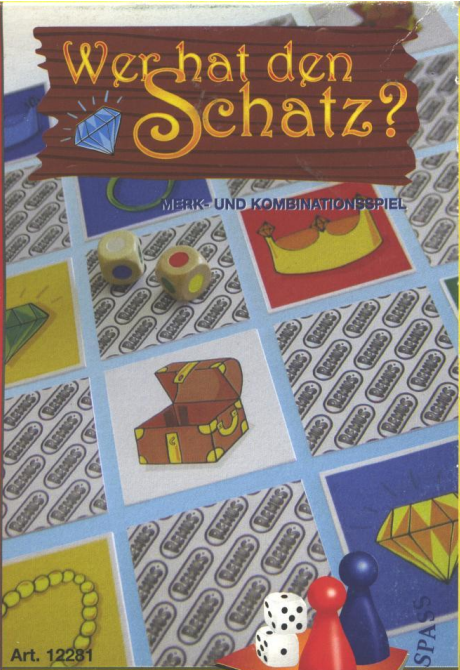


SPIELSPASS FÜR DIE GANZE FAMILIE

Wer hat den Schatz?

MERK- UND KOMBINATIONSSPIEL



Art. 12281

REMUS

SPIEL UND SPAß

HANDLEIDING

Wie heeft de schat?

Een spel voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar

Inhoud:

2 gekleurde dobbelstenen

26 speelkaarten

Vorbereitung:

De speelkaarten worden in reeksen van 5 omgekeerd op de tafel gelegd. Dan kan het beginnen!

De jongste speler begint. In het volgende verloop wordt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld. De startspeler dobbelt met de twee dobbelstenen. Hij dobbelt bijv. de combinatie 6-6/blaauw. Nu keert de speler een kaart om waarvan hij denkt dat daarop deze combinatie is afgebeeld. Daarbij speelt het geel rol, of het voorwerp in dit geval: geel en de achtergrond blauw is. Het voorwerp mag ook blauw en de achtergrond mag geel zijn. Wanneer hij geluk heeft gehad en de juiste kaart heeft gevonden, dan mag hij deze kaart benoemen en voor zich leggen. Wanneer het niet de juiste combinatie was, dan moet hij de kaart weer omgekeerd op haar plaats leggen. De witte velden op de dobbelstenen zijn joker-velden. Dat wil zeggen: er hoeft slechts één kleur op de kaart juist te zijn.

Schatkisten:

Wanneer een speler een kaart omkeert met een lege schatkist erop, dan moet hij deze kaart benoemen. Deze kaarten tellen op het einde als minuspunten. Wanneer een speler een kaart heeft omgekeerd, is de volgende speler aan de beurt. Er wordt zo lang gespeeld, tot alle kaarten zijn omgekeerd.

Nu wordt er afgerekend:

Iedere speler telt het aantal schatten (kaarten) dat voor hem ligt samen. Maar let op: de lege schatkisten zijn minuskarten! Als voorbeeld: Wanneer er



er maar 5 kaarten en 1 lege schatkist heeft, dan heeft hij in het totaal 4 punten. Wie de meeste punten heeft is de beste schatzoeker.

Variatie voor iets oudere kinderen:

Het spel wordt in rondjes gespeeld, zoals hiervoor werd beschreven. Daarnaast, dat men zijn verzamelde kaarten omgekeerd en naast elkaar voor zich neerlegt, iedere speler moet nu, wkeuring op etten wat de betreffende andere speler voor zich neerlegt. Wanneer een speler aan de beurt is en een combinatie heeft gedobbeld, dan kan hij beslissen, of hij een kaart uit het midden of van een medespeler omkeert. Net zoals bij het basisspel, neemt hij de juiste kaart omgekeerd voor zich of legt hij de verkeerde kaart weer omgekeerd terug op haar plaats. Wanneer hij echter een schatkist omkeert, dan moet hij deze nemen. Daarbij speelt het geel rol, of deze bij de medespeler werd omgekeerd of uit het midden werd getrokken. Het spel is voorbij wanneer alle kaarten uit het midden zijn opgebruikt.

En wie is de beste schatzoeker?:

Bij deze variatie wordt de afrekening een beetje moeilijker. De kaarten bezitten verschillende waarden.

Kroon	7	Punten
Diamant	5	Punten
Ketting	3	Punten
Ring	1	Punt
Schatkist	-1	Punt

De spelers tellen hun punten samen, waarbij zij de negatieve punten van de schatkisten aftrekken. Wie de meeste punten heeft is de beste schatzoeker.

Hartelijk gefeliciteerd, jij bent de winnaar.

INSTRUCTIE

A la recherche du trésor?

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Contenu:

2 dés de couleur

26 cartes

Préparation:

Placer les cartes en rangées de 5 sur la table.

Le jeu est prêt:

Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier jette les deux dés. Il obtient par exemple jaune/bleu. Il retourne une carte dont il pense qu'elle pourra l'avoir ces couleurs: le fond peut être jaune et l'objet bleu ou bien le fond bleu et l'objet jaune.

S'il a la chance d'avoir retourné la bonne carte, peut la garder et la placer devant lui. Sinon, repose la carte à l'envers à sa place.

Les faces blanches du dé sont des faces jokers. Ce a signifie qu'il suffit qu'une seule couleur corresponde sur la carte.

Les malles au trésor:

Si un joueur retourne une carte avec une malle vide, il doit la prendre. À la fin on soustrait le nombre de cartes avec une malle vide au nombre de cartes obtenues.

Si un joueur a retourné une carte, c'est au suivant de jouer. On joue jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.



Le calcul des points:

Chaque joueur compte ses trésors (cartes), sans tenir compte des malles vides: celles-ci sont ensuite soustraites du total. Exemple: un joueur a 5 cartes et 1 malle vide. Il a donc au total 4 points. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points a gagné.

Variante pour les enfants plus âgés:

Le jeu se joue comme décrit précédemment. Mais on pose ses cartes à l'envers les unes à côté des autres devant soi. Chaque joueur doit observer attentivement ce que les autres déposent devant eux. Lorsqu'un joueur a jeté ses dés, il peut choisir entre retourner une carte au milieu ou retourner une carte d'un autre joueur. Si la carte a les bonnes couleurs, il a gagné. Sinon, il repose à sa place. Si il retourne une malle, il doit la prendre, qu'il l'ait prise au milieu de la table ou chez un autre joueur. La partie est terminée quand il n'y a plus de cartes au milieu de la table.

Et qui est le meilleur chercheur?:

Le calcul des points est plus compliqué, car les cartes n'ont pas toutes la même valeur:

couronne	7	points
diamant	5	points
collier	3	points
bague	1	point
malle	-1	point

Les joueurs comptent leurs points et soustraient le nombre de malles. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points.

Bravo! Tu as gagné.