



7-99 jaar



2 spelers



15 min.

Het is carnaval en er zijn tal van optochten, maar het is een chaos. Lukt het jou als eerste om alles in de juiste volgorde te krijgen? Een makkie? Zo eenvoudig is dat niet, want alles gebeurt zonder te kijken!

Inhoud: 2 magnetische bases, 2 sets van 5 pionnen, 30 uitdagingskaarten, 1 dobbelsteen en 2 zakken.

Spelprincipe: "Magnetisch carnaval" is een behendigheids-, geheugen- en snelheidsspel. Op een vertrekkkaart staat hoe je de pionnen op je spelbord moet plaatsen. Het spelbord wordt in de zak gedaan. Een uitdagingskaart wordt omgedraaid en de speler die zonder te kijken als eerste zijn pionnen in deze nieuwe volgorde weet te plaatsen, wint de kaart.

Doel van het spel: als eerste 5 uitdagingskaarten winnen.

Vorbereiding van het spel: Iedere speler neemt 1 spelbord, 1 zak en 1 set van 5 pionnen van verschillende kleuren. De uitdagingskaarten worden geschud en op een stapel gelegd met de afbeelding naar beneden en in het midden van de spelers gelegd. De eerste kaart wordt omgedraaid en naast de stapel gelegd. De spelers zetten hun pionnen in de volgorde die staat aangegeven op de kaart en doen hun spelbord in de zak.

Spelverloop: De spelers spelen tegelijkertijd. Een kaart van de pot wordt omgedraaid met de afbeelding naar boven en blijft boven op de stapel liggen. Op deze kaart staat de nieuwe volgorde waarin de spelers hun pionnen moeten zetten. De spelers doen hun hand in hun zak en beginnen, als het startsein wordt gegeven, met het verschuiven van de pionnen op hun spelbord. De spelborden en pionnen zijn magnetisch om het makkelijker te maken. Zodra een speler denkt dat hij zijn pionnen

in de juiste volgorde heeft geplaatst, roept hij "STOP". Hij haalt zijn spelbord uit de zak en er wordt gecontroleerd.

- **Als de volgorde juist is:** hij wint de kaart die naast de stapel ligt en legt hem naast zich neer. De uitdagingskaart boven op de stapel wordt opzij gelegd. De tweede speler zet zijn pionnen in de volgorde die staat aangegeven op deze kaart en een nieuwe spelronde kan beginnen.

- **Als de volgorde onjuist is:** hij verliest een eerder gewonnen kaart (als hij er één heeft). De kaart die naast de stapel ligt wordt onder op de stapel gelegd en de kaart boven op de stapel wordt naast de stapel gelegd. De spelers zetten hun pionnen in de volgorde die staat aangegeven op deze kaart en een nieuwe spelronde kan beginnen.

Einde van het spel: De speler die 5 uitdagingskaarten heeft gewonnen, wint het spel.

Variant voor ervaren spelers: Wanneer iedereen het spel goed onder de knie heeft, kan het wat ingewikkelder gemaakt worden door de dobbelsteen toe te voegen. Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld, maar voordat het startsein wordt gegeven, wordt de dobbelsteen gegooid en moeten de spelers de aanwijzing op de dobbelsteen volgen om de uitdaging te winnen.

De uitdagingen op de dobbelsteen:



de pionnen moeten in tegenovergestelde richting van de uitdagingskaart gezet worden.



de spelers mogen maar één hand gebruiken.



4 juist geplaatste pionnen zijn nodig om te winnen.



Een spel van Côme Caffin en Sonia Lioret.