



van Dieter Gebhardt

Spelers: 2 - 6	Inhoud: 45 kledingkaarten
Leeftijd: vanaf 6 jaar	(muts, strikje, hemd, broek en schoenen)
Duur: ong. 20 min.	in rood, geel en blauw 28 „lange neus“-kaarten 6 Pinocchio-kaarten

Spelidee

Pinocchio is een braaf kereltje met één slechte eigenschap. Hij vertelt niet altijd de waarheid. Als hij op een leugen wordt betrapt, groeit zijn neus.

Vandaag helpen we Pinocchio met het opruimen van zijn kleren. Omdat iedereen als eerste klaar wil zijn, wordt er flink gejoekt. Maar, telkens als een speler op een leugen wordt betrapt, groeit de neus van zijn Pinocchio. Wie aan het einde de kortste Pinocchio-neus bezit, is de winnaar.

Voorbereiding

Iedere speler krijgt een Pinocchio-kaart, die hij open voor zich neerlegt. De kledingkaarten worden geschud en gelijkmatig aan de spelers gedeeld. Overblijvende kaarten worden in de doos gelegd. De spelers bekijken hun kaarten niet, maar leggen ze in een gedekte stapel voor zich neer. De „lan-

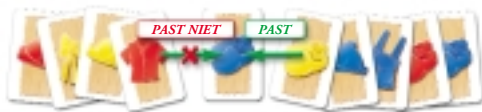
ge neus“-kaarten worden binnen handbereik klaargelegd. De jongste speler begint, daarna wordt in klokrichting verder gespeeld.

Basisregel

Om de beurt leggen de spelers de bovenste kledingkaart van hun eigen stapel gedekt op het midden van de tafel. In de loop van het spel ontstaat een steeds hogere stapel met gedekte kledingkaarten.



Heeft een speler bijvoorbeeld een paar „blauwe schoenen“ afgelegd, dan moet de volgende speler of een kledingkaart met dezelfde kledingsoort of een kledingkaart met dezelfde kleur gedekt op de stapel in het midden van de tafel leggen. Voorbeeld: op het paar „blauwe schoenen“ past een paar „gele schoenen“ of een „blauwe muts“.



Beschikt een speler niet over een passende kledingkaart, dan moet hij jokken. Dan noemt hij gewoon luid een passend kledingstuk en legt de kledingkaart gedekt op de stapel in het midden van de tafel. Hij beweert bijvoorbeeld dat de gelegde kaart een „blauwe broek“ is, terwijl hij in werkelijkheid een „rood hemd“ heeft afgelegd.

Spelverloop

Een speler die aan de beurt is, moet de volgende drie acties na elkaar uitvoeren:

1. **twijfelen of niet twijfelen**
2. **kaart trekken en gedekt afleggen**
3. **kledingstuk noemen**

Een uitzondering geldt voor de startspeler. Hij kan de eerste actie niet uitvoeren, omdat er nog geen kaart is afgelegd.

1. Twijfelen of niet twijfelen

Wie aan de beurt is, moet eerst beslissen of hij de door zijn rechter medespeler op de stapel in het midden van de tafel afgelegde kaart in twijfel trekt of niet.

Heeft een speler geen twijfel, dan zegt hij „geloof ik!“ en gaat hij verder met zijn tweede actie „kaart trekken en afleggen“. Twijfelt hij wel aan het kledingstuk dat zijn medespeler heeft genoemd, dan zegt hij „geloof ik niet!“ en draait hij diens laatste gelegde kledingkaart om. Nu zijn er twee mogelijkheden:

Gejokt

De rechter medespeler heeft gejokt. De omgedraaide kaart bevat niet het kledingstuk dat hij luid en duidelijk heeft genoemd.

***Voorbeeld 1:** Andrea trekt de bovenste kaart van haar stapel, bekijkt deze, roept „rood strikje“ en legt de kaart gedekt op de stapel in het midden van de tafel. Bella gelooft haar. Daarna trekt Bella een kaart, bekijkt deze, zegt „rode broek“ en legt haar kaart gedekt op dezelfde stapel. Claudio gelooft Bella*

2.



„Lange neus“-
kaarten

niet. Hij draait de kaart van Bella om. De kaart van Bella bevat in werkelijkheid een „blauwe broek“. Bella heeft gejoek en krijgt daarom een „lange neus“-kaart.

Als de medespeler bij het jokken wordt betrapt, krijgt hij een „lange neus“-kaart en moet hij deze aan zijn Pinocchio leggen. Hierdoor wordt de neus van zijn Pinocchio langer.



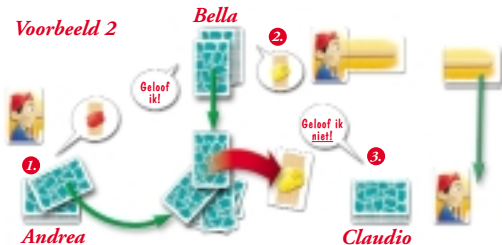
Een Pinocchio met een „lange neus“-kaart en een Pinocchio met twee „lange neus“-kaarten.

De speler die aan de beurt is, legt de door hem betwijfelde kaart gedekt terug op de stapel en gaat verder met zijn tweede actie „kaart trekken en afleggen“.

De waarheid gesproken

De rechter medespeler heeft de waarheid gesproken. De omgedraaide kledingkaart past precies bij het kledingstuk dat hij heeft genoemd. Dan moet de speler, die heeft getwijfeld aan de kaart van zijn medespeler, een „lange neus“-kaart aan zijn eigen Pinocchio leggen.

Voorbeeld 2



Voorbeeld 2: Andrea trekt de bovenste kaart van haar stapel, bekijkt deze, zegt „rode schoen“ en legt de kaart gedekt op de stapel in het midden van de tafel. Bella gelooft haar. Daarna trekt Bella een kaart, bekijkt deze, zegt „gele schoen“ en legt haar kaart gedekt op dezelfde stapel. Claudio gelooft Bella niet. Hij draait de kaart van Bella om. De kaart van Bella bevat echt een „gele schoen“. Bella heeft de waarheid gesproken. Daarom krijgt Claudio een „lange neus“-kaart.

De speler die aan de beurt is, legt de door hem betwijfelde kaart gedekt terug op de stapel en gaat verder met zijn tweede actie „kaart trekken en afleggen“.

2. Kaart trekken en gedekt afleggen

De speler die aan de beurt is, moet de bovenste kaart van zijn eigen stapel trekken. Hij bekijkt deze kaart zonder dat een medespeler deze kan zien. Dan legt hij de kaart gedekt op de stapel in het midden van de tafel. De speler die het spel begint, legt de eerste kaart op het midden van de tafel.

3. Kledingstuk noemen

De speler moet nu luid en duidelijk een kledingstuk noemen, bijvoorbeeld een paar „rode schoenen“. Het door de speler genoemde kledingstuk moet passen bij het kledingstuk dat door de vorige speler werd genoemd (zie: basisregel).

Het door de speler genoemde kledingstuk kan gelijk zijn aan het kledingstuk op de zojuist door hemzelf afgelegde kaart, maar dat is niet verplicht. Hij mag ook jokken en hopen dat de volgende speler niet aan zijn woorden twijfelt. Omgekeerd hoopt hij natuurlijk dat er wel wordt getwijfeld als hij de waarheid heeft gesproken.

Attentie: als de kaart van de vorige speler in twijfel is getrokken, dan mag de huidige speler een willekeurig kledingstuk noemen. Deze kaart mag door de volgende speler niet worden betwijfeld.

1.



2.



Afleg-
stapel

Claudio's
stapel

Claudio heeft Bella's kaart betwijfeld. Hij draait de bovenste kaart van de stapel, een paar „gele schoenen“, weer om.

Claudio legt nu een eigen kledingkaart af en mag bijv. „rood strikje“ zeggen, zonder dat de volgende speler dit in twijfel mag trekken.

Nadat de speler zijn kledingstuk heeft genoemd, is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Als de laatste kledingkaart op de stapel in het midden van de tafel is gelegd, mag de volgende speler deze nog voor de laatste maal in twijfel trekken. Als dit gebeurt, wordt er nog een „lange neus“-kaart verdeeld. Daarna is het spel afgelopen. Nu telt iedere speler de „lange neus“-kaarten die aan zijn Pinocchio liggen. De speler met de kortste Pinocchio-neus, dus met de minste „lange neus“-kaarten, heeft gewonnen.



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

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