

Loko-Motive

Loco-Motifs (GB/USA)

Loco-Motive (F)

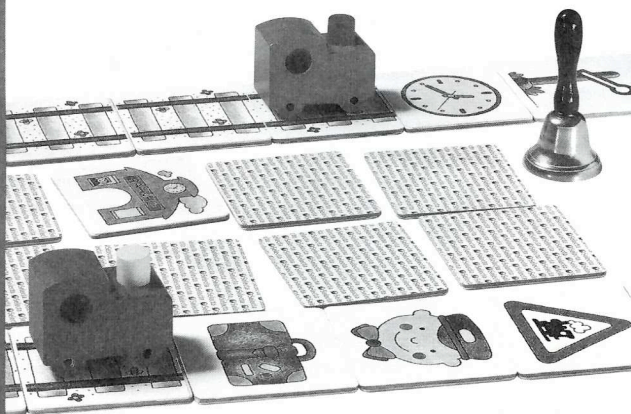
Loco-motief (NL)

Loco-motiva (I)

Loco-motora (E)

Loco-motivos (P)

メモリー・線路はつづくよ (J)



Selecta



Loco-motief

Wie de juiste plaatjes onthult, brengt zijn locomotief als eerste aan de finish.
Een loop- en geheugenspel voor 2 „machinisten“ vanaf 3 jaar.

Spelsoort:	Loop- en geheugenspel
Spelers:	2 spelers vanaf 3 jaar
Inhoud:	1 groene locomotief, 1 rode locomotief, 16 motiefkaartjes met rails op de achterkant, 8 motiefkaartjes met neutrale achterkant, 1 bel, spelregels
Auteur:	Gattermeyer & Kapp
Illustraties:	Gattermeyer & Kapp

Vorbereiding op het spel

Eerst worden de 16 motiefkaartjes op motief gesorteerd.

Er zijn 8 verschillende motieven, ieder motief komt twee keer voor.

Iedere speler krijgt aan het begin **een locomotief** en **8 kaartjes** met de verschillende motieven en de rails op de achterkant.

Dan legt hij deze kaartjes in een **willekeurige** volgorde achter elkaar voor zich neer zodat de motieven wel zichtbaar, maar de rails onzichtbaar zijn.

Vóór het eerste kaartje van zijn rij zet iedere speler zijn locomotief.

De **8 motiefkaartjes** worden goed gemengd en **omgedraaid** in een rechthoek van 2 x 4 kaartjes midden op tafel gelegd. De bel staat klaar.

De jongste van de twee spelers mag met het spel beginnen.

Doel van het spel

Iedere speler probeert zijn motiefkaartjes zo snel mogelijk in een spoor te veranderen waarop zijn locomotief via de kaartjes van de start naar de finish kan rijden.

Spelverloop

Om de beurt mag iedere speler **een** van de 8 motiefkaartjes in het midden voor iedereen zichtbaar onthullen. Als hij het motief onthult **dat ook op het kaartje staat waar zijn locomotief net voor staat**, dan mag hij dit kaartje omdraaien en met zijn locomotief de zo gemaakte rails „oprijden“.

Aan het begin moet de speler dus het motief onthullen dat met het **eerste** kaartje van zijn rij overeenkomt. Daarna moet hij het **tweede** motief van zijn rij onthullen enz.

Als de speler een motief onthult dat **niet** direct vóór zijn locomotief ligt, dan mag de locomotief **niet** doorrijden.

Het onthulde kaartje wordt in ieder geval in het midden weer omgedraaid en de volgende speler is aan de beurt.

Op deze manier rijdt de locomotief van iedere speler door van het ene naar het andere kaartje en de rij met motieven verandert steeds meer in een spoor.

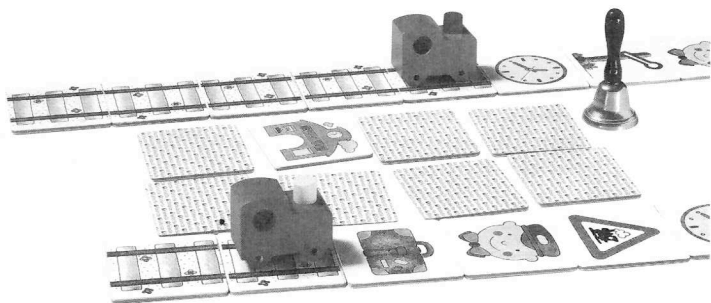
Einde van het spel

Wie met zijn locomotief het eerst op het achtste en laatste kaartje van zijn rij aankomt, heeft het spel gewonnen. Hij mag aan de bel trekken.

Spelvariant

Je kunt het spel ook iets moeilijker maken door een in het midden onthuld motiefkaartje niet meer op zijn vroegere plek terug te leggen.

Hierdoor worden de 8 motiefkaartjes constant door elkaar gemengd en kunnen de spelers zich niet zo goed inprenten waar welk motiefkaartje ligt.



En nu veel plezier, jullie kleine „machinisten“!