

Spelregels Het Breukenkaartspel

Het spel is dubbelzijdig:

- gele kant (spel): op elke kaart staat een breuk, in cijfers of in beeld. Combineer de breuken met elkaar.
- groene kant (domino): op elke kaart staan 2 breuken. Leg de kaarten aan op de dominomanier.
- Wie het eerst al zijn kaarten heeft gelegd, wint.

Vorbereiding gele kant (spel)

- Haal voor deze speelwijze de jokers uit het spel.
- Leg alle kaarten op een stapel en schud ze.
- Bij 2 spelers krijgt elke speler 7 kaarten, bij meer spelers elk 6 kaarten.
- Leg de stapel met de gele speelkant naar onderen.
- Pak de bovenste kaart en leg deze met de gele speelkant naar boven op tafel. Dit is de beginkaart.
- De jongste speler begint (speler 1). Daarna speel je met de klok mee.
- Bepaal van te voren hoe je de kaarten aanlegt. Je kunt voor 3 speelwijzen kiezen:
 - 1A en B: dezelfde breuken (dezelfde waarden) bij elkaar leggen.
 - 2: de waarden op volgorde leggen.
 - 3: breuken die samen een hele zijn bij elkaar leggen.

Speelwijze 1A

- Speler 1 probeert zijn kaarten aan te leggen bij de beginkaart.

①

- De waarde van de eerst aangelegde kaart moet groter zijn dan de beginkaart. Als de beginkaart al de grootste mogelijke waarde heeft, mag je een kleinere waarde aanleggen. Grotere waarden leg je rechts aan en kleinere waarden links.
- Als een reeks minimaal 5 kaarten heeft, mag de reeks worden opgesplitst. Er moeten minimaal 3 kaarten per reeks blijven liggen. De overige kaarten moeten gebruikt worden voor een nieuwe reeks.
- Je mag maximaal 1 kaart per beurt aanleggen.
- Om het spel spannender te maken, kun je een aantal dubbele waarden uit het spel halen.

Speelwijze 3

- Algemene spelregels naar keuze als bij 1A of 1B.
- De kaarten met de breuk $1/7$ gaan uit het spel.
- De waarde van een reeks moet samen 1 zijn.

Spelvariant

- Zoveel mogelijk reeksen leggen. Iedere speler krijgt een hoger aantal kaarten, bijv. 15 of 20. De spelers maken tegelijkertijd binnen een afgesproken tijd, bijv. 1 minuut, zoveel mogelijk reeksen van minimaal 2 kaarten. Je mag bij je eigen reeks én die van je medespelers aansluiten. Degene die de minste kaarten over heeft, wint.

© 2012 Scala leuker leren bv, Groningen,
The Netherlands
www.scalaleukerleren.nl

0 1 2 3 4 5 / 16 15 14 13 12

③

- In een beurt mag je zoveel kaarten uitleggen als je wilt, alleen in je eerste beurt mag je niet alle kaarten uitleggen.
- Kan speler 1 niet aanleggen, dan pakt hij een kaart van de stapel. Nu is de volgende speler aan de beurt. Vanaf de 2e ronde mag je gepakte kaarten meteen aanleggen.
- De volgende speler probeert nu aan te leggen. Zodra een speler heeft aangelegd, mogen de volgende spelers kiezen of ze aanleggen bij de al gelegde reeks of een nieuwe reeks starten. Een reeks bestaat uit minimaal 2 kaarten. Je mag een kaart van een liggende reeks wegpakken en gebruiken voor een nieuwe reeks. De liggende reeks moet minimaal 2 kaarten blijven.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, wint.

Speelwijze 1B

- Bij deze speelwijze gebruik je de jokers wel. De joker gebruik je om met 1 andere kaart een nieuwe reeks te starten.
- Er is geen beginkaart.
- Alle spelers moeten in hun eerste beurt uitkomen met minimaal 3 kaarten. Je mag bijv. 1 reeks van 3 kaarten leggen of 2 reeksen van 2 kaarten.
- De overige spelregels zijn hetzelfde als bij 1A.

Speelwijze 2

- Algemene spelregels als bij speelwijze 1A.

Voorbereiding groene kant (domino)

- Leg alle kaarten op een stapel en schud ze. Je kunt met minder kaarten spelen, bijv. door de breuken met een teller groter dan 1 eruit te halen.
- Bij 2 spelers krijgt elk 7 kaarten, bij meer elk 6.
- Leg de stapel met de groene speelkant naar onderen.
- De speler met de hoogste dubbele kaart (de grootste waarde) begint en legt deze op tafel. Daarna speel je met de klok mee. Als niemand een dubbele kaart heeft, dan begint de speler met de grootste waarde.

Zo gaat het spel

- De spelers leggen een kaart met een bepaalde breuk tegen een kaart die al op tafel ligt. Het gaat daarbij om dezelfde waarde van de breuk. Je mag dus een kant met $\frac{1}{2}$ ook aanleggen bij een pizzapunt waarbij $\frac{1}{2}$ is ingekleurd.
- Dubbele kaarten leg je dwars; bij dubbele kaarten mag je dus aan 4 kanten aanleggen.
- Kan een speler niet aanleggen, dan pakt hij een kaart van de stapel. Als hij kan aanleggen, dan moet hij dat in dezelfde beurt doen.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, wint. Of: wie binnen een bepaalde tijd de minste kaarten over heeft.
- Speciale kaarten:
 - de joker: met deze kaart start je een nieuwe reeks en leg je meteen een kaart naar keuze aan.
 - Lege breuk: leg een breuk naar keuze aan.