

MEMORY OVERFLOW

DOEL:

Het doel van het spel is om de volgorde waarin de lampjes branden te onthouden. Deze volgorde noemen we bij dit spel ook wel de 'reeks'. Het spel is afgelopen als een van de spelers de reeks verkeerd heeft; de speler die de reeks verkeerd heeft, heeft verloren. Maar er is een twist, je tegenstander mag zelf meer lampjes toevoegen aan jouw reeks om het moeilijker voor jou te maken. Om die actie te doen moet de tegenstander een som oplossen. Als de som correct is opgelost, mag de tegenstander jouw reeks verlengen met een lampje.

1. VOORBEREIDING:

Het spel begint bij speler 1. Speler 1 mag een reeks aan lampjes bedenken voor speler 2 bijvoorbeeld: **GEEL, GROEN, ROOD, BLAUW**. Het maakt niet uit in welke combinatie je het doet, als je maar 4 lampjes hebt geselecteerd. Als speler 1 een reeks heeft bedacht voor speler 2, mag speler 2 hetzelfde doen voor speler 1; een reeks (lengte: 4) bedenken voor speler 1. Als dit klaar is, kan het spel officieel beginnen. Speler 1 is als eerst aan de beurt.

2. LAMPJES RADEN:

De speler moet nu de reeks intoetsen die de tegenstander voor hem/haar heeft bedacht. Als de speler de reeks niet goed heeft, dan heeft de tegenstander gewonnen en is het spel afgelopen. Als de speler de reeks wel goed heeft, mag hij/zij proberen de rekensom op te lossen.

3. DE SOM:

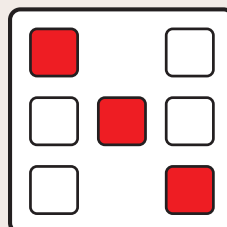
In deze fase van het spel gaat de speler een som maken. Op het display komt een som te staan waarvan de uitkomst tussen de 1 en de 6 ligt. Het antwoord moet de speler, door middel van de rode kubussen, in een dobbelsteen-patroon neerleggen. Dit kan door de kubussen in het rooster naast de lampjes te leggen. Let erop dat het magneetje beneden zit.

Voorbeeld:

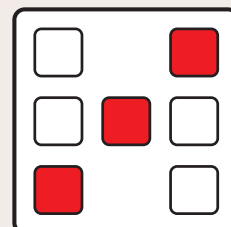
Som: $81 + 34 - 112$

Antwoord: 3

Patroon:



OF



Nadat de speler alle kubussen heeft neergelegd, drukt hij/zij een knop in om zijn/haar antwoord te bevestigen.

Is de som goed opgelost, dan mag de speler de reeks van de tegenstander verlengen met 1 lampje. Dit doet de speler door het lampje te selecteren wat aan de reeks van de ander moet worden toegevoegd. Als de reeks eerst **GEEL, GROEN, ROOD, BLAUW** betrof en de speler selecteert het rode lampje, dan is de reeks van de tegenstander daarna: **GEEL, GROEN, ROOD, BLAUW, ROOD**.

Als de som niet goed is opgelost, gebeurt er niks en is de andere speler aan de beurt.