

Spelregels Kaartspel

Leeftijd: 8 - 88 jaar

Speelmateriaal

52 spelkaarten: 44 spelkaarten, 3 symboolkaarten,
5 kaarten met spelregels. Minimum 3 tot 4 spelers.

Doel van het spel

Alle spelers draaien om beurt kaarten om.
De spelers roepen bij elke gedraaide kaart een woord,
in een taal naar keuze.

Alles mag. Maak het je tegenspelers moeilijk.
Wie de meeste woorden kan onthouden,
wint de afgelegde stapel.

Wie verzamelt de meeste kaarten
en troeft zijn medespelers af?

Maak een eigen nieuw verhaal met de speelkaarten.



Symbool wereld

De speler noemt
een plaats (stad, regio, land,...)



Symbool eten

De speler noemt een gerecht,
dessert, tussendoortje...



Symbool dier

De speler noemt een dier
of bootst het geluid van
het dier na.

Verloop

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als de gedekte stapel op is. De actieve speler die als laatste
het rijtje op tafel correct kan benoemen, wint de openliggende kaarten.
De speler met de meeste kaarten wint het spel.

Dit kaartspel kwam tot stand in samenwerking met:

de leerlingen van het 7de jaar kinderzorg Athena campus Drie hofsteden: Nassima Allali, Dounia El Omari,
Jamal Terryn en Anis Belkhiri

Thomas Desimpelaere, Bruno Devolder, Debora Gheldof, Eveline Opsomer, Thomas Vande Ginste, Fieke Van der Gucht,
Ann Sofie Viaene, Pieter Wyseur

Illustraties kaarten:

Romy Bekaert, Abdulazez Dukhan, Océane Dumont, Piythadia Limsuwan, Maxime Noffels, Amber Roelstraete,
Vincent Van Asten, Marthe Vandamme, Astrid Verplancke

Met bijzondere dank aan Ahmad Yaar

Met ondersteuning van Vlaams Fonds voor de Letteren
en medewerking van leerlingen athenart

<https://www.athena-school.be/>



Varianten op het spel

Wil je het spel extra spannend maken, dan kan je 1 of meerdere varianten toevoegen aan het basisspel.
Kies zelf een variant of combinatie naargelang smaak en leeftijd van de spelers!

- **Variant woord:** In plaats van een woord kunnen spelers ook een zin of citaat roepen bij een afgelegde kaart.
Overleg aan het begin van het spel samen met de andere spelers.

- **Variant afgelegde kaarten:**

De regels van het basisspel blijven gelden maar van de afgelegde kaarten op
tafel blijven alleen de 3 rechte kaarten zichtbaar.
De andere kaarten in de rij worden omgedraaid.

- **Voorbeeld:** Er zijn 4 kaarten getrokken van de stapel. De speler die de vierde kaart heeft getrokken,
legt die aan en draait de uiterst linkse kaart om. De afbeelding van de eerste kaart is nu
niet meer zichtbaar. De andere 3 wel.
De volgende speler legt zijn getrokken kaart aan. Hij draait op zijn beurt de volgende kaart
uit de rij om. Nu liggen de 2 linkse kaarten omgedraaid op tafel. De andere 3 zijn zichtbaar.

Verloop

Begin:

Leg de stapel spelkaarten gedekt op tafel. De 3 symboolkaarten zijn zichtbaar voor iedereen.
De groep duidt een starspeler aan. Bij de volgende ronde begint de speler links van de vorige
starspeler. Een ronde eindigt wanneer er maar 1 speler overblijft. Hij/zij neemt dan de afgelegde kaarten.
Bij de volgende rondes gebruiken de spelers de overige spelkaarten van de gedekte stapel.

- **Speler 1** neemt een kaart van de stapel, draait die om en legt ze zichtbaar op tafel.
Geïnspireerd door de getrokken kaart bedenkt hij een woord in een taal naar eigen keuze.
Is het een moeilijk woord? Dan herhalen alle spelers het woord om het zo te kunnen onthouden.
- **Speler 2** herhaalt het woord van speler 1. Heeft speler 2 het juist, dan herhaalt hij de stappen van speler 1.
De getrokken kaart plaatst hij rechts van de eerste kaart.
Als de 2 afgelegde kaarten samen een van de 3 symbolen vormen, dan proberen alle spelers (behalve de speler die
aan de beurt is) zo snel mogelijk met hun hand op de juiste symboolkaart te slaan. De snelste speler mag een passend
woord kiezen. Als de kaarten geen symbool vormen, dan geeft speler 2 een woord dat bij de getrokken kaart past.
- **Speler 3** herhaalt het eerste woord, eventueel het symbool en het tweede woord. Heeft hij alles juist, dan trekt hij
een nieuwe kaart en herhaalt de stappen van speler 2. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.
Wanneer de speler die aan beurt is een fout maakt, valt hij af. Hij mag wel nog mee kloppen als er een symbool
wordt gevormd. De volgende ronde neemt hij opnieuw deel aan het spel.

Let op, elk gekozen woord mag maar 1 keer in het spel gebruikt worden.

Wanneer een speler aan de beurt is, moet hij ook het woord en/of het gevormde symbool
van de omgedraaide kaarten herhalen vooraleer hij een nieuwe kaart trekt.

- **Alternatief einde:** De regels van het basisspel blijven gelden maar het spel is niet afgelopen
als de gedekte stapel is opgebruikt. De spelers gaan verder met de kaarten die ze tijdens de rondes
hebben gewonnen.
De speler die aan beurt is, kiest een kaart uit zijn hand om verder aan te leggen.
Hij 'betaalt' met een gewonnen kaart om zo nog kans te maken op de laatste pot en
zijn eigen stapel uit te breiden.
Als de speler geen kaart meer wil afleggen, kan hij ook passen.
Dan doet hij niet meer mee met het spel.
De laatste speler die overblijft en correct alle woorden kan herhalen, wint de kaarten.
De speler met de meeste kaarten in zijn hand wint het spel.