

MATCH IT!

Doel van het spel

Je probeert samen met je medespeler zoveel mogelijk vraag- en antwoordkaarten bij elkaar te zoeken en op die manier zoveel mogelijk matches te maken.

Duur van het spel

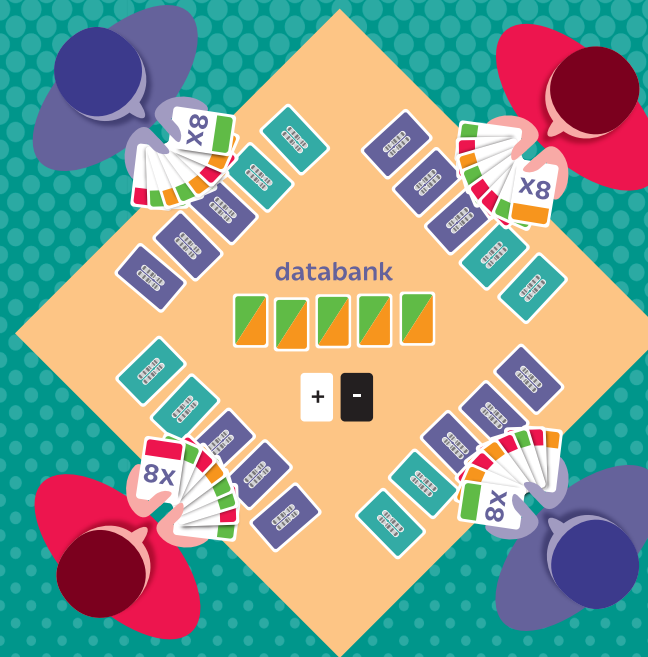
Eén lesuur.

Om een succesvolle stamceltransplantatie te laten plaatsvinden is een goede match nodig. In dit spel ga je in duo's zoveel mogelijk matches proberen te vinden en worden jullie een expert op het gebied van stamceldonatie en alles wat daarmee samenhangt. Het duo dat de meeste matches weet neer te leggen is de topexpert en de winnaar!

Beginnen

Het spel *Match It!* speel je met in totaal vier spelers. Je speelt in twee duo's. De twee duo's zitten door elkaar (dus niet naast elkaar!).

- Schud de informatiekaarten en geef elke speler er drie.
- Lees de informatiekaarten en leg ze gesloten voor je neer.
- Je mag op elk moment in het spel je informatiekaart opnieuw raadplegen.
- Daarnaast ontvangt elke speler ook twee Binas-kaarten. Als je een Binas-kaart speelt, gaat deze vervolgens uit het spel.
- Hierna worden de matchkaarten (vraag- en antwoordkaarten) en actiekaarten (doneer-, ontvang- en ruilkaarten) door elkaar geschud en op één stapel gelegd met de achterkant (dus met de chromosomen) naar boven.
- Iedere speler krijgt acht kaarten van die stapel. De kaarten worden in de hand gehouden.
- Van de gesloten stapel op tafel worden vijf kaarten getrokken en open neergelegd op een rij. Dit is de databank. Deze databank bevat alleen matchkaarten. Mocht er een actiekaart getrokken worden dan belandt deze niet in de databank maar op de aflegstapel zodat er altijd vijf matchkaarten in de databank liggen.



Er wordt ruimte vrijgehouden op de tafel voor een aflegstapel voor de matchkaarten en actiekaarten die worden afgelegd aan het eind van de beurt. Gebruik een stopwatch (of timer op je telefoon) en leg een Binas klaar.

Match It! bestaat uit vijf soorten kaarten

Binas (blauw)

Je mag 30 seconden in Binas kijken. Eén van je medespelers houdt de tijd bij.

Informatie (paars)

Je bestudeert de informatie en legt de kaart vervolgens gesloten voor je neer. Je mag informatiekaarten op elk moment in het spel raadplegen.

Actie (rood)

Doneer: geef een match- of informatiekaart aan een speler naar keuze.
Ontvang: trek een match- of informatiekaart bij een speler naar keuze.
Ruil: ruil 1 of meer matchkaarten met een speler naar keuze.

Vraag (oranje) en Antwoord (groen)

Dit zijn de matchkaarten. Een goede vraag en antwoordcombi heeft dezelfde set chromosomen op de achterkant.



MATCH IT!

Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna draai je met de klok mee. De twee teams zijn steeds om en om aan de beurt.

Tijdens het spel

Je mag je informatiekaarten op elk moment in het spel bekijken (dus ook als je niet aan de beurt bent).

Als je de laatste kaart van de trekstapel pakt worden de kaarten van de aflegstapel geschud en met de achterkant naar boven neergelegd als nieuwe trekstapel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de afgesproken tijd verstreken is, of als een van je medespelers geen kaarten meer in de hand heeft. Tel per team het aantal matches dat voor je op tafel ligt. Het team met de meeste matches wint!

Hoe ziet een beurt eruit?

1. Aan het begin van je beurt pak je een kaart van de trekstapel.
2. Vervolgens kun je tijdens je beurt twee handelingen uitvoeren, altijd maar twee per beurt:



Matchen

Matchen kun je op veel verschillende manieren doen, je kunt gebruik maken van:

- Twee kaarten uit je eigen hand
- Een kaart uit je eigen hand en een uit die van je teamgenoot
- Een kaart uit je eigen hand en een kaart uit de databank of aflegstapel
- Een kaart van een tegenstander (zie 'Aan je teamgenoot vragen' hiernaast)

Roep **'match!'** en lees de vraag en het antwoord voor van de kaarten die je wil matchen. Leg vervolgens de kaarten met de chromosomen naar boven voor je op tafel. Nu kan iedereen controleren of de chromosomen op de kaarten overeenkomen. Als dit zo is heb je een juiste match gemaakt (houd je match bij je).

Komen de chromosomen niet overeen, dan is er geen goede match gemaakt; geef de twee matchkaarten weg aan je beide tegenstanders.

Actiekaart spelen

Je legt de actiekaart voor je neer zodat alle spelers hem kunnen zien. Daarna voer je de actie uit (zie de rode actiekaarten met doneer, ontvang of ruil erop om te lezen wat je moet doen). Leg de actiekaart na het uitvoeren op de aflegstapel.



Aan je teamgenoot vragen

Stel je teamgenoot de vraag: 'Heb jij het antwoord op de vraag ...?' of 'Heb jij de vraag die hoort bij het antwoord ...?'. Als je teamgenoot denkt deze kaart te hebben, kun je controleren of je een match hebt (zie 'matchen').

Als een van je tegenstanders denkt de juiste kaart te hebben, dan mag diegene inbreken door **'match!'** te roepen. Heeft de tegenstander inderdaad de juiste kaart, dan wordt de match door dat team gestolen. Klopt de match niet, dan gaat de kaart die de inbreker wilde gebruiken voor de match naar de vraagsteller.



3.

Aan het einde van je beurt leg je een matchkaart of actiekaart met de voorkant naar boven op de aflegstapel.

4.

Daarna is één van je tegenstanders (met de klok mee) aan de beurt.