

XOBrainer™

SPELREGELS



**Vanaf 10
jaar**



**Vanaf 2
spelers**



5-60 min.
Afhankelijk van
spelopties

Je kunt de videoinstructies vinden op:
www.xobrainer.com/spelregels



Veel plezier met het spelen van XOBrainer!

HET SPEL

In XOBrainer laat je je hersens kraken om te winnen! Het doel van het spel is om 5-op-een-rij in dezelfde **vorm** (Xen of O's) óf **kleur** (groen of roze) te krijgen. Het lijkt simpel, maar je moet in verschillende richtingen denken en niet alleen gebruik maken van je eigen speelstukken, maar ook die van je tegenstander om 5-op-een-rij te krijgen. Wanneer het je lukt 5-op-een-rij te vormen ontvang je een aantal punten afhankelijk van de plaatsing van de rij op het speelbord. Je wint het spel door genoeg punten te verzamelen of door je tegenstander knock-out te slaan.

Spelvarianten

Breid de speluitdaging uit door te spelen met één of meerdere spelvarianten: Timebomb, Random, Mission of Map. Gebruik de Map-/Mission-kaarten bij het spelen van de Map of Missie variatie van XOBrainer. De spelvarianten kunnen vrij gecombineerd worden. Lees hier meer over op pagina's 7-12.



TimeBomb



TimeBalance



Mission



Map



Random



Trap

XOBrainer WebApp

Je kunt de gratis XOBrainer WebApp gebruiken om de spelbelevens leuker te maken. De WebApp is beschikbaar op alle platformen voor het gebruik van je smartphone of tablet. Je vindt de unieke code voor de WebApp op pagina 6.

Inhoudsopgave:

Pagina 2-4	XOBrainer instructions
Pagina 5	Special rules
Pagina 6	XOBrainer WebApp
Pagina 7-12	XOBrainer game variations

VOORDAT JE BEGINT

1 Maak je klaar

Speel één tegen één of teams tegen elkaar. Bij het spelen in teams plaatsen de spelers om de beurt een X of een O voor het team. Teamspelers mogen geen strategie bespreken of communiceren tijdens het spel, maar zijn afhankelijk van vaardigheden en bekwaamheid om het spel te winnen.

Speler/team X heeft kruisjes: 24 groene en 8 roze.

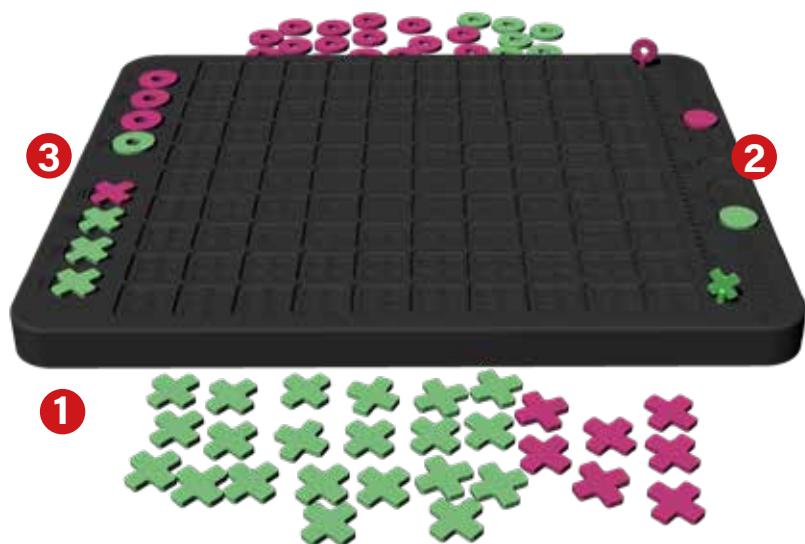
Speler/team O heeft rondjes: 24 roze en 8 groene.

2 Reset de score

Plaats de puntenmarkers en setmarkers op "0". Meestal wordt het spel gespeeld als beste van 5 sets. Een set is gewonnen wanneer een speler/team 20 punten bereikt. Een speler/team wint het spel door 3 sets te winnen. Zie suggesties op pagina 5 voor het spelen van een korter spel.

3 Houd de kleurvolgorde bij

Ieder(e) speler/team plaatst 4 speelstukken in het opstellingsgebied op het speelbord. De nummers 1-4 geven de volgorde waarin de stukken gespeeld moeten worden weer. De eerste drie speelstukken leg je neer in je hoofdkleur, de vierde in de hoofdkleur van je tegenstander. Speler/team X plaatst 3 groene kruisjes en 1 roze kruisje in het opstellingsgebied. Speler/team O plaatst 3 roze rondjes en 1 groen rondje. Als het opstellingsgebied leeg is plaats je 4 nieuwe speelstukken op bovenstaande wijze.



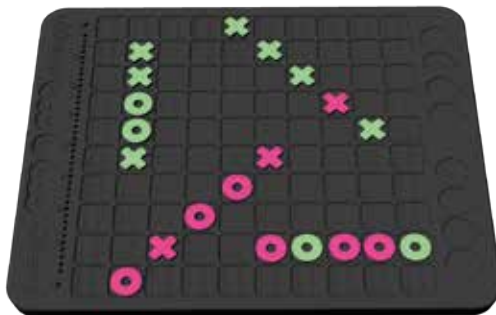
SPEEL HET SPEL

Win rondes en verdien punten

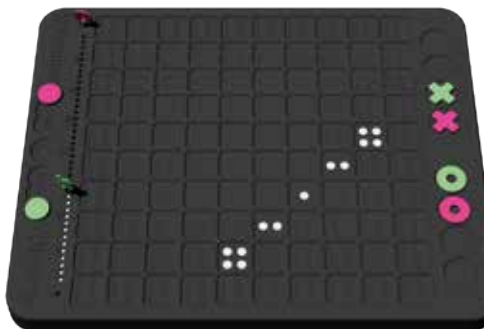
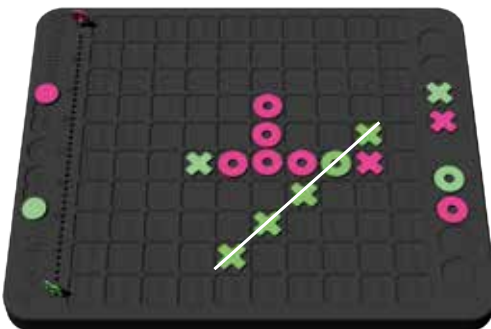
Trek lootjes om te bepalen wie begint met spelen. Ieder(e) speler/team plaatst om de beurt een kruisje of een rondje op het speelbord totdat een speler of team 5-op-een-rij heeft verkregen in dezelfde **vorm** of **kleur**. Je mag de speelstukken overal op het speelbord plaatsen met uitzondering van de Knock Out-vakjes. Speler/team X mag hier enkel een roze kruisje plaatsen en speler/team O een groen rondje.

Speler/team X wint de ronde door het verkrijgen van 5-op-een-rij met 5 **kruisjes** of 5 **groene** speelstukken op een rij. Speler/team O wint de ronde door het verkrijgen van 5-op-een-rij met 5 **rondjes** of 5 **roze** speelstukken op een rij.

Voorbeelden van 5-op-een-rij



De winnaar van de ronde verdient een aantal punten die gelijk staat aan het aantal puntjes op ieder vakje onder de rij. De winnaar verplaatst de puntenmarker naar het aantal verdiende punten.

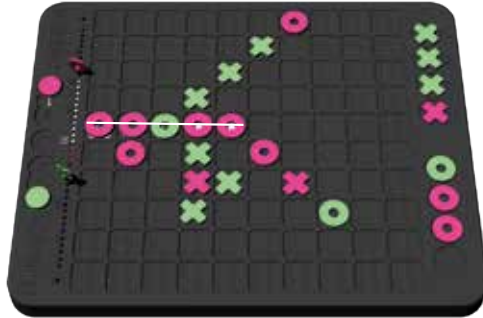


Ieder(e) team/speler maakt zich klaar voor een nieuwe ronde door het speelbord leeg te maken en nieuwe speelstukken in het opstellingsgebied te plaatsen.

De verliezer van de voorgaande ronde begint de nieuwe ronde met spelen.

Verzamel 20 punten om een set te winnen

De speler of het team dat als eerste 20 punten verzamelt wint de set. De winnaar verplaatst de setmarker één plaats vooruit. Beide spelers/teams resetten hun puntenmarkers door de puntmarker naar "0" te verplaatsen. Dit markeert het begin van een nieuwe set. Als een speler meer dan 20 punten heeft mogen de punten niet meegenomen worden naar de volgende ronde. Iedere ronde start met een score van 0-0.

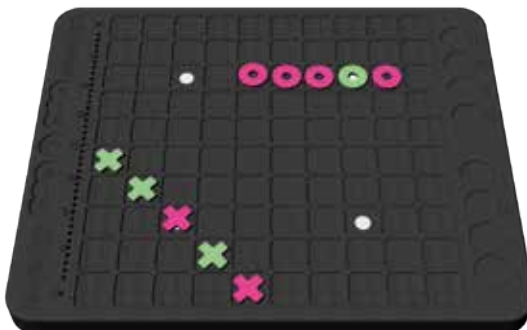


Win het spel

XOBrainer wordt normaal gesproken gespeeld als beste uit 5 sets, de winnaar is de speler of het team dat als eerste 3 sets heeft gewonnen. Ongeacht de punten-/setscore kan XOBrainer onmiddellijk gewonnen worden door **Knock Out**. Een speler/team kan voorlopen op punten, maar toch per direct verliezen.

Om te winnen per Knock Out moet een speler/team 5 op een rij verkrijgen waarvan één van de speelstukken op een Knock Out vakje ligt. Je mag hier alleen speelstukken plaatsen waar beide teams van profiteren (roze kruisjes/groene rondjes).

Voorbeelden van gespeelde rijen op een Knock Out vakje



SPECIALE REGELS

Speciale regel voor gelijktijdige 5-op-een-rij

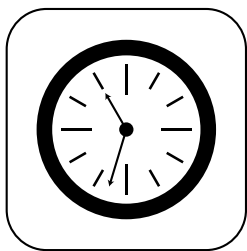
In zeldzame gevallen komt het voor dat het plaatsen van een speelstuk betekent dat beide spelers/teams 5-op-een-rij verkrijgen. In dit geval wint de speler die het laatste stuk plaatst de ronde.

Speciale regel voor 6-op-een-rij

Als een speler/team 6-op-een-rij verkrijgt worden er alleen punten voor 5-op-een-rij gegeven. De speler of het team mag de 5-op-een-rij waarbij de meeste punten gegeven worden kiezen.

SPEELDUUR

Normaal gesproken wordt het spel als beste uit 5 sets gespeeld. Je wint het spel door 3 sets te winnen. (Het spel kan onmiddellijk gewonnen worden per Knock Out). Je kunt een korter spel spelen door te spelen:



- Beste uit 3 sets.
- 1 set.
- Een aantal rondes en winnen met het hoogste aantal punten.
- 1 ronde.
- Totdat een bepaalde score bereikt is door een speler of team.

DEELNEMERS



Indien je team tegen team speelt raden we aan met niet meer dan 3 spelers per team te spelen. Als je met meer spelers wilt spelen raden we aan een toernooi op te zetten.

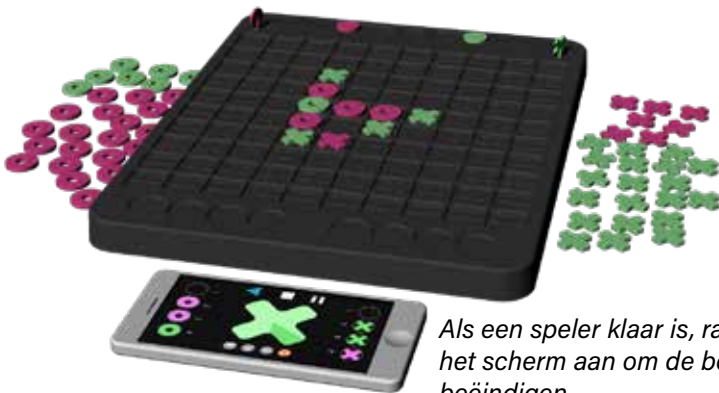
XOBRAINER WEBAPP

Gebruik de XOBrainer WebApp om verschillende spelvarianties te spelen.

De WebApp kan gebruikt worden voor:

- Lootjestrekken.
- Bijhouden van de kleurvolgorde. Je hoeft het opstellingsgebied niet te gebruiken, omdat de opstelling wordt aangegeven in de WebApp.
- Stel een tijdslimiet per beurt in met de spelvarianten *TimeBomb*.
- Bepaal de willekeurige kleurvolgorde met de spelvariant *Random*.

Met uitzondering van *TimeBomb* kunnen alle variaties gespeeld worden zonder de WebApp te gebruiken. Het is slechts een hulpmiddel om het spel makkelijker en leuker te maken.



Als een speler klaar is, raak dan het scherm aan om de beurt te beëindigen.

Toegang XOBrainer WebApp:

- Ga online met je smartphone of tablet.
- Voer webapp.xobrainer.com in in je browser
- Maak een profiel aan of log in via Facebook.
- Voer de onderstaande unieke code in.

Unique code available in printed version



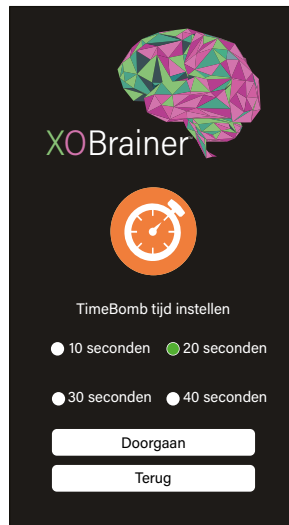
TIMEBOMB

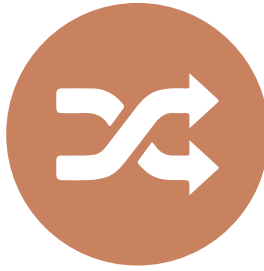
Verhoog de druk door een tijdslimiet per beurt in te stellen

De TimeBomb klok is beschikbaar in de XOBrainer WebApp. Je kunt een tijdslimiet van 10, 20, 30 of 40 seconden instellen.

Als de klok is geactiveerd zal er een X of een O op het scherm getoond worden die de seconden aftelt. Als een speler klaar is met zijn beurt raak je de X of O op het scherm aan om de beurt te beëindigen. Denk snel en meerdere beurten vooruit! Je tegenstander's tijd gaat in zodra je op het scherm hebt geklikt om je beurt te beëindigen.

Een speler verliest zijn beurt als hij geen zet doet voordat de tijd afgelopen is.



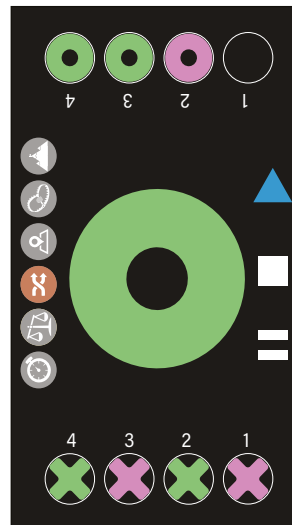


RANDOM

Speel met een willekeurig geselecteerde kleurvolgorde

Let goed op de kleurvolgorde van beide spelers/teams en doe daarmee je voordeel! Pak willekeurig vier speelstukken en plaats ze in dezelfde volgorde in het opstellingsgebied op het speelbord. Wanneer de vier stukken gespeeld zijn pak je willekeurig 4 nieuwe speelstukken.

Je kunt ook de WebApp gebruiken om Random te spelen. De WebApp zal 4 speelstukken voor je kiezen en de volgorde waarin je deze moet spelen aangeven.





MISSION

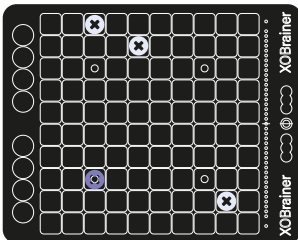
Voltooi een geheime missie en verdien bonuspunten

Voor het begin van een ronde trekt iedere speler een kaart. Deze kaart wordt geheimgehouden voor alle medespelers, dus ook je teamgenoten totdat de ronde is afgelopen doordat een speler 5-op-een-rij heeft verkregen.

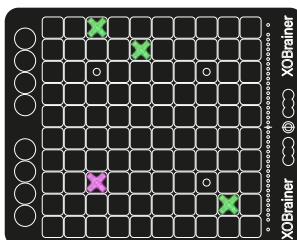
Op de kaart staat de geheime missie voor de speler die ervoor zorgt zoveel mogelijk speelstukken op het bord te plaatsen zoals op de kaart aangegeven. Ieder speelstuk geplaatst zoals op de kaart aangegeven levert 3 bonuspunten op, maar alleen indien de speler óók 5-op-een-rij heeft. Als een speelstuk geplaatst zoals aangegeven op de kaart onderdeel is van 5-op-een-rij worden de bonuspunten toegevoegd als onderdeel van de 5-op-een-rij score. Als een speler alle vier de speelstukken plaatst zoals aangegeven op de kaart wordt het spel gewonnen per Knock Out.

Op de kaart staat een afbeelding van het speelbord. Draai de kaart zodat hij overeenkomt met het speelbord. De witte markeringen geven de speler's hoofdkleur aan. De paarse markeringen geven de hoofdkleur van de tegenspeler(s) aan.

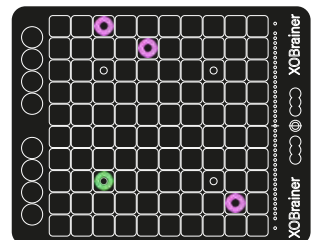
Map-/Mission card



Betekenis voor speler/team X



Betekenis voor speler/team O



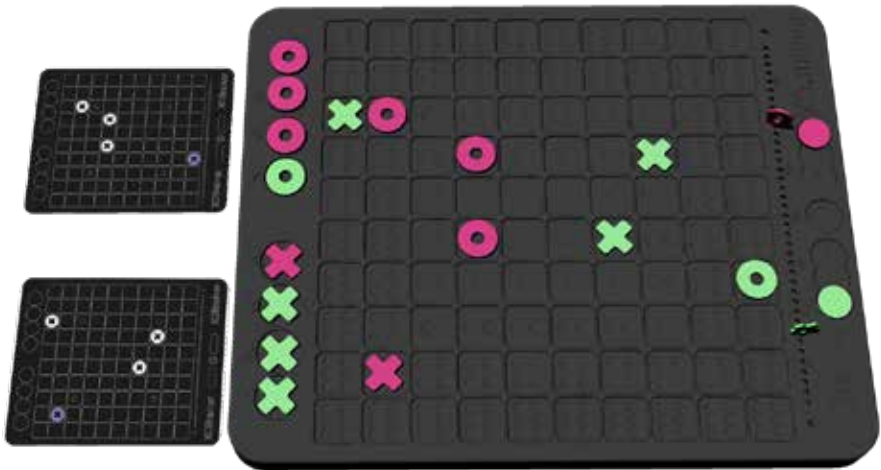


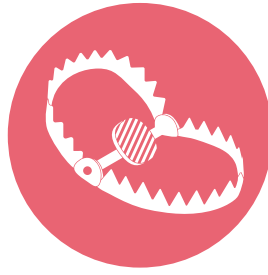
MAP

Iedere ronde een nieuwe uitdagende startpositie

Neem risico's en begin het spel met verschillende opstellingen. Ieder(e) speler/team trekt een kaart en plaatst 4 kruisjes en rondjes op het speelbord zoals op de kaart aangegeven. Op deze manier begin je het spel iedere ronde met een andere opstelling.

De kaarten worden op dezelfde manier gelezen als aangegeven in Mission.





TRAP

Lok je tegenstander in de val!

Iedere speler (of team) trekt een kaart voordat de ronde begint. De kaart wordt geheimgehouden voor je tegenstander. De kaart geeft één van de vier mogelijke vallen weer. Het doel is je tegenstander in zoveel mogelijk vallen te lokken.

Iedere keer dat het je lukt een tegenstander een speelstuk te plaatsen zoals aangegeven op de kaart heb je de tegenstander in de val gelokt. De kleur van het speelstuk moet gelijk zijn aan de kleur op de kaart.

Wacht tot de ronde voorbij is, voordat je de tegenstander vertelt in hoeveel vallen hij of zij gelokt is.

Zodra je vijf-op-een-rij verkrijgt is je bonus:

1 val: 5 extra punten.

2 vallen: je wint de set.

3 vallen: je wint het spel door middel van KnockOut.

Je leest de kaarten hetzelfde zoals aangegeven in Map & Mission (p. 9-10 in de instructies).



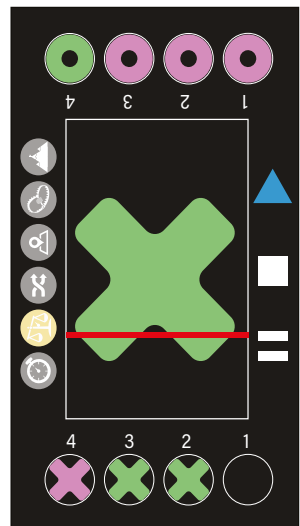
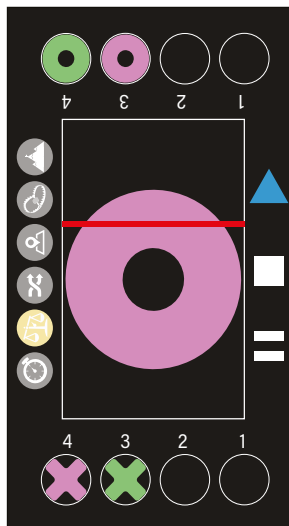
TIMEBALANCE

Zet je tegenstander onder druk door snel te handelen!

Door snel te handelen bij het spelen van de spelvariantie TimeBalance kun je je tegenstander onder tijdsdruk zetten. Stel via de WebApp de snelheid van de balansbalk in.

De WebApp laat je zien welk stuk gespeeld moet worden. De balansbar verschuift richting degene die aan de beurt is en dus steeds minder tijd heeft om zijn of haar beurt af te ronden. Na het afronden van je beurt raak je het scherm aan en de balk schuift richting je tegenspeler. Zet je tegenstander onder druk door een snelle zet, hoe sneller je speelt, hoe minder tijd je tegenstander heeft voor zijn of haar beurt.

Handel snel, wanneer de balansbalk de onderkant raakt verlies je de set!



Designed, developed and produced in
Denmark.

Produced by:
Danish Brain Games a/s
K. Christensens Vej 6
9200 Aalborg SV
Denmark

www.xobrainer.com

XOBrainer is a registered trademark.

Reg. Community Design.

Patent Attorney - Larsen & Birkholm A/S



Advarsel! Kvælningfare. Små dele.
Warning! Choking hazard. Small parts.
Achtung! Erstickungsgefahr. Kleinteile.
Waarschuwing! Verstikkingsgevaar. Kleine deeltjes.
Varning! Kvävningrisk. Små delar.
Advarsel! Kvelningsfare. Små deler.
Attention! Risque d'étouffement. Petites pièces.
Attenzione! Pericolo di soffocamento. Piccole parti.
¡Advertencia! Riesgo de asfixia. Piezas pequeñas.