

SAMOA

Het is feest op het eiland! Een week lang. Op het strand staan 5 verschillende houten maskers, bont geschilderd. De hele week verzamelen jullie gekleurde veren op het strand, want je wilt de maskers zo mooi mogelijk versieren. Hoe meer veren, hoe beter. Maar zwarte veren brengen juist ongeluk. Soms verplaatst de wind een veer en soms vliegt er een in brand door een van de kampvuren. Je wilt vooral dat jouw favoriete masker zo mooi mogelijk is, maar niemand mag weten welke dat is. Weet jij welk masker de anderen versieren? En kun jij voorkomen dat anderen weten welk masker jij zo mooi versiert?

SPEELMATERIAAL



50 veerkaarten



12 speciale kaarten



10 maskerkaarten



Scoreblok

De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler heeft één favoriet masker, maar je weet van elkaar niet welke. Je wilt je eigen masker met zoveel mogelijk gekleurde veren versieren. Je doet dat door kaarten bij een masker naar keuze te leggen. En het is uiteindelijk óók de bedoeling om te raden wie welk masker heeft. Daar krijg je bonuspunten voor. Maar het is vooral zaak om te voorkomen dat de andere spelers weten welk masker jij hebt. Als dát gebeurt en iedereen weet welk masker je hebt, kun je geen punten scoren. Als alle kaarten op zijn, eindigt een ronde en schrijf je op wie je denkt dat bij elke masker hoort. Uiteindelijk wint na 3 rondes de speler met de meeste punten.

VOORBEREIDING

Geef iedere speler een vel van het scoreblok en leg pennen klaar. Hou de maskerkaarten apart en schud de overige kaarten goed en leg deze als gedekte stapel op tafel.

Leg 5 verschillende maskers naast elkaar open op tafel, en schud de andere 5 maskerkaarten. Geef vervolgens elke speler een gedekte maskerkaart en leg de overige maskerkaart(en) gedekt apart. Iedere speler mag zien welke kaart hij zelf heeft, maar niet de kaart van de andere spelers.

Startopstelling bij 4 spelers:



SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint. Wie aan de beurt is, draait de bovenste kaart van de gedekte stapel om en legt deze aan één van de maskers. Hij mag kiezen of hij de kaart **boven** of **onder** het masker legt.

Voorbeeld: een speler mag een kaart **boven** of **onder** aan een masker leggen.

Zodra er aan één masker 5 kaarten liggen (boven en onder samen), worden er punten gescoord. De kant met de meeste kaarten van dat betreffende masker wordt gescoord door de betreffende kaarten onder het masker te schuiven. Doe hetzelfde voor **dezelfde** kant bij elk van de andere maskers. Alle kaarten aan de andere kant van de 5 maskers worden uit het spel verwijderd.



Opmerking: pas aan het einde van de speelronde wordt duidelijk wie welke punten scoort.

