER BEURS SPEELKAARTEN.
- ÉÉN ZAK MET 45 GLAZEN DRUPPELS. 10 RODE, 10 BLAUWE, 10 GROENE EN 10 WITTE DRUPPELS. PLUS 5 ZWARTE DRUPPELS.
- TWEЕ TOT DRIE SPELERS TUSSEN DE 17 JAAR EN OUDER
- EEN TAFEL

AAN HET BEGIN VAN HET spel PAKT IEDERE SPELER VIJF DRUPPELS UIT DE ZAK EN DRIE KAARTEN VAN DE STAPEL. JE MAG NIET VAN TEVOREN BEKIJKEN WAT JE PAKT.



IEDERE SPELER SPEELT OM DE BEURT. AAN HET BEGIN VAN DE SPELERS BEURT PAKT DIEGENE ÉÉN KAART EN ÉÉN DRUPPEL. JE MAG NIET ZIEN WELKE DRUPPEL JE PAKT.

OM HET spel TE WINNEN MOET JE DRIE COMPLETE SETS MAKEN. EEN SET BESTAAT UIT ÉÉN RODE, ÉÉN BLAUWE, ÉÉN WITTE EN ÉÉN GROENE KAART. DE VOLGORDE WAARIN JE DEZE SETS MAAKT DOET ER NIET TOE.



OM EEN SET TE MAKEN MOET JE KAARTEN KOPEN. KOPEN GAAT ZO:

-JE GEEFT AAN WELKE KAART JE WILT SPELEN VAN JE HAND EN LEGT DEZE AAN JOUW KANT OP TAFEL.

-JE DOET EEN DRUPPEL VAN DE BIJBEHORENDE KLEUR VAN DE KAART IN HET ZAKJE.

ALS DE DRUPPEL NIET OVEREENKOMT MET DE KAART, KUN JE HET NIET KOPEN.

-JE MAG MAAR ÉÉN KAART PER BEURT KOPEN. DIT KAN ALLEEN IN JE EIGEN BEURT



ALS JE EEN KAART OP TAFEL LEGT, GAAT HET EFFECT IN WERKING. HET EFFECT STAAT BESCHREVEN OP DE KAART.



DIT SYMBOOL GEEFT AAN DAT HET EFFECT EENMALIG IS.



DIT SYMBOOL GEEFT AAN DAT HET EFFECT IN WERKING IS ZOLANG HET OP HET VELD LIGT.



EEN KAART MET DIT SYMBOOL KAN ALLEEN INGESPEELD WORDEN ALS ER AL EEN KAART MET DE CORRESPONDERENDE KLEUR DOOR JOU INGESPEELD IS.



JE MOET TWEE KAARTEN INGESPEELD HEBBEN ALS ER DIT SYMBOOL ER OP STAAT.

OVERIGE REGELS:

- JE HANDLIJMET IS 5 KAARTEN
- JE KAN NIKS KOPEN MET EEN ZWARTE DRUPPEL
- KAARTEN MOGEN DE REGELS BREKEN
- DE MEEST RECENTE KAART OVERKLAFT DE ANDERE REGELS