

Lekker of gemekker!

Een beestachtig reactiespel om executieve functies te bevorderen voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar. Met "fex-effect" om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

Spelidee:	Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustraties:	Michael Schober
Illustratie "fex-figuur":	Sonja Hansen
Speelduur:	ca. 10 minuten

Groot voerfeest bij de dieren! De leeuw heeft iedereen uitgenodigd voor een feestmaal en alle gasten moeten hun lievelingskostje krijgen. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want elk dier heeft een ander lievelingsgerecht en als het verkeerde eten wordt geserveerd, beginnen de gasten te mekkeren. Wie het snelst herkent welk dier de gedubbelde hapjes het lekkerst vindt, krijgt van de leeuw een waardevol goudstuk.

NEDERLANDS

Spelinhoud

- 6 dierkaarten
- 1 Fex-veelvraat
- 6 borden
- 25 leeuwengoudstukken
- 18 voedselkaartjes
- 1 dobbelsteen
- spelregels



Het fex-effect

In de spelregels zijn verschillende varianten opgenomen waarmee het spelverloop wordt veranderd en waarbij gedeeltelijk tegengestelde handelingen worden vereist. Voorafgaand aan ieder spel wordt afgesproken welke regels gelden. Deze verschillende regels moeten de spelers steeds opnieuw onthouden en opvolgen om te kunnen winnen.

Ze moeten zich dus voortdurend op gewijzigde omstandigheden instellen en oefenen zo hun executieve functies. Door het fex-effect worden de verschillende executieve functies niet afzonderlijk, maar als een geheel geoefend. Dit wordt door deskundigen het executieve systeem genoemd.

Spelvoorbereiding

Druk voor het eerste spel voorzichtig de zes bordes en de 18 voedselkaartjes uit de grote dierkaarten. Leg vervolgens de 6 dierkaarten in een cirkel in het midden op tafel. De 6 bordes worden willekeurig in de zes grote gaten van de dierenkaarten gelegd. Fex-veelvraat wordt in het midden van de cirkel kaarten gezet. De leeuwengoudstukken en de voedselkaartjes worden klaargelegd.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het snelst drie keer "lekker-mekker" kan zeggen, begint. Je gooit met de dobbelsteen en zorgt dat alle spelers de dobbelsteen goed kunnen zien.

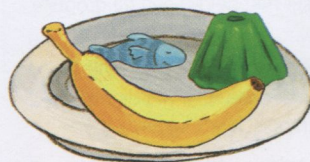
Nu speelt iedereen tegelijk:

Bekijk het voedsel dat op de dobbelsteen is te zien. Jullie moeten nu zien te ontdekken welk dier dit voedsel het lekkerst vindt.

Maar wat eten de dieren het liefst?

Er zijn zes verschillende soorten voedsel. Op elk bord staan 3 verschillende soorten voedsel afgebeeld:

Voorbeeld:



bord A



bord B

Het voedsel is altijd in drie verschillende afmetingen afgebeeld (groot-middel-klein). Hoe groter het afgebeelde voedsel, hoe meer het dier ervan houdt. Jullie moeten dus het dier zoeken op wiens bord het gegooide voedsel het grootst is. Op bord A is bv. de banaan het grootst en op bord B de muffin.

Zodra je het dier hebben gevonden, leg je snel je hand op de bijpassende kaart. Als je eenmaal je hand op een kaart hebt gelegd, mag je hem niet meer verplaatsen.

Daarna wordt er gecontroleerd: het kind dat als eerste zijn hand op het juiste dier heeft gelegd, krijgt als beloning een leeuwengoudstuk. Vervolgens wordt een voedselkaartje dat bij het gegooide symbool hoort in een van de drie uitsparingen van deze dierkaart gelegd en begint er een nieuwe ronde.

Vanaf de tweede ronde kunnen zich de volgende situaties voordoen:

- Wordt er een voedsel­symbool gegooid en het dier dat het grootste voedsel van deze voedsel­soort op zijn bord heeft dit al te eten gekregen? Nu mogen jullie dit dier niet meer voeren. In plaats daarvan gaan jullie op zoek naar het dier met het op één na grootste voedsel van de gegooid­e soort.
- Heeft ook het dier met het op één na grootste voedsel zijn eten gekregen? Dan moeten jullie op zoek gaan naar het dier dat het kleinste bijpassende voedsel op zijn bord heeft liggen.
- Zijn er al drie dieren met het gegooid­e voedsel gevoerd? Dan moet je zo snel mogelijk Fex-veelvraat zien te pakken. Fex-veelvraat vindt alles lekker en heeft altijd trek!
- Telkens als jullie Fex-veelvraat hebben gegrepen, moeten de drie voedsel­kaartjes met het gegooid­e symbool uit de betreffende dier­kaarten worden verwijderd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers 5 leeuwengoudstukken heeft en zo het spel wint.

Het "fex-effect":

Het fex-effect bestaat uit drie speciale regels die op de achterzijde van de leeuwengoudstukken staan afgebeeld. Hierbij worden telkens het voedsel, het dier of de volgorde van de grootte van het voedsel verwisseld. Het gevolg is dat ook de handelingen van de spelers veranderen. Zo kan het voorkomen dat als er een vis wordt gegooid, de spelers hun hand niet op het dier moeten leggen dat het meest van vis houdt, maar op het dier dat gelatinepudding het lekkerst vindt.

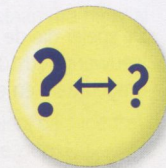
Het spel volgens de "fex-regels" verloopt afgezien van de volgende wijzigingen zoals boven beschreven:

- Leg, alvorens met het spel te beginnen, de leeuwengoudstukken op een stapel met de leeuw naar boven.
- Vóór iedere ronde wordt het bovenste leeuwengoudstuk omgedraaid.
- Op de achterzijde van het leeuwengoudstuk staat een "speciale regel" afgebeeld, die tijdens deze ronde geldt.

Er bestaan de volgende speciale regels:

a) Groot wordt klein (en omgekeerd):

Nu moeten jullie als eerste naar het dier zoeken dat het KLEINSTE voedsel van de gegooid­e soort op zijn bord heeft. Pas als dit dier is gevoerd, wordt naar het dier met het middelgrote voedsel gezocht en als laatste naar het dier met het grootste voedsel.



b) Voedsel omruilen:

Nu worden twee soorten voedsel van plaats "verwisseld".

Als bv. de vis wordt gegooid, moet niet naar het dier worden gezocht dat van vis houdt. In dit voorbeeld wordt in plaats daarvan naar het dier gezocht dat het meest van gelatinepudding houdt.



c) Dieren omruilen:

Nu worden telkens twee dieren "verwisseld". Als bv. de leeuw het meest van een bepaald soort voedsel houdt, moet in dit voorbeeld in plaats daarvan naar de pinguïn worden gezocht.



Opgelet:

hoewel jullie je hand op de pinguïn moeten leggen, wordt het voedselkaartje echter op de kaart van de leeuw gelegd.

d) Er verandert niets:

Er zijn ook leeuwengoudstukken met dezelfde voor- en achterzijde. In dat geval wordt volgens de normale basisregels gespeeld



De speler die de ronde wint, krijgt het betreffende leeuwengoudstuk. Vervolgens wordt een nieuw leeuwengoudstuk omgedraaid en er begint een nieuwe ronde.

Overige fex-varianten:

Eenvoudige fex-variant:

In plaats van na iedere ronde met een nieuw leeuwengoudstuk te beginnen, kan ook worden afgesproken om maar één speciale regel toe te passen. Het betreffende leeuwengoudstuk blijft gedurende het hele spel open midden op tafel liggen.

Langzame fex-variant:

Deze variant is vooral geschikt voor jongere kinderen of om met het spel vertrouwd te raken. Er wordt nu niet tegelijk gespeeld. Iedere speler gooit afzonderlijk met de dobbelsteen en probeert het bijpassende dier te vinden. Er wordt gemeenschappelijk gecontroleerd. Als het juiste dier is gevonden, krijgt de speler als beloning een leeuwengoudstuk. Wie na 5 ronden de meeste leeuwengoudstukken heeft, wint het spel. Deze variant kan zowel met als zonder speciale regels worden gespeeld.

Lekker-mekker-variant:

Nu moet niet alleen het dier worden gevonden, maar moet er ook iets worden geroepen. Als een van de dieren met zijn lievelingskostje is gevoerd, moet de speler zijn hand op de kaart leggen en "lekker, lekker" roepen. Bij het op één na liefste voedsel, mag niets worden geroepen. En bij het voedsel dat het dier het minst lekker vindt, roept de speler "mekker-mekker" (omdat het dier het eigenlijk niet zo lekker vindt). Omdat Fex-veelvraat alles lekker vindt, moeten de spelers bij hem altijd "lekker-lekker-lekker" roepen.

Als een van de speler zich met roepen vergist, krijgt hij geen goudstuk. In plaats daarvan moet hij een van zijn goudstukken afstaan (als hij er al een of meer heeft).

Memovariant:

Als de speciale regels worden toegepast, krijgen de spelers bij "voedsel en dieren omruilen" het leeuwengoudstuk maar even te zien. Nu proberen alle spelers de afbeeldingen te onthouden. Daarna wordt het leeuwengoudstuk omgekeerd in het midden op tafel gelegd en vervolgens wordt met de dobbelsteen gegooid.

Le festin du lion



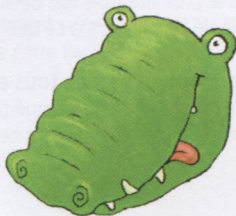
Un jeu de réaction destiné à favoriser les fonctions exécutives, pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans. Plus « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté

Idée du jeu :	Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration :	Michael Schober
Illustration du pion « Fex » :	Sonja Hansen
Durée d'une partie :	env. 10 minutes

Un grand festin a lieu chez les animaux ! Le lion a convié tous les animaux à un vrai banquet où on leur servira leur mets préféré. Mais ce n'est pas si facile, car chaque animal a un plat préféré différent et si un mauvais repas est servi, les invités se mettent à protester. Celui qui reconnaîtra le plus vite quel animal préfère le mets indiqué par le dé sera récompensé par une pièce en or.

Contenu du jeu

- 6 cartes d'animaux
- 1 pion Fex glouton
- 6 assiettes
- 25 pièces d'or lion
- 18 plaquettes d'aliments
- 1 dé
- 1 règle du jeu



L'effet Fex

Les règles des jeux comprennent plusieurs variantes qui modifient le déroulement de la partie et demandent dans certains cas de jouer de manière contraire. Avant chaque partie, on convient de la règle à suivre. Les joueurs doivent donc bien faire attention à chaque fois et suivre la bonne règle pour pouvoir gagner la partie. Ils s'adaptent donc à des conditions changeant constamment et entraînent ainsi leurs fonctions exécutives. En raison de l'effet Fex, les différentes fonctions exécutives ne sont pas isolées mais entraînées en tant qu'unité. Les spécialistes parlent ici de système exécutif.

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, extraire avec précaution les six assiettes et les 18 plaquettes d'aliments prédécoupées dans les cartes d'animaux. Ensuite, poser les six cartes d'animaux en cercle au milieu de la table. Poser les 6 assiettes dans les six gros trous des cartes d'animaux. Poser le pion Fex glouton au milieu du cercle de cartes. Préparer les pièces d'or et les plaquettes d'aliments.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans les sens des aiguilles d'une montre. Celui qui dira le plus vite trois fois de suite « le festin du lion » commence. Tu lances le dé de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir.

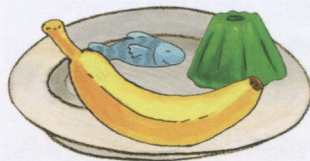
Maintenant, vous jouez tous en même temps:

Regardez bien l'aliment indiqué par le dé. Vous devez alors trouver l'animal qui aime bien manger cet aliment.

Mais quelle est la nourriture préférée des animaux ?

Il y a six aliments différents. Sur chaque assiette, trois aliments différents sont représentés :

Exemple :



Assiette A



Assiette B

Chaque aliment est montré dans trois tailles différentes (grande, moyenne, petite). Plus l'aliment est grand, plus il est préféré par l'animal. Vous devez donc chercher l'animal sur l'assiette duquel l'aliment indiqué par le dé est le plus grand. Sur l'assiette A, c'est par exemple la banane et sur l'assiette B le muffin.

Dès que vous avez trouvé l'animal, posez vite une main sur la carte correspondante. Une fois que vous avez posé votre main sur un animal, vous n'avez plus le droit de changer.

Ensuite, on vérifie. Le joueur qui a posé en premier sa main sur le bon animal récupère une pièce d'or en récompense.

Après cela, on pose une plaquette d'aliment correspondant au symbole du dé dans l'une des trois découpes de cette carte d'animal et un nouveau tour commence.

A partir du deuxième tour, il peut y avoir des situations particulières :

- Le dé indique un aliment et l'animal possédant l'assiette avec l'aliment de la plus grande taille a déjà été nourri avec cet aliment ? Cet animal n'a plus le droit d'être nourri. Vous cherchez alors l'animal possédant l'aliment représenté avec la taille moyenne.
- L'animal possédant l'aliment de taille moyenne a-t-il déjà été nourri avec ? Vous cherchez alors l'animal possédant sur son assiette l'aliment correspondant de la plus petite taille.
- Trois animaux ont-ils déjà été nourris avec l'aliment indiqué par le dé ? Il faut alors vite attraper Fex glouton : il aime tous les aliments et n'en a jamais assez.
- A chaque fois que Fex est attrapé, il faut retirer les trois plaquettes correspondantes posées dans les cartes d'animaux respectives

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré 5 pièces d'or : il est le gagnant de cette partie.

« L'effet Fex » :

L'effet Fex comprend trois règles spéciales représentées au dos des pièces d'or, qui consistent à jouer en intervertissant soit l'aliment, soit l'animal, soit la taille de l'aliment. En conséquence, les actions des joueurs changent de manière correspondante. Ainsi, par exemple, il peut arriver que le dé tombe sur un poisson mais qu'il ne faille plus poser sa main sur l'animal qui aime les poissons mais sur celui qui raffole de pudding.

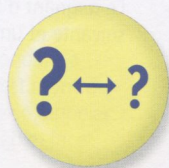
La partie basée sur les « règles Fex » est jouée comme précédemment, sauf les différences suivantes :

- Au début de la partie, empilez les pièces d'or avec la face lion visible.
- Avant chaque tour, on retourne la pièce d'or posée en haut de la pile.
- Au dos de la pièce d'or est indiquée une règle qu'il faut suivre pendant ce tour.

Il y a les règles spéciales suivantes :

a) Passer de la grande taille à la petite (et inversement) :

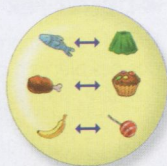
Vous cherchez l'animal possédant sur son assiette le PLUS PETIT aliment correspondant au symbole du dé. Si cet animal a déjà été nourri, on cherche alors l'animal possédant l'aliment de taille moyenne et pour terminer, on cherche l'animal possédant le plus gros aliment.



b) Echanger les aliments :

Maintenant, deux aliments « changent » de place.

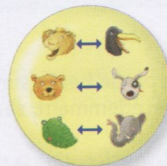
Si, par ex., le dé tombe sur le poisson, on ne cherche pas l'animal qui aime le poisson mais, comme montré ici dans l'exemple, on cherche l'animal qui aime le pudding



c) Echanger les animaux :

Maintenant, deux animaux « changent » de place.

Si, par ex., l'aliment est le mets préféré du lion, il faudra, dans l'exemple montré ici, chercher cependant le pingouin.



Attention :

même s'il faut poser sa main sur le pingouin, comme montré ici, la plaquette de l'aliment devra être posée sur la carte du lion.

d) Rien ne change :

Il y a aussi des pièces dont les deux faces sont identiques. Dans ce cas, on joue suivant les règles « normales » du jeu de base.



Le gagnant d'un tour récupère la pièce. Ensuite, on retourne la pièce suivante et un nouveau tour commence.

Autres variantes Fex :

Variante Fex simple :

Au lieu de retourner une autre pièce après chaque tour, on peut convenir de jouer suivant une règle spéciale. La pièce correspondant à cette règle reste posée de manière visible au milieu de la table pendant toute la partie.

Variante Fex jouée lentement :

Cette variante conviendra notamment aux plus petits ou pour s'initier au jeu. La partie n'est plus jouée en même temps par tous les joueurs. Chacun lance le dé et essaie de trouver le bon animal. Tous les joueurs vérifient. Si l'animal a été trouvé, le joueur récupère une pièce d'or en récompense. Celui qui aura récupéré le plus de pièces d'or après 5 tours gagne la partie. Cette variante peut être jouée avec ou sans règles spéciales.

Variante « délicieux ou non ? » :

Ici, il faut non seulement trouver le bon animal mais aussi annoncer quelque chose dans certains cas. Quand un animal a été nourri avec son aliment préféré, le joueur doit poser sa main dessus et dire : « Super délicieux ». Quand il s'agit de l'aliment de taille moyenne, il ne faut rien dire. Avec le troisième aliment, le joueur dit : « Pouah, pas bon » (parce que l'animal ne l'aime pas vraiment).

Comme Fex glouton aime tout ce qu'on lui donne, les joueurs doivent dire : « Super, super délicieux » quand il est attrapé.

Si un joueur oublie de dire l'expression correspondante, il ne récupère pas de pièce et doit au contraire en redonner une (s'il en a déjà).

Variante mémoire :

Si l'on joue suivant les règles spéciales, la pièce correspondant à « Echanger les aliments » et « Echanger les animaux » est montré seulement un bref instant. Les joueurs essayent alors de se rappeler les symboles. Ensuite, on pose la pièce au milieu de la table, face cachée, et lance le dé seulement après.