

Aanvullende Spelregels Deeltjes Dilemma - Level 4

De deeltjesversneller is extreem krachtig geworden, hierdoor kunnen er zelfs Top- en Bottom-quarks ontstaan! Soms ontstaat er ook een OMG-deeltje. Dit extreem energetisch deeltje zorgt ervoor dat de deeltjes de andere kant in de ring ronddraaien. Uiteindelijk kan de deeltjesversneller stuk gaan.

Samenstelling.

- Een uitbreidingspak deeltjeskaarten voor level 4
 - De quarks: 2 soorten quarks (top en bottom) met hun anti-deeltjes
 - De OMG-deeltjes.
 - Aanvullende gluonen
- De spelregels voor level 4
- De bouwplan van hadronen voor level 4

Vorbereiding van het spel.

- Schud de kaarten
- Geef in twee rondes elke speler een kaart, elke speler legt deze open op tafel.
N.B. Als er tijdens het delen één of meer OMG-deeltjes komen, dan tellen ze wel mee alsof ze direct gespeeld worden.
- Het spel bestaat uit 5 sessies

Vorbereiding van de sessie.

- Deel de kaarten één-voor-één uit, deze komen in de hand van de speler, niet zichtbaar voor anderen.
- Het aantal kaarten dat een speler krijgt, het aantal sessies, en het aantal OMG-deeltjes dat nodig is om de deeltjesversneller stuk te maken, is afhankelijk van het aantal spelers:

Aantal spelers	Aantal kaarten per speler	Aantal te spelen sessies	Fataal aantal OMG-deeltjes
3	6	5	4
4	6	5	5
5	6	5	6
6	6	5	7
7	6	5	7
8	5	5	8

Het spelen van een OMG-deeltje.

1. Als er een speler is die een *OMG*-deeltje neerlegt, dan wordt de draairichting omgedraaid (als de draairichting met de klok mee is, dan wordt de draairichting dus tegen de klok in)
2. Worden er meer *OMG*-deeltjes neergelegd, dan wordt de draairichting alleen omgedraaid, als het aantal neergelegde *OMG*-deeltjes oneven is.
3. *OMG*-deeltjes worden open midden op tafel gelegd.

Het einde van het spel.

Het spel is afgelopen als:

- alles sessies gespeeld zijn.
of
- Er een fataal aantal *OMG*-deeltjes zijn neergelegd, *De deeltjesversneller is dan stuk.*

De eindtelling wordt nu uitgevoerd.

Puntentelling aan het einde van het spel.

Voor een goede puntentelling is van belang om punten 1 tot en met 6 in de juiste volgorde uit te voeren.

1. Het maken van hadronen van quarks en gluonen.

Maak van quarks en gluonen hadronen naar eigen keuze, volgens de bouwplannen level 1 t/m 4.
Nieuw zijn de hadronen bestaande uit top- en bottom-quarks.

LEVEL 4 -- BOUWPLAN HADRONEN

MESONEN 1.0

B MESON UP	ANTI B MESON UP	B MESON DOWN	ANTI B MESON DOWN
LADING: -1	LADING: 1		
			
B MESON STRANGE	ANTI B MESON STRANGE	B MESON CHARM	ANTI B MESON CHARM
VREEMDHEID: 1	VREEMDHEID: -1	LADING: -1	LADING: 1
			
		TOVER: 1	TOVER: -1

TOP TOP MESON 1.5



TETRAQUARKS 2.5

B TETRA QUARK	ANTI B TETRA QUARK
LADING: 1	LADING: -1
	

2. Puntentelling voor de neutrinos.

Puntentelling zoals in level 3.

3. Puntentelling voor de gewone leptonen.

Puntentelling zoals in level 3.

4. Puntentelling voor Lading, Vreemdheid en Tover.

Puntentelling zoals in level 3.

5. Gooi de overgebleven quarks en bosonen weg.

Puntentelling zoals in level 3.

6. Puntentelling voor de bosonen.

Puntentelling zoals in level 3.

datum: 20-4-2022

door: Joris Brouwer