

MERKMAL

anschauen-merken-wenden



AMIGO
SPIELE

Merkmal

bekijken - onthouden - omdraaien

Amigo, 1997

Haim SHAFIR

2 - 5 spelers vanaf 5 jaar

± 20 minuten

Spelmateriaal

⇒ 36 kaarten

⇒ 1 handleiding

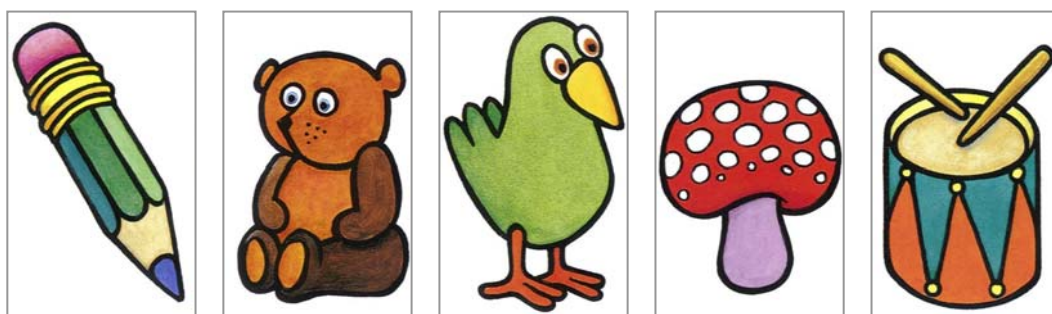
Spelidee

Alle spelers proberen om de afbeeldingen op de kaarten te onthouden. Een kaart wordt omgedraaid en wie kon onthouden wat op de kaart was afgebeeld, mag één van zijn kaarten erbij leggen.

De speler die als eerste al zijn kaarten kan afleggen, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Diegene die als eerste verjaart, mixt de kaarten zeer grondig en geeft aan iedere speler verdekt vijf kaarten. Alle spelers leggen hun kaarten **ongezien** als stapel met de **beeldzijde naar onder** voor zich op de tafel. Dit is de **spelerstapel**. Dan worden vijf kaarten met de **beeldzijde naar boven** op de tafel gelegd. Dit zijn de **tafelkaarten**.

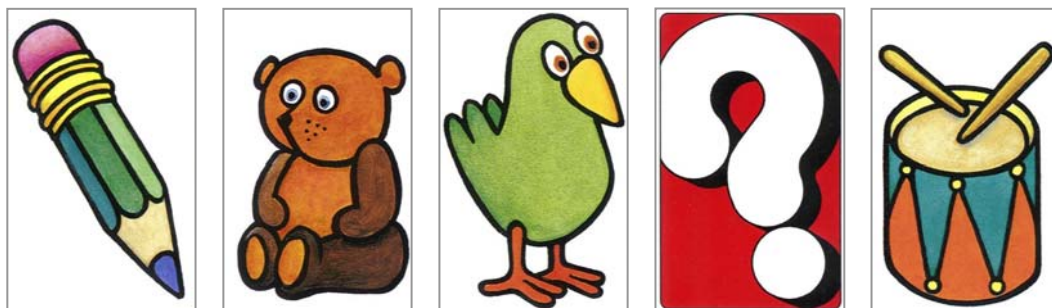


De overige kaarten worden als voorraadstapel, met de beeldzijde naar onder, in het midden van de tafel klaargelegd.

Spelverloop

De speler links van de speler die de kaarten heeft uitgedeeld, begint het spel. Hij bekijkt de kaarten zeer aandachtig en probeert te onthouden welke kaarten er liggen. Dan doet hij zijn ogen dicht (hij houdt de handen voor de ogen op hij wendt zich af van de tafel).

Diegene die de kaarten heeft gegeven draait nu één van de vijf tafelkaarten om. Daarbij mag de positie van de tafelkaarten niet worden gewijzigd.

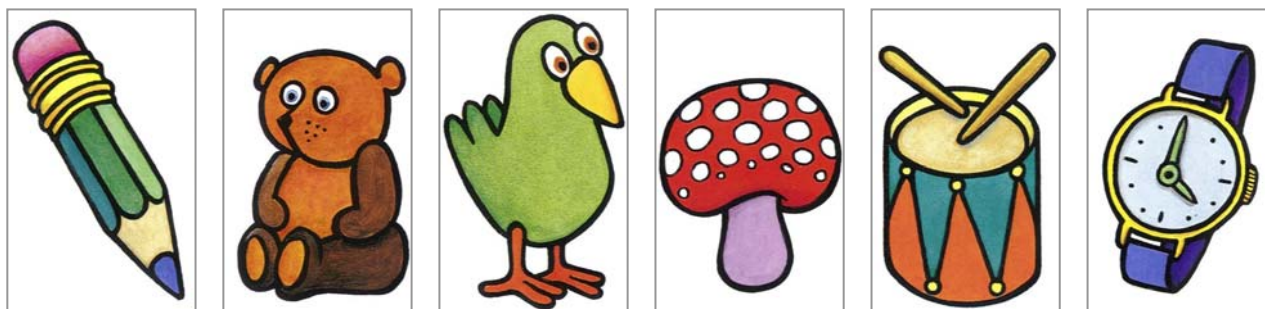


Daarna vraagt diegene die de kaart heeft omgedraaid aan zijn medespeler om zijn ogen weer te openen. De medespeler moet nu binnen de 20 seconden kunnen zeggen welke afbeelding er werd omgedraaid (de kaartengever telt langzaam en stil tot twintig).

Als de medespeler zich de afbeelding herinnert moet hij luidop zeggen welke afbeelding werd omgedraaid (in ons voorbeeld de paddenstoel).

ANTWOORD CORRECT

Als de speler de afbeelding van de kaart correct heeft onthouden, mag hij een eigen kaart van zijn spelerstapel open bij de tafelkaarten leggen.



nieuwe kaart

ANTWOORD FOUTIEF

Als de speler de afbeelding niet heeft onthouden, mag hij geen eigen kaart bij de tafelkaarten leggen. In de plaats daarvan moet hij een kaart van de voorraadstapel open bij de tafelkaarten leggen.

Iedere speler heeft maar één poging om de omgedraaide kaart te memoriseren. Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Hoe langer het spel duurt hoe hoger het aantal tafelkaarten wordt en hoe moeilijker het wordt om de omgedraaide kaart te kunnen raden.

Einde van het spel

De speler die als eerste de laatste kaart van zijn spelerstapel in het midden van de tafel kan leggen, wint het spel.

7 juni 2006