

Ikarus

Auteur: Reinhard Staupe

Uitgegeven door Staupe Spiele, 1995

Een razendsnel concentratiespel waarin telkens de zesde kaart van een serie gezocht wordt voor 2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly
(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Spelmateriaal:

30 speciale kaarten met op elke kaart:

- Een rode, een blauwe, een gele en een groene vlieger met daarin telkens een getal van 1 tot 30
- Onderaan een zwart vierkant met daarin een kleine of een grote gekleurde cirkel. Dit vierkant geeft aan welke de volgende kaart is die moet gezocht worden: de kleur duidt de vlieger aan die moet bekeken worden, de grootte van de cirkel wijst ofwel naar het hoogst openliggende getal (in de aangeduide kleur) ofwel naar het kleinste openliggende getal van die kleur.

voorbeelden (zie uitlegkaartje 1):

grote rode cirkel: de daaropvolgende kaart is de kaart met het grootste getal in de rode vlieger

kleine blauwe cirkel: de daaropvolgende kaart is de kaart met het kleinste getal in de blauwe vlieger

Spelverloop:

- De kaarten worden geschud en vormen een verdeckte stapel.
- De 5 bovenste kaarten worden omgedraaid en in een cirkel gelegd met de zon naar het midden (zie ook achterkant kaartendoosje).
- Iemand neemt nu de bovenste kaart van de stapel en legt deze open in het midden van de cirkel. Deze kaart vormt de eerste kaart van een serie.
- Alle spelers zoeken nu tegelijkertijd naar de zesde kaart van die serie. Elke openliggende kaart mag echter slechts éénmaal in de serie voorkomen. De volgorde van de kaarten wordt bepaald door de gegevens in het vierkant onderaan elke kaart. De spelers mogen enkel met hun ogen zoeken, de handen mogen daarbij niet gebruikt worden.
- Heeft een speler de zesde kaart gevonden, dan slaat hij snel op tafel. Hierna wordt gecontroleerd of de aangeduide kaart de juiste kaart is.
- Werd de **juiste kaart** aangeduid, dan mag die speler deze (zesde) kaart wegnemen en verdekt voor zich neer leggen. De eerste kaart van die serie wordt nu in de open ruimte geschoven.
- Werd de **verkeerde kaart** aangeduid, dan moet die speler een kaart dat hij vroeger reeds gewonnen had terug ingeven. Deze 'strafkaart' evenals de openliggende eerste kaart worden weggenomen en onderaan de verdeckte stapel geschoven.

Speleinde en winnaar:

- Er wordt doorgespeeld tot de volledige stapel op is.
- De speler die nu de meeste kaarten voor zich heeft liggen, wint dit spel.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief