TEST UW GEHEUGEN MET

Kom er maar eens achter...

Inhoud

120 stevig uitgevoerde kaartjes, waarvan er steeds 2 gelijk zijn.

Het geheugenspel **Kom er maar eens achter** is geschikt voor alle leeftijden en een onbeperkt aantal deelnemers, waarbij het populaire T.V.-spel onder dezelfde naam, dat enige tijd geleden zoveel opgang maakte, ons tot de titel inspireerde.
Het is zeer eenvoudig te spelen, waardoor het gehele gezin van de spanning en gezelligheid die van het spel uitgaan, kan meegenieten. De titel geeft al een idee van de charme van dit gezelschapsspel, waarvan het principe al eeuwenoud is.
Het grappige bij dit spel is dat de jeugd, omdat ze zo intensief met het spel bezig is, ouderen vaak de loef afsteekt.

Doel van het spel

is zoveel mogelijk paren kaartjes van dezelfde afbeelding te verzamelen. De speler, die aan het einde van het spel de meeste stellen kaartjes heeft opgespoord, is **winnaar.**

Spelregels

Eerst de kaartjes goed schudden. Leg vervolgens alle kaartjes (b.v. in 10 rijen van 12 of 15 rijen van 8) met de beeldzijde op tafel, zodat de achterkant van alle kaartjes boven ligt. Er zijn steeds 2 kaartjes met dezelfde afbeelding: 2 poppetjes, 2 bootjes enz., die bij elkaar gezocht moeten worden. In totaal telt het spel dus 60 paar kaartjes.

De speler die begint, mag 2 kaartjes omdraaien en aan iedereen **duidelijk** laten zien. Zijn deze kaartjes **niet** gelijk zijn (wat in het begin van het spel vrijwel steeds het geval zal zijn), dan moet hij ze omgekeerd, dus met de groene zijde naar boven, op **dezelfde** plaats op tafel terugleggen.
Nu is dus de plaats van twee kaartjes van een bepaalde afbeelding bekend. Elke speler probeert nu plaats en afbeelding van de kaartjes, die hij heeft gezien, goed te onthouden. Omdat de 2 kaartjes niet identiek waren, volgt de speler aan de linkerzijde van de eerste speler. Hij mag op zijn beurt 2 kaartjes omdraaien en zo vervolgens. Op een bepaald ogenblik herinnert een speler zich bij het omdraaien van zijn **eerste** kaartje, de plaats van het bijpassende kaartje. Hij neemt beide op en heeft nu één stel gelijke kaartjes, die hij voor zich op tafel legt. Hij mag als beloning nogmaals 2 kaartjes omdraaien, en daarmee doorgaan indien ook deze aan elkaar gelijk zijn.

Attentie:

draait een speler zijn **tweede** kaartje om en hij weet zich de plaats van het daarbij passende kaartje te herinneren, dan mag hij dit **niet** pakken, omdat hij dan totaal 3 kaartjes zou omdraaien. De beurt is dan aan de volgende speler.....

Om het voor de kleinere kinderen wat gemakkelijker te maken, kan men ook een bepaald aantal simpeler kaartjes (b.v. 40 stel) uit het spel zoeken en daarmee spelen.

EGEL-SPELEN NR. 105 / N.V. UITGEVERIJ GEBRS. KOSTER - AMSTERDAM