

Maak je boekentas!

Een spannend memospel
voor 2 - 5 spelers vanaf 5 jaar.

Auteur: Thilo Hutzler
Illustraties: Thies Schwarz
Redactie: Therese Schumann
Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud

30 boekentaskaartjes
1 overzichtskaart boekentas
1 snoepje
1 handleiding



Spelidee

Binnenkort begint de school! Wie onthoudt als beste waar boeken, scharen en lunchpakketten liggen? Het doel van het spel is om als eerste een boekentas van zes kaartjes te maken. De winnaar krijgt als beloning het rode aardbeisnoepje.

Spelvoorbereiding

Leg de overzichtskaart van de boekentas in het midden van de tafel. Meng alle kaartjes en leg die met de kant van de boekentas naar boven rond de overzichtskaart. Elke speler neemt een kaartje met een gele ster als startkaartje en legt dat voor zich. Houd het snoepje bij de hand.



Spelverloop

Je speelt om de beurt, kloksgewijs. De jongste speler begint en draait twee kaartjes om.

Welke schoolbenodigdheden zie je op de achterkant?

• Twee verschillende benodigdheden

Jammer! Draai beide kaartjes weer om als iedereen ze gezien heeft.

• Twee dezelfde benodigdheden

Geweldig! Je mag één van beide boekentaskaartjes bij je startkaartje leggen. Als je niet zeker bent op welke plaats het kaartje komt, kan de overzichtskaart je helpen.

Het andere kaartje draai je weer om en leg je in het midden op tafel. Per beurt mag je telkens maar één kaartje leggen.



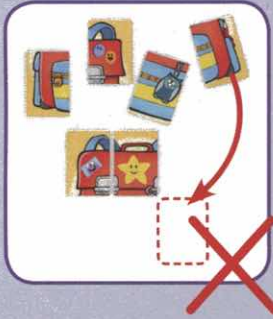
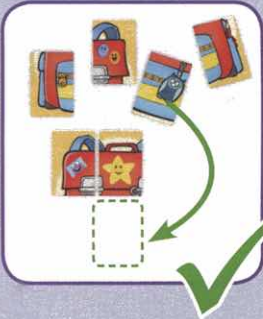
Let op: Minstens één kant van het kaartje moet aan de boekentas passen.

Tip: Let er bij het omdraaien op dat minstens één van beide kaartjes met één kant aan je boekentas past.

Regels bij het leggen

Als je onopzettelijk twee kaartjes met dezelfde schoolbenodigdheden hebt omgedraaid waarvan helaas geen aan je boekentas past, geef je een van beide kaartjes aan je linker medespeler. Die mag het kaartje meteen leggen. Als het ook bij hem/haar niet past, geven jullie het kloksgewijs door tot een speler het kan leggen. Als geen enkele speler het kaartje kan leggen, komt ook dat weer in het midden op tafel.

Zo leg je het kaartje juist:



Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die twee kaartjes omdraait.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de eerste speler een boekentas met zes kaartjes heeft gelegd. Deze speler heeft zijn/haar boekentas het snelste gemaakt en krijgt als beloning het rode aardbeisnoepje!



Mon mémo cartable

Un jeu d'assemblage et de mémoire palpitant pour 2 à 5 enfants de maternelle à partir de 5 ans.

Auteur : Thilo Hutzler
Illustration : Thies Schwarz
Rédaction : Therese Schumann
Durée de la partie : env. 10 minutes

Contenu du jeu

30 tuiles « cartable »
1 plaque représentant un cartable
1 bonbon
1 règle du jeu



Idée de jeu

C'est bientôt la rentrée des classes ! Qui mémoriserà le mieux où se trouvent les livres, les ciseaux et le goûter ? Le but du jeu est d'être le premier à composer un cartable avec six tuiles. Le gagnant reçoit le bonbon rouge à la fraise en récompense.

Préparation du jeu

Placez la plaque représentant un cartable complet au milieu de la table. Mélangez toutes les tuiles et répartissez-les, face « cartable » visible, autour de la plaque. Chaque joueur prend une tuile à étoile jaune comme tuile de départ, qu'il pose devant lui. Mettez le bonbon à disposition.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et retourne deux tuiles.

Quels objets utiles à l'école peut-on voir au verso ?

• Deux objets différents ?

Dommage ! Retourne à nouveau les deux tuiles une fois que tout le monde les a vues.

• Deux objets identiques ?

Bravo ! Tu peux poser une des deux tuiles « cartable » à côté de ta tuile de départ. Si tu n'es pas sûr de savoir où poser cette tuile, regarde la plaque « cartable ».

Remplace l'autre tuile face cachée au milieu de la table.

Tu ne peux pas prendre plus d'une tuile par tour.



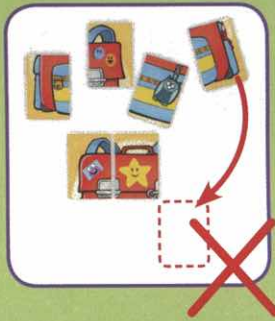
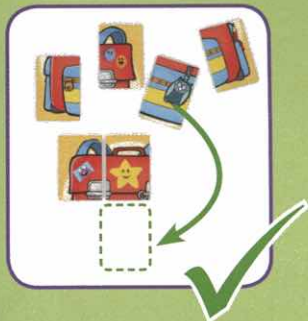
Attention : la tuile doit toucher au moins un côté de ton cartable en construction.

Astuce : dès que tu commences à retourner les tuiles, vérifie qu'au moins une de ces deux tuiles peut être placée sur un côté de ton cartable.

Règles pour poser les tuiles

Si, par mégarde, tu as retourné deux tuiles avec les mêmes objets et qu'aucune ne peut être ajoutée à ton cartable, tu offres une des deux tuiles à ton voisin de gauche. Il peut aussitôt poser cette tuile. Si elle ne convient pas non plus à son cartable, elle poursuit son chemin dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur puisse la poser. Si aucun joueur ne peut la poser, tu dois la reposer elle aussi au milieu de la table.

Bien poser tes tuiles :



C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner 2 tuiles.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a posé les six tuiles de son cartable. C'est lui qui a préparé ses affaires le plus rapidement et il obtient le bonbon rouge à la fraise en récompense !

