Take 5! junior

Spelregels

Speelmateriaal



52 koeien-kaarten *met 6 verschillende koeiensoorten*



4 rijenkaarten



Afrika	***Duitsland***	***India***	***Japan***	***Noord-Amerika***	***Schotland***
Zeboe	*Holstein-rund*	*Waterbuffel*	*Wagyu-rund*	*Bizon*	*Galloway-rund*

Kort speloverzicht

Andere landen, andere koeien! Ken je het Schotse galloway-rund? Of de Noord-Amerikaanse bizon? Heb je wel eens een Indische waterbuffel gezien? In *Take 5! junior* reis je de wereld rond en fotografeer je al deze en nog meer koeien. Ben je aan de beurt, dan leg je een koeienkaart in een rij. Liggen daarmee alle 6 verschillende koeien in de rij, dan krijg je alle kaarten van die rij. Wie aan het einde de meeste kaarten heeft, wint het spel.

Voorbereiding

- Leg de 4 rijenkaarten onder elkaar op tafel. Deze vormen elk het begin van een rij.
- Schud de koeienkaarten en leg deze als gedekte stapel links naast de rijenkaarten.



Spelverloop

Wie als laatste een koe heeft gefotografeerd, wordt startspeler. Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, draait de bovenste kaart van de stapel om. Hij legt de kaart dan volgens onderstaande spelregels rechts aan een rij naar keuze:

Spelregel 1: door het leggen van de kaart moet er **ten minste** 1 nieuwe koe in de gekozen rij bijkomen, dus een koe van een soort die daarvoor nog niet in de rij lag.

Spelregel 2: bevinden alle op de kaart afgebeelde koeien zich al in alle 4 rijen, leg de kaart dan in een rij naar keuze.

Voorbeeld: *Olaf mag zijn Schotse koe aan de eerste, derde of vierde rij leggen. In de tweede rij komt de Schotse koe al voor. Daarom mag hij die daar niet aanleggen. Olaf kiest voor de eerste rij.*



Rij nemen



Liggen **alle 6** verschillende koeiensoorten in een rij, dan is deze "vol". Een speler die met zijn gespeelde kaart een rij vol maakt, pakt alle koeienkaarten in die rij en legt deze als "fotoalbum"-stapel gedekt voor zich neer. De speler die aan het einde van het spel de meeste kaarten heeft verzameld, wint!
In de nu lege rij mogen de spelers weer kaarten aanleggen.



__Voorbeeld:__ Bas legt zijn koeienkaart in de tweede rij en maakt die daarmee vol. Hij pakt alle koeienkaarten van deze rij en legt die als "fotoalbum" voor zich neer.



Einde-van-het-spel

Het spel is afgelopen zodra de laatste kaart van de gedekte stapel is getrokken en aangelegd. De speler die de meeste koeienkaarten heeft verzameld, wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.



Varianten

Voor gevorderden (vanaf 6 jaar)

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

Voorbereiding

Geef iedere speler 3 koeienkaarten in zijn hand, voordat de resterende koeienkaarten als gedekte stapel worden neergelegd.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, legt (in plaats van een kaart van de gedekte stapel) 1 van zijn 3 handkaarten volgens de gebruikelijke spelregels aan een rij. Hij trekt daarna een kaart van de gedekte stapel en neemt die in zijn hand, zodat hij er weer 3 heeft. Is de gedekte stapel leeg, dan trekken de spelers geen kaarten meer.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de laatste kaart van de gedekte stapel is getrokken **en** alle handkaarten zijn gespeeld. De speler die de meeste koeienkaarten heeft verzameld, wint het spel. **Opmerking:** de spelers kunnen deze variant ook met een grotere frustratiefactor spelen. In dat geval wint de speler die de **minste** koeienkaarten heeft verzameld. Het spel lijkt dan nog meer op de klassieke versie van *Take 5!*

Voor experts (vanaf 7 jaar)

Deze variant wijkt flink van het basisspel af.

Voorbereiding

Leg de 4 rijenkaarten onder elkaar op tafel.
Schud de koeienkaarten. Leg 1 getrokken koeienkaart open naast elke rijenkaart als eerste kaart van de betreffende rij.



Geef iedere speler 3 koeienkaarten en leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.



__Voorbeeld:__ Silvia kan de Japanse koe uitsluitend aan de derde rij leggen, want alleen daar toont de laatste kaart een Japanse koe.

Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, speelt 1 kaart uit zijn hand. Hij legt deze open aan een rij naar keuze. De laatste kaart van de gekozen rij moet echter ten minste 1 koe tonen die ook op de gespeelde kaart is afgebeeld. Op beide kaarten moet dus dezelfde koe te zien zijn.

Geen passende kaart?

Kan de speler geen geldige kaart aanleggen, dan kiest hij een rij naar keuze. Hij neemt alle koeienkaarten van die rij en legt deze gedekt voor zich neer. Daarna legt hij zijn gespeelde kaart in de nu lege rij.

De zesde koeienkaart in een rij

Legt een speler de zesde koeienkaart in een rij, dan moet hij alle koeienkaarten van die rij, met uitzondering van zijn gespeelde kaart, nemen en gedekt voor zich neerleggen. Zijn gespeelde kaart wordt dan de eerste kaart van de betreffende rij.

Een speler trekt aan het einde van zijn beurt altijd 1 kaart van de gedekte stapel en neemt die in zijn hand. Is de gedekte stapel leeg, dan trekken de spelers geen kaarten meer.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de laatste kaart van de gedekte stapel is getrokken **en** alle handkaarten zijn gespeeld. De speler die de **minste** koeienkaarten heeft verzameld, wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2009, 2010, 2020
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Wolfgang Kramer
Illustraties: Barbara Spelger
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

Versie 2.1
TAK04-02875-2107