

Reinhard Staupe

Kling-Dong!

Opletten en horen – dan heb je niet verloren!



Spelers: 2 – 6

Leeftijd: vanaf 5 jaar

Duur: ong. 20 minuten

Inhoud

20 geluidkaarten:



Op elk van deze kaarten staat een plaatje, waarbij een bepaald geluid hoort. Er zijn 10 verschillende plaatjes, van elk twee – dus 10 paren.

30 foutkaarten:
allemaal gelijk.



Spelidee

Om de beurt is iedereen gedurende één volledige ronde de actieve speler. De actieve speler heeft de taak om de juiste paren gedekte geluidkaarten te vinden. Dit is niet eenvoudig, omdat de actieve speler de plaatjes op de kaarten niet kan zien. Hij hoort uitsluitend de bijpassende geluiden. Dus: oren open!

Wie in zijn ronde als actieve speler de minste pogingen nodig heeft om alle paren te vinden, is de winnaar.

Voorbereiding

Aan het begin oefenen de spelers de bij de plaatjes horende geluiden. Laat de spelers gezamenlijk de juiste geluiden produceren, zodat iedereen weet hoe ze klinken.

Opmerking: tijdens het spel moeten de spelers proberen om de geluiden zo realistisch mogelijk na te bootsen, dus ronken als een brommer of blaffen als een hond!

locomotief



tsjoek-tsjoek

vis



blup

kikker



kwaak

klok



bim-bam

hond



woef-woef

kat



miauw

brommer



vroem-vroem

triangel



pling

trommel



boem-boem

uurwerk



tik-tak

De 20 geluidkaarten worden gedekt geschud en in een gedeckt raster van 4x5 kaarten neergelegd. De kikkers op de achterkant moeten naar de actieve speler wijzen.

De 30 foutkaarten worden naast het raster klaargelegd.

Actieve speler



Medespelers

Spelverloop

De oudste speler begint en krijgt tijdens de volledige eerste ronde de rol van de actieve speler. De actieve speler moet direct voor het kaartenraster zitten. Zijn linker buurman pakt de stapel foutkaarten. De actieve speler neemt een willekeurige geluidkaart in zijn linker hand en toont deze aan de medespelers.

Belangrijk: de actieve speler mag het plaatje op de kaart niet zien. Nu bootsen de medespelers het bij deze kaart passende geluid na. Is het bijv. een klok, dan roepen alle medespelers gezamenlijk „bim-bam“.

Nu pakt de actieve speler met zijn rechter hand een tweede kaart (weer zonder het plaatje te zien!) en toont deze aan de medespelers. Ook nu bootsen de medespelers het passende geluid na.

Voorbeeld:



Medespelers: „pling“

*Karel is de actieve speler. Met zijn linker hand pakt hij een kaart (triangel).
De medespelers roepen „pling“.*



Medespelers: „blup“

*Dan pakt hij met zijn rechter hand een tweede kaart (vis).
De medespelers roepen „blup“.*

- ➔ Als op beide kaarten twee verschillende plaatjes staan (er waren dus twee verschillende geluiden te horen), dan legt de actieve speler beide kaarten gedekt op hun plek terug en krijgt hij een foutkaart. De foutkaart legt hij naast zich neer.
- ➔ Als op beide kaarten twee gelijke plaatjes staan (er waren dus twee gelijke geluiden te horen), dan legt de actieve speler beide kaarten naast zich neer. Hij krijgt dan geen foutkaart.



Karel pakt eerst met zijn linker hand een uurwerk, gevolgd door een tweede uurwerk met zijn rechter hand. Beide keren hoort hij hetzelfde geluid: „tik-tak“.

Karel legt beide uurwerken naast zich neer en krijgt geen foutkaart.

De actieve speler speelt op de beschreven wijze verder. Hij mag elke keer zelf kiezen welke twee kaarten hij pakt. Let er wel op dat de actieve speler de plaatjes, die hij zijn medespelers toont, zelf niet kan zien.

Einde van een ronde

De actieve speler speelt door tot hij alle paren heeft gevonden. Dan eindigt zijn ronde. De ronde eindigt meteen zodra de actieve speler alle 30 foutkaarten heeft gekregen. De actieve speler telt de verkregen foutkaarten. Dit aantal is zijn score. Hoe minder, des te beter.

Iedere speler is één keer de actieve speler en gaat dan op zoek naar de tien paren.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra iedere speler één keer actieve speler is geweest. Degene die in zijn ronde de minste foutkaarten heeft verzameld, is de winnaar.

Regels voor gevorderden

Als de actieve speler een foutkaart ontvangt (omdat hij twee verschillende geluiden hoort), dan legt hij de beide geluidkaarten niet op hun oorspronkelijke plek terug, maar moet hij beide kaarten omwisselen. Leg de rechter kaart gedekt op de linker plek en linker kaart gedekt op de rechter plek. De overige regels blijven hetzelfde.



© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV

Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de