

TASTE of



India

Een spel van Christophe Gonthier
geïllustreerd door Tony Rochon
Aangepast voor Delhaize voor Act in
games
Voor 2 tot 4 eetlustige vanaf 8 jaar



India, met z'n ingrediënten, kruiden en kleuren! Niet makkelijk om er wegwijs uit te raken. Ga op verkenning en breng als eerste het beste voedsel terug. Let goed op en stippel je traject uit met behulp van de kleuren. Dankzij Taste of India zal de Indiase keuken geen geheimen meer bevatten voor jou.

Doel van het spel:

Als eerste de gekleurde weg te vinden die leiden naar een voedingswaren.

Materiaal:

- 32 tegels met verschillende vormen (4 grote vierkante tegels, 12 rechthoekige tegels, 8 kleine vierkante tegels en 8 L-vormige kaarten)
- 29 "voeding" kaarten
- 1 houten «winkelmand» pion
- 1 zwarte «winkelmand» sticker (moet geplakt worden op de houten disc)

Vorbereiding:

Elke speler legt om beurten een tegel in het midden van de tafel. Elke tegel moet met een volledige kant gehecht worden aan minstens één andere tegel en zo een homogeen geheel vormen zonder gaten. Dat vormt uw markt. Het moet toegankelijk zijn voor alle spelers in het midden van de tafel. Zorg ervoor dat de «Delhaize» tegels niet op een bord geplaatst worden.

Plaats de pion "winkelmand" op de tegel "Delhaize". Meng al de kaarten "voeding" en plaats ze omgekeerd, op de kant van de tafel. Toon een eerste speler aan, de koerier (bijvoorbeeld de jongste). Hou U klaar!



Verloop van een tour:

De koerier draait de eerste kaart van het pak om, en toont de tekening van de voedingswaren (en zijn naam) (in ons voorbeeld "puri"). In stilte en met de ogen zoeken de spelers een ononderbroken weg met dezelfde kleur die hen naar Puri leidt. Elke tegel bestaan uit verschillende hoeken en verschillende gekleurde kanten. Om van de ene naar de andere tegel te gaan, is men verplicht dezelfde kleur te volgen en dit mentaal. In dit stadium van het spel is het verboden zich te behelpen met een vinger of met de winkelman pion. Zodra een speler denkt dat hij een weg gevonden heeft, roept hij "taste off". Hij toont met de pion «winkelman» zijn parcours aan de andere speler. Hij gaat van tegel tot tegel zodat hij stap voor stap zijn parcours kan valideren. Indien hij zich niet vergist heeft, zet hij "winkelman" op het gevonden voedingswaren en wint hij de kaart. De speler aan zijn linker kant neemt een nieuwe kaart van "voedingswaren" en een nieuwe tour begint. Het beginpunt is nu waar de "winkelman" staat.

Als een speler een «Delhaize» tegel bereikt heeft hij 3 mogelijkheden :

- OFWEL** gebruikt hij die zoals om het even welke andere tegel en doorkruist hij die met dezelfde kleur ;

- OFWEL** gebruikt hij die als een «shortcut» en kan hij rechtstreeks vanuit een andere «Delhaize» tegel vertrekken en verdergaan met dezelfde kleur;

- OFWEL** gebruikt hij die als een «regenboog» en verandert hij van kleur. Hij kan dus de tegel binnenkomen met een kleur en hem verlaten met een andere kleur. In dat geval moet hij de twee kleuren aankondigen om de verandering effectief te maken. Bijvoorbeeld: «Ik heb de Puri gevonden met groen en rood»

Het is toegelaten om achtereenvolgens meerdere effecten te combineren op verschillende «Delhaize» tegels.

Indien een speler zich vergist en de kleur die hij zegt te volgen niet gaat tot de voedingswaren, moet hij stoppen en laat hij de andere spelers verder zoeken naar de juiste kleur. Hij mag geen verdere poging meer wagen met deze kaart.

De tweede speler, als hij zich vergist dan wint de andere speler automatisch de kaart. Wees vlug... maar wees op U hoede.

Indien niemand een kleur vindt, nemen we een nieuwe kaart. De voorgaande zal in de volgende ronde worden gespeeld.



Einde van het spel:

Alle kaarten «voedingswaren» zijn gespeeld. De winnaar is diegene die de meeste kaarten heeft. In geval van gelijk spel worden alle kaarten terug gemengd en één kaart wordt er uitgetrokken. Zij is de kaart die ze moeten zoeken enkel de ex aequo worden met elkaar geconfronteerd.

Als u beschikt over het spel 1 «Taste of Belgium», dan kunt u de tegels van de 2 spelen mengen, uw speelbord naar wens uitbreiden en de 2 «winkelmand» pionnen gebruiken. Aanvankelijk plaatst u de «winkelmand» pionnen op 2 «Delhaize» tegels naar keuze. Zodra een kaart wordt onthuld, zoekt de speler zijn weg vanaf de «winkelmand» pion van zijn keuze. Alle andere regels zijn dezelfde.

De achterkant van de tegels vormen een deel van een grootte puzzel die gerealiseerd kan worden indien men de 4 spelen verzameld heeft. Deze grootte puzzel kan men alleen maar maken indien men al de 4 spelen heeft. Wees aandachtig voor volgende acties in uw favoriete warenhuis.

In uw volgende verzamelspel «Taste of Italia», ontdek de samenwerkingsregel met een zandloper, een uiterst communicatieve spelervaring.



Act in games is een uitgever van gezelschapsspellen, gespecialiseerd in de uitgave van deze spelen op maat van bedrijven. Hij ontwikkelt gezelschapsspellen met als doel deze te gebruiken in alle interne en externe communicatie. Het spel wordt gebruikt om een imago of boodschap te versterken.

www.actingames.be

actingames.be@gmail.com

Een kandelaar in blik!

Eenvoudig en snel om te vervaardigen. Uw afval en uw energieverbruik zullen erdoor verminderen. En bovenop het effect op het milieu, zal uw huis er in warmte en gezelligheid mee winnen.

Materiaal:

1 frisdrankblik, 1 kaars, 1 schaar.

Handleiding:

- Snijd de bovenkant van het blik af (1 cm).
 - Knip stroken van 1,5 cm tot op 3 cm van de basis.
- Nu gewoon plooiën!
- Open de stroken zodat je blik een zon wordt.
 - Buig elke strook naar rechts, zodat ze de volgende twee stroken bedekt langs de rand van het blik en onder de derde strook.
 - De stroken steken uit? Geen nood. Draai het blik om en buig de stroken naar de binnenkant om ze te verbergen.

