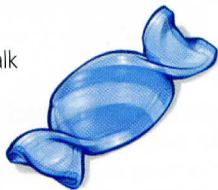


Nilo Kilo



Een snel kaartspel om de executieve functies te bevorderen voor 2 - 4 kinderen van 5 - 99 jaar. Plus "fex-effect" om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

Auteur:	Marco Teubner
Illustraties:	Oliver Freudenreich
Illustratie "Fex":	Sonja Hansen
Vaktechnisch advies:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Speelduur:	ca. 15 minuten



Spelidee

Koning Nilo Kilo I is dol op zoetheid! Dat is wat hij de hele dag naar binnen werkt en daarom moet zijn voorraad voortdurend worden aangevuld. Van zijn hele gevolg zijn de hofnarren het handigst in het hamsteren van zo veel mogelijk snoepgoed. Daarom stuurt hij hen eropuit en belooft hij ze een vorstelijke beloning voor de grootste berg lekkernijen.

Wie helpt ze en grijpt op het juiste moment het meeste snoep?

Spelinhoud

45 snoepgoedkaarten

5 veelvraatkaarten

12 narrenkaarten (voorzijde: narren in vier kleuren, achterzijde: Fex-kok)

1 koningskaart

9 goudstukken

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt 3 narrenkaarten van dezelfde kleur en legt ze met de narrenzijde omhoog voor zich. Schud de snoepgoedkaarten en de veelvraatkaarten en leg ze midden op tafel op een verdekte stapel. Pak 10 kaarten van de stapel en schud ze samen met de koningskaart. Deze kaarten worden onderop de stapel gelegd.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Wie van jullie de grootste deugniet is, begint. Draai voor iedereen goed zichtbaar een kaart van de stapel om en leg hem open ernaast. Dit is de aflegstapel. Onthoud het afgebeelde snoepgoed, want nu is de volgende speler met omdraaien aan de beurt. Zo wordt geleidelijk een echte snoepjesberg opgebouwd.

Wie het snoepgoed wil pakken, mag op elk moment een narrenkaart op de berg snoep leggen, de kaarten pakken en de stapel verdekt voor zich neerleggen. De speler moet de narrenkaart apart leggen. Hij mag hem in deze ronde niet meer gebruiken.

Nadat het snoep is ingezameld, is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt om een kaart om te draaien en wordt er een nieuwe snoepjesberg gebouwd.

Iedere speler kan dus hooguit drie keer de berg snoep grijpen.

Wie geen narrenkaart meer heeft, mag kaarten blijven omdraaien als hij aan de beurt is, maar mag geen snoepgoed meer pakken.

Einde van de ronde

Een ronde duurt net zo lang tot:

... de laatste speler zijn derde narrenkaart heeft uitgespeeld en de berg snoep heeft gepakt,

of

... de koningskaart wordt omgedraaid.

Als deze kaart wordt omgedraaid, mag niemand meer de snoepjesberg pakken.

1, 2, 3, 4, 5 – Wie heeft het meeste snoep verzameld?

Nu verdelen de spelers hun kaarten volgens het soort snoep en de veelvraatkaarten. Er wordt geteld hoeveel snoep ze van iedere soort hebben gehamsterd. De spelers die het meeste snoepgoed van een bepaalde soort hebben (wat telt is het aantal zoetigheden, niet het aantal kaarten van een bepaalde soort), krijgen ieder een kaart van dit snoep voor de beoordeling en leggen de overige kaarten midden op tafel terug. Ook de andere spelers leggen hun snoepgoedkaarten weer terug.

Als twee spelers hetzelfde aantal snoep van een bepaalde soort hebben, mogen ze allebei een kaart houden. En wie heeft de meeste veelvraatkaarten? Deze speler is door koning Nilo bij het snoepen betrapt en moet voor straf een snoepgoedkaart teruggeven (als hij er een heeft).

Nu krijgt de beste snoepgoedverzamelaar zijn beloning.

De speler met de meeste snoepgoedkaarten krijgt een van de begeerde goudstukken. Als meerdere spelers evenveel snoepgoedkaarten hebben, krijgen deze spelers elk een goudstuk.

Nieuwe ronde

Alle kaarten worden opnieuw geschud, op een stapel gelegd en de koningskaart met de tien bovenste kaarten onderop de stapel verborgen. De spelers leggen hun narrenkaarten weer voor zich en er begint een nieuwe ronde met de speler die het goudstuk heeft gekregen.

Einde van het spel

Er worden net zoveel ronden gespeeld tot een van de spelers drie goudstukken heeft verzameld en zo als handigste snoepschooier het spel wint.

Fex-effect

Er zijn verschillende varianten op de regels mogelijk waardoor het spelverloop wordt veranderd en zelfs gedeeltelijk op zijn kop wordt gezet. Zo is de fex-figuur in tegenstelling tot koning Nilo Kilo heel kieskeurig. Hij vindt namelijk niet alle soorten snoep lekker. Het snoep waar Fex niet van houdt, moet in de fex-effectvariant steeds in het oog of in het werkgeheugen worden gehouden. En ook het van richting veranderen, dat door de veelvraatkaarten wordt veroorzaakt, mag niet worden vergeten. Een vrolijke en "vreetzame" oefening van het werkgeheugen helemaal naar de smaak van Fex!

De moeilijke fex-variant

De fex-vos vindt niet ieder snoep lekker waardoor nogal wat verwarring ontstaat. Speel deze variant met de volgende wijzigingen ten opzichte van het basisspel:

de spelers leggen nu hun narrenkaarten met de fex-kok omhoog voor zich. Op de fex-koks staat het snoep afgebeeld waar ze niet van houden. Dit snoep is tijdens de ronde verboden.

Net als in het basisspel wordt nu de fex-kok op de berg met snoep gelegd als een van de spelers hem wil pakken. Als er echter in de berg "verboden" snoep zit, telt dit bij de beoordeling niet mee en moet onmiddellijk uit de stapel worden verwijderd. Jullie moeten daarom steeds goed nadenken met welke fex-kok jullie een snoepberg willen buitmaken.

De fex-kaarten worden na iedere ronde niet apart gelegd, maar steeds kloksgewijs aan de volgende speler doorgegeven.

De zware fex-variant

Er gelden bovendien de volgende regels:

de kaarten met snoep waar de fex-kok niet van houdt, tellen nu als veelvraatkaarten. Wie de meeste veelvraatkaarten heeft, moet een snoepgoedkaart teruggeven.