

Gris en grijp!

Een levendig reactiespel voor 2 - 4 spelers vanaf 4 jaar.

Auteur : Wolfgang Kramer
Illustraties: Ramona Wultschner
Redactie: Tim Rogasch
Duur van het spel: 5 - 10 minuten

Gris en grijp! Bij dit levendige spel gaat het erom zo snel mogelijk de afbeeldingen te grijpen, die net gegooid werden. Wie het snelst reageert, wint het spel.

Inhoud van het spel

4 dobbelstenen
24 kaartjes met afbeeldingen
1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Leg alle kaartjes met de afbeelding naar boven en wat uit elkaar in het midden van de tafel, waar alle spelers er goed aan kunnen.

Verloop van het spel

Je speelt met de wijzers van de klok mee. De jongste speler neemt de vier dobbelstenen en gooit ze allemaal tegelijk.

Welke afbeeldingen staan op de dobbelstenen?

• Afbeeldingen die op de kaartjes in het midden van de tafel te zien zijn?

Nu grissen alle spelers razendsnel naar de kaartjes in het midden van de tafel, waarvan de afbeeldingen net gegooid werden. Wie al een kaartje heeft, mag nog een tweede kaartje grijpen, als de anderen hem/haar daartoe nog tijd geven. Er zijn twee kaartjes met de afbeelding „Hartje“, je mag naar beide grijpen. Als alle afbeeldingen gevonden zijn, controleren jullie of niemand vals gespeeld heeft. Verkeerde kaartjes leggen jullie terug in het midden van de tafel!



• Afbeeldingen op kaartjes die spelers al bezitten?

Als op een dobbelsteen afbeeldingen staan van kaartjes, die een speler al genomen heeft, tellen deze dobbelstenen niet mee in deze ronde.

Belangrijk: Als op de vier dobbelstenen een afbeelding staat die de spelers al bezitten, moeten jullie naar de kleurrijke regenboog grijpen! Wie daarin slaagt, mag als beloning een willekeurig kaartje (behalve de regenboog) uit het midden van de tafel nemen. Als iemand echter de regenboog neemt, hoewel een gegooid afbeelding bij het begin van de ronde nog in het midden van de tafel lag, moet hij/zij één van zijn/haar kaartjes weer in het midden leggen – als men er eentje heeft! De regenboog komt in elk geval weer in het midden van de tafel.

🔥 Het symbool „vuur“?

Als dit symbool gegooid wordt, betekent dat „Handen weg!“. Niemand mag nu naar een kaartje grijpen. Wie dat per vergissing toch doet (aanraken volstaat al!), moet één van zijn/haar kaartjes weer in het midden van de tafel leggen. Wie niets heeft, moet ook niets afgeven.

Nieuwe ronde

Als alle motieven werden gevonden, begint een nieuwe ronde. De volgende speler is aan zet en gooit met de vier dobbelstenen.

Einde van het spel:

Het spel eindigt na de ronde, waarbij er op het einde nog maar vijf of minder kaartjes in het midden van de tafel liggen. Wie de meeste kaartjes kon grijpen, is de winnaar. Het beste is om al jullie kaartjes op een stapel te leggen. Wie de hoogste toren heeft, is de winnaar. Bij gelijkspel winnen deze spelers samen.