

# Erklärheft „Aktionskarten“

---

Die meisten Aktionsaufgaben benötigen einen Spielaufbau, der nicht Teil der Aufgabe ist. Dafür dürfen beide Hände benutzt werden.

Die Sanduhr wird von den Mitspielern dann gedreht, wenn der aktive Spieler dafür bereit ist. Ausnahmen: Bei den Karten 4, 6, 7, und 12 dreht der Spieler die Sanduhr selbst.

Für einige Aufgaben werden Karten als Spielmaterial gebraucht. Bitte bereits gezogene Karten oder Karten vom Nachziehstapel nutzen.

## 1. Karte



**High Five:** Klatsche die ausgestreckte, reglose Hand eines Mitspielers ab.



**ET-Gruss:** Berühre mit deinem Zeigefinger den sich nicht bewegendem Zeigefinger eines Mitspielers.

---

## 2. Karte



**Schachtel-Werfen:** Stelle die Schachtel (Abstand 2x Schachtellänge) auf den Tisch. Werfe die große Papierkugel hinein.



**Dosen-Werfen:** Baue, wie abgebildet, eine Pyramide aus drei Papphülsen. Werfe (Abstand wie oben) mit der großen Papierkugel **alle** Papphülsen um.

---

## 3. Karte



**Turm stapeln:** Lege zwei Papphülsen und eine Karte bereit. Staple in dieser Reihenfolge: Papphülse, Karte, Papphülse.



**Turm stapeln Deluxe:** Wie eben, nur lege obenauf noch eine Karte.

---

## 4. Karte



**Sanduhr verstecken:** Drehe die Sanduhr. Stülpe die Papphülse so über die Sanduhr, dass sie nicht umfällt.



**Tore schießen:** Stelle zwei Papphülsen (Abstand ca. 10 cm) zu einem Tor auf und schnippe die kleine Papierkugel hindurch.

## 5. Karte



**Eierlauf:** Stelle die Papphülse auf den Tisch. Nimm den Löffel in deine dominante Hand. Lege die kleine Papierkugel darauf. Balanciere beides zur Papphülse und kippe die Kugel hinein.



**Eierlauf Deluxe:** Siehe oben, aber mit der **schwächeren** Hand.

---

## 6. Karte



**Pyramide stapeln:** Stelle drei Papphülsen einzeln auf den Tisch. Staple sie zu einer Pyramide auf, ohne dass etwas umfällt.



**Pyramide stapeln Deluxe:** Stelle zwei Papphülsen und die Sanduhr auf den Tisch. Drehe die Sanduhr um. Staple Papphülsen und Sanduhr zu einer Pyramide, ohne dass etwas umfällt.

---

## 7. Karte



**Zudecken:** Lege die Papphülse und diese Aktionskarte auf den Tisch. Stelle die Papphülse auf und lege die Karte darauf.



**Zudecken Deluxe:** Lege diese Aktionskarte auf den Tisch. Stelle die Sanduhr bereit. Drehe sie um und lege dann die Karte darauf.

---

## 8. Karte



**Karten ordnen:** Lege zwei Karten ungeordnet auf den Tisch. Schiebe die Karten parallel zueinander.



**Karten ordnen Deluxe:** Lege vier Karten ungeordnet auf den Tisch. Schiebe die Karten zu einem Rechteck.

---

## 9. Karte



**Deckel drauf:** Lege Stift und Deckel getrennt bereit. Nimm beides auf und verschließe den Stift.



**Mach dich nicht nass!:** Du brauchst eine Schüssel und zwei Becher; einer davon ist mit Wasser gefüllt. Schütte über der Schüssel das Wasser vom vollen Becher in den leeren.

## 10. Karte



**Name schreiben:** *Lege Stift und Papier bereit.* Schreibe einen Namen mit vier Buchstaben.\*



**Name schreiben Deluxe:** *Ein Mitspieler legt ein Blatt Papier auf den Schachteldeckel und umspannt diesen. Beides hält er vor sich hoch.* Schreibe einen Namen mit vier Buchstaben darauf.

---

## 11. Karte



**Malen nach Zahlen:** *Lege Stift und das Blatt Papier bereit, das ihr in der Spielvorbereitung mit den Zahlen 1 bis 4 versehen habt.* Verbinde die Punkte entsprechend ihrer Reihenfolge.\*



**Malen nach Zahlen Deluxe:** Siehe oben, aber mit Punkten von 1 bis 6.\*

---

## 12. Karte



**Chip stapeln:** *Lege einen Chip und stelle die Sanduhr bereit.* Drehe die Sanduhr und lege den Chip darauf.



**Chips stapeln Deluxe:** Siehe oben, aber mit drei Chips.

---

## 13. Karte



**Kugel löffeln:** *Lege den Löffel bereit, stelle den Schachteldeckel auf den Tisch und werfe die kleine Papierkugel hinein.* Löffle die Kugel aus der Schachtel.



**Karte flippen:** *Stelle den Schachteldeckel mit etwas Abstand auf den Tisch und lege die Karte so auf die Tischkante, dass sie zur Hälfte übersteht.* Flippe die Karte mit der Oberseite deiner flachen Hand in die Schachtel.

---

\* Das Blatt darf mit der zweiten Hand gehalten werden, damit es nicht verrutscht.

## 14. Karte



**Muster legen:** *Lege den Stanzrahmen und die vier Chips mit gelbem Stern bereit. Drücke die Chips entsprechend dem abgebildeten Muster in den Stanzrahmen.*



**Muster legen Deluxe:** Siehe oben.

---

## 15. Karte



**Einfädeln:** *Lege den Stift bereit. Ein Mitspieler hält den Stanzrahmen senkrecht nach oben. Stecke die Stiftspitze durch **eines** der Löcher, die auf der Karte dunkel markiert sind.*



**Einfädeln Deluxe:** Siehe oben.

---

**Die Aufgaben der  Super-Challenges sind schwer zu erfüllen und als zusätzliche Herausforderungen gedacht.**



*Lege zwei Karten bereit. Lehne die beiden Karten so gegeneinander, dass sie ein Kartenhaus bilden.*

---



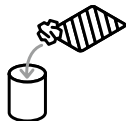
*Lege die große Papierkugel bereit, die ihr zu Beginn des Spiels vorbereitet habt. Bestimme einen Mitspieler, der dir diese Kugel zuwirft. Fange die Kugel.*

---



*Lege drei Papphülsen auf den Tisch. Staple die drei Papphülsen zu einem Turm übereinander.*

---



*Stelle eine Papphülse auf den Tisch. Du brauchst eine Karte und die kleine Papierkugel. Nimm die Karte auf, lege die Papierkugel darauf. Balanciere die Papierkugel auf der Karte zur Papphülse und lasse sie hinein rutschen.*

## “Action cards” explanation booklet

---

*Most of the challenges require a setup that is not part of the challenge. Both hands may be used for this.*

The other players turn over the sand timer when the player is ready.

Exceptions: For cards 4, 6, 7, and 12, the player whose turn it is must turn the sand timer over themselves.

Some challenges require cards as playing materials. Please use cards you have already drawn or from the draw pile.

### Card 1



**High five:** Slap the outstretched, motionless hand of one of your fellow players.



**ET greeting:** Touch your index finger to the motionless index finger of a fellow player.

---

### Card 2



**Box throw:** *Place the box on the table at a distance of two times the box length from the player whose turn it is.* Throw the large paper ball into it.



**Tower throw:** *Use three cardboard rolls to build a tower as shown.*

Use the large paper ball to knock down **all** of the cardboard rolls set up at a distance of two times the box length from the player whose turn it is.

---

### Card 3



**Stack a tower:** *Use two cardboard rolls and one playing card.*

Stack them in the order of cardboard roll, card, cardboard roll.



**Stack a tower – extreme:** Same as above, but with an additional card on top.

---

### Card 4



**Hide the sand timer:** *Turn the sand timer over.* Place a cardboard roll over the sand timer without it falling over.



**Score a goal:** *Set up two cardboard rolls about 10 cm apart as goalposts* and flick the small paper ball between them.

### Card 5



**Egg race:** Place a cardboard roll on the table. Take the spoon in your dominant hand. Place the small paper ball on it. Balance it over to the cardboard roll and tip the ball inside.



**Egg race – extreme:** Same as above, but use your **weaker** hand.

---

### Card 6



**Stack a pyramid:** Place three cardboard rolls next to each other on the table. Stack them into a pyramid without them falling over.



**Stack a pyramid – extreme:** Place two cardboard rolls and the sand timer next to each other on the table. Stack the cardboard rolls and sand timer to form a pyramid without them falling over.

---

### Card 7



**Card cover:** Place a cardboard roll and this card on the table. Stand the cardboard roll up and place the card on top of it.



**Card cover – extreme:** Place this card on the table. Lay the sand timer ready. Turn it over, then place the card on top of it.

---

### Card 8



**Arrange cards:** Place two cards on the table in any order. Slide the cards so that they're parallel to each other.



**Arrange cards – extreme:** Place four cards on the table in any order. Slide the cards to form a rectangle.

---

### Card 9



**Put the lid on:** Lay down the pen and lid separately. Pick both up and put the lid on the pen.



**Don't get wet!** You will need the bowl and two beakers; fill one of the beakers with water. Pour the water from the full cup into the empty one over the bowl.

### Card 10



**Write a name:** *Lay down a pen and a sheet of paper.*

Write a four letter name.\*



**Write a name – extreme:** *One player places a sheet of paper on the box lid and holds it up in front of them, keeping the sheet of paper firmly in place. Write a four letter name on the paper.*

---

### Card 11



**Join the dots:** *Lay down the pen and paper that you marked with the numbers 1 to 4 while setting up the game. Connect the dots in the correct order.\**



**Join the dots – extreme:** Same as above, but with dots and numbers 1 to 6.\*

---

### Card 12



**Stack a chip:** *Lay down a chip and the sand timer.*

Turn the sand timer over and place the chip on top of it.



**Stack a chip – extreme:** Same as above, but with three chips.

---

### Card 13



**Pick up the ball:** *Lay down the spoon, place the box lid on the table, and throw the small paper ball into it. Use the spoon to fish the ball out.*



**Flip the card:** *Place the box lid on the table a short distance from the player whose turn it is, then place the card on the edge of the table so that it sticks halfway over the edge. Use the top of your flat hand to flip the card into the box.*

---

\* The player whose turn it is may hold the sheet of paper with their free hand to keep it still.

### Card 14



**Create a pattern:** Lay down the punchboard and the four chips with a yellow star. Press the chips into the punchboard in the pattern shown.



**Create a pattern – extreme:** Same as above – but more difficult!

---

### Card 15



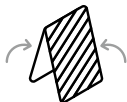
**Threading:** Lay down the pen. A fellow player holds the punchboard up vertically. Insert the tip of the pen into **one** of the dark holes on the punchboard.



**Threading – extreme:** Same as above – but more difficult!

---

The  **Super Challenges are tough! They're intended as additional challenges.**



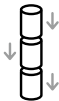
Lay two cards ready. Lean the two cards against each other to form a pyramid.

---



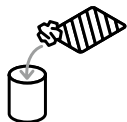
Lay down the large paper ball that you prepared at the beginning of the game. Choose a fellow player to throw the paper ball to you. Now catch the ball!

---



Lay three cardboard rolls on the table. Stack them on top of each other to form a tower.

---



Lay one cardboard roll on the table. You will also need one card and the small paper ball. Pick up the card and place the paper ball on it. Balance the paper ball over to the cardboard roll on the card and drop it in.



## Livret annexe « Cartes Action »

---

La plupart des défis Action nécessitent une mise en place ne faisant pas partie intégrante du défi. Vous pouvez donc vous servir de vos deux mains.

Le sablier n'est retourné par les adversaires que lorsque le joueur actif est prêt. À l'exception des cartes 4, 6, 7 et 12 où le joueur actif retourne lui-même le sablier.

Pour certains défis, le matériel nécessite des cartes. Utilisez celles déjà piochées ou celles de la pioche.

### Carte 1



**High Five** : Tape dans la main tendue et immobile d'un adversaire.



**E.T.** : Touche l'index tendu et immobile d'un adversaire avec ton index.

---

### Carte 2



**Basket-Box** : *Couche la boîte sur la table (à 2 longueurs de boîte de toi).* Lance la grosse boulette de papier dedans.



**Chamboule-tout** : *Empile un rouleau sur les deux autres, comme indiqué.* Fais tomber **tous** les rouleaux en lançant la grosse boulette de papier (à 2 longueurs de boîte de toi).

---

### Carte 3



**Tour** : *Prépare 2 rouleaux couchés et 1 carte sur la table.* Empile-les dans l'ordre suivant : rouleau – carte – rouleau.



**Tour Extrême** : Comme ci-dessus, mais en ajoutant une 2<sup>de</sup> carte au-dessus.

---

### Carte 4



**Cache-sablier** : *Retourne le sablier.* Recouvre-le avec un rouleau, sans le faire tomber.



**Tir au but** : *Forme des poteaux avec 2 rouleaux (écartés de 10 cm) ; d'une pichenette, fais passer la petite boulette de papier entre les deux.*

### Carte 5



**Course à l'œuf** : Place un rouleau sur la table. Tiens la cuillère dans ta main d'écriture. Pose la petite boulette dessus. Amène la cuillère avec la boulette en équilibre jusqu'au rouleau et fais-la tomber dedans.



**Course à l'œuf Extrême** : Comme ci-dessus, mais avec ta **mauvaise** main.

---

### Carte 6



**Pyramide** : Place 3 rouleaux sur la table.

Empile-les pour former une pyramide sans les faire tomber.



**Pyramide Extrême** : Place 2 rouleaux et le sablier sur la table. Retourne le sablier. Empile le sablier sur les deux rouleaux pour former une pyramide, sans les faire tomber.

---

### Carte 7



**Couvercle** : Couche un rouleau et pose cette carte Action sur la table. Redresse le rouleau et recouvre-le avec la carte.



**Couvercle Extrême** : Pose cette carte sur la table. Prépare le sablier. Retourne-le, puis pose la carte en équilibre dessus.

---

### Carte 8



**Cartes alignées** : Pose 2 cartes n'importe comment sur la table. Tourne les cartes pour qu'elles soient bien parallèles.



**Cartes alignées Extrême** : Pose 4 cartes n'importe comment sur la table. Forme un rectangle avec les cartes.

---

### Carte 9



**Capuchon** : Pose le stylo et son capuchon séparément sur la table. Rebouche le stylo.



**Reste au sec !** : Prépare un saladier et 2 gobelets, dont 1 avec de l'eau. Transvase l'eau d'un gobelet à l'autre au-dessus du saladier.

### Carte 10



**Écris un nom :** *Prépare une feuille et un stylo. Écris un nom de 4 lettres\*.*



**Écris un nom Extrême :** *Un adversaire place une feuille sur le couvercle de la boîte et la replie sur les bords. Il les tient ensuite verticalement devant lui. Écris un nom de 4 lettres dessus.*

---

### Carte 11



**Points reliés :** *Prépare un stylo et la feuille de papier avec les points numérotés de 1 à 4. Relie les points dans l'ordre croissant.\**



**Points reliés Extrême :** *Comme ci-dessus, mais avec les points de 1 à 6.\**

---

### Carte 12



**20 secondes pile :** *Pose un jeton sur la table et prépare le sablier. Retourne le sablier et place le jeton dessus.*



**20 secondes pile Extrême :** *Comme ci-dessus, mais avec 3 jetons.*

---

### Carte 13



**À la pêche aux boules :** *Prépare la cuillère, pose le couvercle de la boîte sur la table et lance la petite boulette dedans. Sors la boulette de la boîte à l'aide de la cuillère.*



**Cartapulte :** *Pose le couvercle de la boîte un peu éloigné du bord de table et pose la carte à moitié en équilibre sur le bord. D'un revers de la main, catapulte-la dans la boîte.*

---

\* La feuille peut être tenue à deux mains pour l'empêcher de glisser.

## Carte 14



**Bingo !** : Prépare la planche prédécoupée et les 4 jetons avec une étoile jaune. Place les jetons dans les trous selon le modèle indiqué.



**Bingo Extrême** : Comme ci-dessus.

---

## Carte 15



**La cible** : Prépare le stylo. Un adversaire tient la planche prédécoupée verticalement vers toi. Passe la pointe du stylo à travers **un** des trous marqués en noir sur la carte.



**La cible Extrême** : Comme ci-dessus.

---

Les  **Super-Challenges** sont difficiles et proposent des défis supplémentaires.



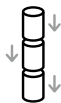
Prépare 2 cartes. Fais-les tenir verticalement l'une contre l'autre à la manière d'un château de cartes.

---



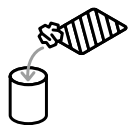
Prépare la grosse boulette de papier. Désigne l'adversaire qui t'enverra la boulette et rattrape-la.

---



Prépare 3 rouleaux couchés sur la table. Empile-les pour former une tour.

---



Place un rouleau debout sur la table. Tu as besoin d'une carte et de la petite boulette de papier. Prend la carte en main et pose la boulette dessus. Amène la carte avec la boulette en équilibre jusqu'au rouleau et fais-la tomber dedans.

## Manuale con le spiegazioni delle «carte azione»

Per quasi tutte le missioni è necessaria una breve fase dedicata alla preparazione; la preparazione non deve essere considerata come parte della missione. Per la preparazione è possibile utilizzare entrambe le mani.

I giocatori possono girare la clessidra solo quando il giocatore attivo è pronto. Eccezioni: con le carte 4, 6, 7, e 12 è lo stesso giocatore a girare la clessidra.

Per alcune missioni è necessario utilizzare le carte come materiale di gioco. Utilizzate le carte già pescate oppure quelle del mazzo.

### Carta 1



**Batti il cinque:** batti la mano aperta, che deve restare ferma, di un giocatore.



**Saluto-ET:** con il dito indice tocca il dito indice, che deve restare fermo, di un giocatore.

### Carta 2



**Lancio nella scatola:** metti la scatola (a una distanza corrispondente a 2 lunghezze della scatola) sul tavolo. Lancia la pallina di carta grande dentro alla scatola.



**Lancio dei barattoli:** costruisci una torre (vedi illustrazione) con tre tubi di cartone. Lancia (da una distanza corrispondente a 2 lunghezze della scatola) la pallina di carta grande e butta giù **tutti** i tubi di cartone.

### Carta 3



**Impila la torre:** prepara due tubi di cartone e una carta.

Impila in quest'ordine: tubo di cartone, carta, tubo di cartone.



**Impila la torre deluxe:** come sopra, ma metti un'altra carta in cima.

### Carta 4



**Nascondi la clessidra:** gira la clessidra. Mettici sopra il tubo di cartone in modo che non cada.



**Tira in porta:** forma una porta con due tubi di cartone (distanti ca. 10 cm) e fai gol colpendo la pallina di carta piccola con il dito.

## Carta 5



**L'uovo nel cucchiaino:** *metti il tubo di cartone sul tavolo. Prendi il cucchiaino con la tua mano dominante. Mettici sopra la pallina di carta piccola. Mantenendoli in equilibrio, infila la pallina nel tubo di cartone.*



**L'uovo nel cucchiaino deluxe:** *come sopra, ma con la mano più debole.*

---

## Carta 6



**Impila la piramide:** *appoggia tre tubi di cartone sul tavolo. Impilali formando una piramide, senza farla cadere.*



**Impila la piramide deluxe:** *appoggia due tubi di cartone e la clessidra sul tavolo. Gira la clessidra. Impila la clessidra sopra i tubi di cartone formando una piramide, senza farla cadere.*

---

## Carta 7



**Copri:** *metti un tubo di cartone e questa carta azione sul tavolo. Metti in piedi il tubo di cartone e poi mettili sopra la carta.*



**Copri deluxe:** *metti questa carta azione sul tavolo. Prepara la clessidra. Girala e poi mettili sopra la carta.*

---

## Carta 8



**Ordina le carte:** *metti sul tavolo due carte in ordine sparso. Sposta le carte in modo che siano parallele.*



**Ordina le carte deluxe:** *metti sul tavolo quattro carte in ordine sparso. Sposta le carte in modo da formare un rettangolo.*

---

## Carta 9



**Pennarello e tappo:** *togli il tappo dal pennarello. Prendili in mano e rimetti il tappo al pennarello.*



**Non bagnartili!** *ti occorrono una ciotola e due bicchieri; riempi uno d'acqua. Stando sopra la ciotola, versa l'acqua del bicchiere pieno in quello vuoto.*

## Carta 10



**Scrivi il nome:** prepara il pennarello e il foglio. Scrivi un nome composto da quattro lettere.\*



**Scrivi il nome deluxe:** un giocatore mette un foglio sul coperchio della scatola. Tenendoli stretti, solleva foglio e scatola davanti a sé. Scrivici sopra un nome composto da quattro lettere.

---

## Carta 11



**Disegna con i numeri:** prepara il pennarello e il foglio sul quale precedentemente avete scritto i numeri da 1 a 4. Collega i punti seguendo la giusta successione numerica.\*



**Disegna con i numeri deluxe:** come sopra, ma con i punti da 1 a 6.\*

---

## Carta 12



**Impila il gettone:** prepara un gettone e la clessidra. Gira la clessidra e mettilci sopra il gettone.



**Impila il gettone deluxe:** come sopra, ma con tre gettoni.

---

## Carta 13



**“Scodella” la pallina:** prepara il cucchiaino, appoggia il coperchio della scatola sul tavolo e mettilci dentro la pallina piccola. Togli la pallina di carta piccola dalla scatola con il cucchiaino.



**Lancia la carta:** metti il coperchio della scatola un po' distante sul tavolo e metti la carta sul bordo del tavolo in modo che sporga per metà. Con il dorso della tua mano debole colpisci la carta per lanciarla dentro alla scatola.

---

\* Si può tenere il foglio fermo con l'altra mano in modo che non scivoli.

## Carta 14



**Copia lo schema:** prepara la tavola pre-fustellata e i quattro gettoni con la stella gialla. Infila i gettoni nella tavola pre-fustellata rispettando il modello raffigurato.



**Copia lo schema deluxe:** come sopra.

---

## Carta 15



**Infila:** prepara il pennarello. Un giocatore alza la tavola pre-fustellata e la tiene in posizione verticale. Infila la punta del pennarello in **uno** dei fori evidenziati in nero sulla tavola pre-fustellata.



**Infila deluxe:** come sopra.

---

**Le missioni delle  Super-Challenge sono difficili da portare a termine e sono dedicate a chi desidera mettersi alla prova con sfide impegnative.**



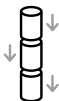
*Prepara due carte.* Appoggiale l'una contro l'altra in modo da formare una casetta di carta.

---



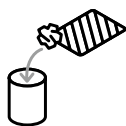
*Serve la pallina di carta grande precedentemente preparata.* Scegli il giocatore che deve lanciarla. Acchiappa la pallina.

---



*Metti tre tubi di cartone sul tavolo.* Impilali a forma di torre.

---



*Metti un tubo di cartone sul tavolo.* Ti occorrono una carta e la pallina di carta piccola. Prendi la carta, appoggiala sopra la pallina di carta. Mantenendo la pallina in equilibrio sulla carta, avvicinati al tubo di cartone e poi lasciala cadere dentro.



# Uitlegboekje „actiekaarten“

---

*De meeste actie-opdrachten hebben een spelopbouw nodig die geen onderdeel van de opdracht is. Daarvoor mogen beide handen worden gebruikt.*

De zandloper wordt pas door de andere spelers omgedraaid als de actieve speler er klaar voor is. Uitzonderingen: bij de kaarten 4, 6, 7 en 12 draait de speler de zandloper zelf.

Voor sommige opdrachten worden kaarten als spelmateriaal gebruikt. Gebruik kaarten die al getrokken zijn of kaarten van de trekstapel.

## Kaart 1



**High five:** klap met een vlakke hand op de uitgestrekte, onbeweeglijke hand van een andere speler.



**ET-groet:** raak met je wijsvinger de niet bewegende wijsvinger van een andere speler aan.

---

## Kaart 2



**Doos-werpen:** zet de doos (afstand 2x dooslengte) op tafel. Gooi de grote papieren bal erin.



**Blik gooien:** bouw, zoals afgebeeld, een toren van drie kartonnen kokers. Gooi (afstand zie boven) met de grote papieren kogel **alle** kokers om.

---

## Kaart 3



**Toren stapelen:** Leg twee kartonnen kokers en een kaart klaar.

Stapel in deze volgorde: kartonnen koker, kaart, kartonnen koker.



**Toren stapelen de luxe:** net zoals hiervoor, leg er alleen nog een kaart bovenop.

---

## Kaart 4



**Zandloper verstoppen:** Draai de zandloper om. Zet de kartonnen koker zo over de zandloper, dat deze niet omvalt.



**Doelpunten maken:** maak van twee kartonnen kokers (afstand ca. 20 cm) een doel en schiet de kleine papieren bal er met de vingers van één hand tussendoor.

## Kaart 5



**Eieren lopen:** Zet de kartonnen koker op tafel. Pak de lepel in je dominante hand. Leg de kleine papieren bal erop. Balanceer beide naar de kartonnen koker en kiep de bal erin.



**Eieren lopen de luxe:** Zie boven, maar dan met de **zwakkere** hand.

---

## Kaart 6



**Piramide stapelen:** Zet drie kartonnen kokers op tafel. Stapel ze tot een piramide, zonder dat er iets omvalt.



**Piramide stapelen de luxe:** Zet twee kartonnen kokers en de zandloper op tafel. Draai de zandloper om. Stapel kartonnen kokers en zandloper tot een piramide, zonder dat er iets omvalt.

---

## Kaart 7



**Bedekken:** Leg de kartonnen koker en deze actiekaart op tafel. Zet de kartonnen koker rechtop en leg de kaart erop.



**Bedekken de luxe:** Leg deze actiekaart op tafel. Zet de zandloper klaar. Draai deze om en leg dan de kaart erop.

---

## Kaart 8



**Kaarten rangschikken:** Leg twee kaarten willekeurig op tafel. Schuif de kaarten parallel aan elkaar.



**Kaarten rangschikken de luxe:** Leg vier kaarten willekeurig op tafel. Schuif de kaarten in een rechthoek.

---

## Kaart 9



**Dop erop:** Leg pen en dop apart klaar. Pak beide op en sluit de pen.



**Word niet nat!:** Je hebt een schotel en twee bekers nodig; één beker is gevuld met water. Giet via de schotel het water van de volle beker in de lege.

## Kaart 10



**Naam schrijven:** Leg pen en papier klaar. Schrijf een naam met vier letters.\*



**Naam schrijven de luxe:** Een andere speler legt een vel papier op het deksel van de doos, spant het eromheen en houdt beide omhoog. Schrijf er een naam met 4 letters op.

---

## Kaart 11



**Tekenen op nummer:** Leg de pen en het papier waar je in de voorbereiding de getallen 1 tot 4 hebt opgeschreven klaar. Verbind de stippen op volgorde.\*



**Tekenen op nummer de luxe:** Zie boven, maar doe dit met de stippen 1 tot 6.\*

---

## Kaart 12



**Fiches stapelen:** Leg een fiche neer en zet de zandloper klaar. Draai de zandloper om en leg het fiche erop.



**Fiches stapelen de luxe:** Zie boven, maar dan met drie fiches.

---

## Kaart 13



**Bal lepelen:** Leg de lepel klaar, zet het deksel van de doos op tafel en gooi de kleine papieren bal erin. Lepel de bal uit het deksel.



**Kaart flippen:** Zet het deksel van de doos op een beetje afstand op tafel en leg de kaart zo op de rand van de tafel, dat hij er voor de helft overheen hangt. Flip de kaart met de bovenkant van je vlakke hand in het deksel.

---

\* het vel papier mag met de tweede hand worden vastgehouden, zodat het niet verschuift.

## Card 14



**Patroon leggen:** Leg het gestanste karton en de vier fiches met gele ster klaar. Druk de fiches volgens de afbeelding in het gestanste karton.



**Patroon leggen de luxe:** Zie boven

---

## Kaart 15



**Rijgen:** Leg de stift klaar. Eén speler houdt het gestanste karton verticaal vast. Steek de stift door één van de gaten die op de kaart donker gemaakt zijn.



**Rijgen de luxe:** Zie boven.

---

**De opdrachten van de  Super-Challenges zijn moeilijk te vervullen en zijn bedoeld als extra uitdagingen.**



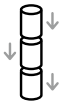
*Leg twee kaarten klaar. Leun de beide kaarten zo tegen elkaar, dat ze een kaartenhuis vormen.*

---



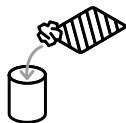
*Leg de grote papieren bal klaar, die je in het begin van het spel gemaakt hebt. Kies een speler uit die deze bal naar je gooit. Vang de bal.*

---



*Leg drie kartonnen kokers op tafel. Stapel de drie kartonnen kokers als een toren op elkaar.*

---



*Zet een kartonnen koker op tafel. Je hebt een kaart nodig en de kleine papieren bal. Pak de kaart en leg de papieren bal erop. Balanceer de papieren bal op de kaart naar de kartonnen koker en laat deze erin glijden.*