

Wie heeft het?

Auteur: Hartmut Kommerell

NL

Kaartenspel voor 3 - 5 spelers vanaf 6 jaar

Duur van het spel: 10 - 20 minuten

Inhoud:

60 motiefkaarten (12 motieven 4 keer,
6 motieven dubbel)

spelregels

Idee van het spel:

Chaos in de kinderkamer! Nu heeft Louisa net met haar vriendinnen al haar spullen mooi op een rij gezet, daar komt plots haar broertje binnen en gooit alles weer door elkaar. Dus gaan zij opnieuw beginnen, alles oprapen en sorteren. Wie heeft al iets gevonden en wie heeft de passende tegenhanger?

Doel van het spel:

De spelers trekken om de beurt een kaart en zeggen hardop wat zij erop zien. Wie goed op zijn medespelers heeft geluisterd en weet wie hetzelfde motief heeft, mag ernaar vragen. Wie op die manier de meeste kaartenparen verzamelt, wint.

Vorbereiding:

Tip: Voor het eerste spel met kleinere kinderen kan men best alle motieven samen bekijken en benoemen.

- Alle kaarten worden geschud en in een verdeckte stapel in het midden van de tafel gelegd.

Het spel zelf:

- De jongste speler begint. Hij trekt de bovenste kaart van de stapel, neemt zij op zijn hand en zegt hardop welk motief erop is afgebeeld. Daarbij mag hij het motief niet aan de anderen laten zien.
- Na de startspeler is zijn linkerbuur aan de beurt. Hij neemt de volgende kaart en zegt welk motief erop is afgebeeld.
- Wanneer de speler de kaart, die hij heeft getrokken, benoemd heeft, mag hij een andere speler naar een **willekeurig** motief vragen, **dat hij zelf op zijn hand heeft**.
 - Heeft deze andere speler het motief op zijn hand, moet hij de kaart aan diegene geven, die hem heeft gevraagd. Deze toont het kaartenpaar, dat zo is ontstaan, aan de medespelers en legt het **verdekt** als winpunt-stapel voor zich neer.
 - Heeft de speler, aan wie het wordt gevraagd, het gewenste motief niet, moet de speler, die gevraagd heeft, **één** van zijn winpunt-kaarten afstaan (als hij deze heeft) en legt deze open naast de natrekstapel.

Tip: Heeft een speler meerdere kaarten met hetzelfde motief op de hand, mag hij passende paren pas aan het einde van het spel neerleggen. Als hij tijdens het spel naar dit motief wordt gevraagd, moet hij één van deze kaarten afstaan.

- Daarna is de linkerbuur van de speler, die gevraagd heeft, aan de beurt. Hij trekt een kaart, mag een medespeler naar een motief vragen, enz.

Einde van het spel:

- Het spel is afgelopen, als er geen kaart meer van de natrekstapel kan worden getrokken.
- Om de beurt hebben alle spelers nog een keer de mogelijkheid – zoals beschreven – om een andere speler naar een motief te vragen, dat zij op de hand hebben.
- Wie nu nog kaartenparen op zijn hand heeft, mag deze op zijn winpunt-stapel neerleggen. Alle andere kaarten op de hand worden opzij gelegd.
- De speler met de meeste kaarten in zijn winpunt-stapel wint.

KIJK GOED! (voor 2 - 8 kinderen vanaf 3 jaar):

Er wordt net zo gespeeld als in de basisregels beschreven, maar de spelers leggen de getrokken en benoemde kaarten naast elkaar open voor zich neer.

LUISTER GOED!

(voor 3 - 5 kinderen vanaf 4 jaar):

Vorbereiding:

- Van elk motief worden maar twee kaarten

gebruikt, d.w.z. als er vier kaarten van een motief zijn, worden er twee uit het spel genomen.

- Dan worden alle 36 kaarten geschud en in een verdekte stapel in het midden van de tafel gelegd.

Het spel zelf:

Er wordt net zo gespeeld als in de basisregels beschreven, maar de spelers mogen paren, die zij door te trekken bij elkaar krijgen, direkt op de winpunt-stapel leggen.



ADLUNG *Spiele*

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.

Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006

<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2006