

# Grabit

## SPELREGELS

### **Spelmateriaal:**

36 speelkaarten, 1 dobbelsteen met plaatjes, 1 dobbelsteen met kleuren, de spelregels

### **Kort speloverzicht:**

De spelers zoeken tegelijkertijd naar de gedobbelde kaarten.  
Wie als eerste het vereiste aantal kaarten heeft, wint het spel.

### **Vorbereiding:**

Leg alle kaarten zo op tafel dat ze elkaar niet overlappen en de plaatjes erop goed zichtbaar zijn.

### **Spelverloop:**

Eén van de spelers werpt beide dobbelstenen. Het resultaat is een combinatie van een kleur en een dier (bijvoorbeeld een gele leeuw). Alle spelers zoeken tegelijkertijd naar de kaart met het gedobbelde plaatje. De speler die als eerste zijn hand op de betreffende kaart legt, wint de kaart en legt deze gedekt voor zich neer. Daarna werpt de volgende speler (met de klok mee) de dobbelstenen, enzovoort.

Ligt de gedobbelde kaart niet open op tafel, dan mogen de spelers de naam roepen van de speler waarvan ze denken dat hij de kaart in bezit heeft. Alleen de keuze van de eerste speler die roept, wordt afgehandeld. Heeft de roepende speler gelijk, dan krijgt hij de betreffende kaart van de speler die hij heeft genoemd. Zo niet, dan moet hij één van zijn gedekte kaarten weer open op tafel leggen. Een speler mag zichzelf noemen om te voorkomen dat een andere speler zijn kaart afneemt. Heeft hij gelijk, dan mag hij zijn kaart houden. Zo niet, dan legt hij één van zijn kaarten open in het midden terug. Wil niemand het risico nemen om te roepen, dan gaan de spelers met de volgende dobbelsteenworp verder.

### **Einde van het spel:**

Het spel is afgelopen als een speler de laatste vereiste kaart neemt en daarmee het spel wint: bij 3 spelers: 10 kaarten • Bij 4 spelers: 8 kaarten • Bij 5 spelers: 6 kaarten.

# GrabIt

## RÈGLES DE JEU

### Matériel de jeu :

36 cartes à jouer, 1 dé avec des images, 1 dé avec des couleurs, les règles de jeu

### Bref aperçu du jeu :

Les joueurs cherchent simultanément les cartes jouées.

Le premier joueur avec le nombre requis de cartes gagne la partie.

### Mise en place :

Disposer toutes les cartes sur la table de manière à ce qu'elles ne se chevauchent pas et que les images soient bien visibles.

### Déroulement du jeu :

Un joueur au hasard lance les deux dés. Le résultat est la combinaison d'une couleur et d'un animal (par exemple, un lion jaune). Les joueurs cherchent simultanément la carte dans l'image jouée. Le joueur qui place sa main en premier sur la carte en question gagne la carte et la place face cachée devant lui. C'est le tour au joueur suivant (dans le sens de l'aiguille) pour lancer les dés et ainsi de suite.

Si la carte jouée ne se trouve pas face visible sur la table, les joueurs peuvent dire à haute voix le nom du joueur dont ils pensent qu'il possède la carte. Seul le choix du premier joueur qui crie sera pris en compte. Si le joueur qui a crié a raison, il reçoit la carte en question du joueur qu'il a nommé ! Dans le cas contraire, il devra de nouveau remettre une de ses cartes cachées sur la table. Un joueur peut se nommer soi-même pour empêcher qu'un autre joueur ne lui prenne sa carte. S'il a raison, il peut garder sa carte. Sinon, il remet une de ses cartes face visible au centre. Si personne ne veut prendre le risque de crier, les joueurs suivent avec le lancement du dé.

### Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsque la dernière carte requise a été tirée par le joueur qui gagne la partie : Avec 3 joueurs : 10 cartes • Avec 4 joueurs : 8 cartes • Avec 5 joueurs : 6 cartes.