

## SPELVERLOOP

De spelers draaien zoals gebruikelijk om beurten steeds een kaart van hun stapel om en tellen de daarop afgebeelde appels, peren en wormen weer in gedachten gescheiden bij elkaar op.

Meent een speler dat er van 1 soort (appels, peren of wormen) ten minste 11 exemplaren op de gespeelde kaarten zijn afgebeeld, dan slaat hij met zijn vlakke hand op de open aflegstapel. De speler die dat als snelste doet, noemt de soort waarvan hij denkt dat er ten minste 11 exemplaren in de stapel te vinden zijn. Daarna bekijken de spelers de open aflegstapel en tellen ze hoeveel exemplaren van de genoemde soort er werkelijk op de kaarten zijn afgebeeld.

## OOGSTKAART PAKKEN OF TERUGGEVEN?

- Heeft de speler gelijk, dan pakt hij een oogstkaart van de voorraadstapel.
- Heeft hij ongelijk (er bevinden zich minder dan 11 exemplaren van de genoemde soort in de stapel), dan legt hij een van zijn oogstkaarten terug op de voorraadstapel (mits hij er één heeft).

Daarna gaat het spel verder zoals onder **"NIEUWE RONDE"** beschreven. De speler die in de laatste ronde heeft geslagen, begint.

## EINDE VAN HET SPEL

Gelijk aan spel 1 (zie blz. 3).



© 2011 Zoch  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v. • Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
klantenservice@999games.nl

Auteur: Manfred Reindl  
Illustraties: Gabriela Silveira  
Vertaling en eindredactie: 999 Games  
Alle rechten voorbehouden. Made in Germany  
**WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Gevaar voor verstikking. Deze adviezen s.v.p. bewaren voor eventuele correspondentie.



Art.Nr.: 601131000004

# TOFFE PEREN

Een snel telspel van Manfred Reindl voor 2 tot 5 toffe peren vanaf 7 jaar

## SPEELMATERIAAL



## KORT SPELOVERZICHT

Tel in gedachten de appels, peren en wormen die je op de kaarten ziet en zeg op het juiste moment hoeveel dat er zijn, voordat de andere spelers dat doen. Wie aan het einde van het spel de meeste oogstkaarten heeft, wint.

## SPEL 1: TELERS EN TELLERS

### VOORBEREIDING

- Schud alle 80 speelkaarten. Verdeel de kaarten gelijkelijk over de spelers. Het geeft niet als één of meer spelers een kaart meer hebben.
- Leg de 3 getallenfiches met de getallen naar boven naast elkaar op tafel, zodat ze voor iedereen goed bereikbaar zijn (in een spel met 2 personen is getallenfiche 3 niet nodig).

## SPELVERLOOP

De oudste speler begint. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Wie aan de beurt is, draait de bovenste kaart van zijn stapel zo om dat alle spelers de voorkant van de kaart tegelijk kunnen zien. Hij legt de kaart open midden op tafel, eventueel op andere kaarten die daar liggen. Zo ontstaat een open aflegstapel.

Iedere speler telt in gedachten alle appels, peren en wormen die hij op de gespeelde fruitkaarten ziet.

Zodra er een oogstkaart verschijnt, probeert iedere speler zo snel mogelijk een getallenfiche van tafel te pakken. De afbeelding op de oogstkaart geeft aan wat de gevraagde soort is: appels, peren of wormen. De speler die getallenfiche "1" heeft gepakt, mag als eerste zeggen hoeveel exemplaren van de gevraagde soort in totaal op de kaarten in de open aflegstapel zijn afgebeeld.

Daarna doen achtereenvolgens de spelers met getallenfiches "2" en "3" hetzelfde.

Spelers zonder fiche mogen geen aantal noemen. Een speler mag een al genoemd aantal niet herhalen.

Nu tellen de spelers hoeveel exemplaren van de gevraagde soort er daadwerkelijk op de kaarten in de open aflegstapel zijn afgebeeld. De speler die het juiste aantal heeft genoemd, krijgt de betreffende oogstkaart en legt deze open voor zich neer.



*Dit zijn 2 appels en 1 worm.*



*Hier wordt naar het aantal peren gevraagd.*



*Hier gaat het om het aantal wormen.*

**Let op:**  
appels, peren  
en wormen op  
oogstkaarten  
tellen niet mee!

Heeft geen van de spelers het goed, dan krijgt de speler die er het dichtstbij was de oogstkaart. Bij een gelijk verschil krijgt de speler die het getallenfiche met het kleinste getal gepakt heeft de oogstkaart.

## NIEUWE RONDE

Verwijder de gespeelde fruitkaarten uit het spel. De winnaar van de laatste ronde draait als eerste zijn bovenste kaart om.

Mocht de stapel van een speler eerder uitgeput raken dan die van een of meer andere spelers, dan geven de spelers elkaar kaarten, zodat het spel op de gebruikelijke manier voortgezet kan worden.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na het omdraaien van de laatste kaart. De speler met de meeste oogstkaarten wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

## SPEL 2: 11 VROLIJKE VRIENDEN

De spelregels van "Telers en tellers" zijn van kracht met de volgende wijzigingen:

### VOORBEREIDING

- Iedere speler legt 2 willekeurige oogstkaarten voor zich neer. Leg de resterende oogstkaarten als voorraadstapel op tafel.
- Verdeel de 60 fruitkaarten gelijkmatig over de spelers. Iedere speler legt zijn kaarten als gedekte stapel voor zich op tafel.
- De getallenfiches zijn niet nodig.