



een spel van Bernhard Naegele en Karsten Adlung (Adlung Spiele, 2003)
 2 tot 8 spelers vanaf 8 of 3 jaar – 5 à 20 min (drie varianten)
 vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

Spelmateriaal

- 60 beeldkaarten
- 6 kaarten met gekleurde penselen
 (voor de variante vanaf 3 jaar)

Spelidee

Op 60 beeldkaarten staan verschillende thema's getekend. De spelers proberen rond deze thema's dingen te vinden, die niet noodzakelijk op de kaarten zelf moeten getekend staan. Wie de meeste begrippen vindt, wint het spel.

'VELE DINGEN'

... een associatiespel met letters vanaf 8 jaar

:: VOORBEREIDING ::

- Neem de helft van de beeldkaarten (30) en leg die kris kras door elkaar open op tafel, zodat iedereen ze duidelijk kan zien. Zorg ervoor dat iedereen een aantal kaarten met de bovenzijde omhoog kan zien, zodat iedereen evenveel kans heeft.
- De rest van de beeldkaarten vormt een verdeckte stapel die in het midden van de tafel wordt geplaatst.
- De zes gekleurde penselen heb je niet nodig.

:: SPELVERLOOP ::

- Een speler draait één van de open liggende beeldkaarten om, zodat de letter op de rugzijde zichtbaar wordt.
- Alle spelers zoeken meteen naar verschillende begrippen, die met de openliggende letter beginnen en bij het thema van een zichtbare beeldkaart passen.

- Zodra een speler een passend begrip gevonden heeft, neemt hij de betreffende beeldkaart en legt deze verdeckt voor zich neer (op een stapel). Dan zoekt hij vlug naar nog een begrip op de overblijvende kaarten.
- Het gevonden begrip moet niet noodzakelijk effectief op de kaart staan. Het moet wel passen bij het thema waar die kaart voor staat.
voorbeeld:
een kameel past bij thema 'zoo' alhoewel er geen kameel op die kaart staat getekend
- Elke speler mag **slechts met één hand kaarten verzamelen**.
- Wie als eerste **6 kaarten** verzamelt, roept Stop! Elke speler die op dat moment nog een kaart in de hand heeft, moet deze terugleggen op tafel. Het spel kan ook stoppen als er geen kaarten meer beschikbaar zijn op tafel of als niemand nog een passend begrip vindt.
- Nu volgt een waardering.

:: WAARDERING ::

- Startend met de speler die 'Stop' heeft geroepen, draait ieder om beurt zijn bovenste kaart om en benoemt meteen (zonder lang nadenken) een passend begrip.
- Begrippen die tijdens deze ronde reeds vernoemd werden, mogen door niemand meer gebruikt worden.
- Daardoor kan het gebeuren dat een speler zijn oorspronkelijk gevonden begrip niet meer kan gebruiken en tijdens het omdraaien heel vlug iets anders moet bedenken.
- Kan een speler tijdens het omdraaien niet meteen een passend begrip benoemen, moet hij de beeldkaart terug open in het midden van de tafel leggen.

- Is het begrip correct, dan wordt de kaart open naast de eigen stapel gelegd.
- Op deze manier worden alle verzamelde kaarten na elkaar voorgesteld.
- Nu telt elke speler zijn in deze ronde correct verzamelde kaarten.
- De speler met de meeste kaarten, krijgt er twee van als zegepunten. De speler(s) met de tweede meeste kaarten krijgt één kaartje als zegepunt.
- Hebben meerdere spelers het meest aantal kaarten verzameld, dan krijgen ze elk slechts één kaart als zegepunt. Er zijn in dit geval dan geen zegepunten meer te verdienen voor de tweede plaats.

:: NIEUWE RONDE ::

- Alle beeldkaarten die niet als zegepunten gebruikt werden, moeten terug open in het midden van de tafel komen.
- De nog openliggende kaart met letter wordt terug omgedraaid.
- Dan worden vier nieuwe beeldkaarten van de voorraadstapel open in het midden gelegd.
- Er wordt opnieuw één kaart omgedraaid om een startletter te bepalen. Indien dit een reeds gebruikte letter is, draai dan een andere kaart om.
- Nu gaan alle spelers weer zo vlug mogelijk op zoek naar passende begrippen.

:: EINDE ::

Na 6 ronden eindigt het spel en de speler met de meeste zegepunten wint.

'DING BOEM'

... een coöperatief kleurenzoekspel vanaf 3 j

:: VOORBEREIDING ::

- Neem een willekeurig aantal van de beeldkaarten (b.v. 20) en leg die kras door elkaar open op tafel, zodat iedereen ze duidelijk kan zien. Zorg ervoor dat iedereen een aantal kaarten met de bovenzijde omhoog kan zien, zodat iedereen evenveel kans heeft.
- De rest van de beeldkaarten heb je niet meer nodig.
- De 6 gekleurde penselen moet je gedekt mengen en als verdekt stapeltje klaar leggen.

:: SPELVERLOOP ::

- Het jongste kind draait de bovenste kaart van de gekleurde penselen om en legt ze nu open op dezelfde stapel.
- Nu zoekt het kind in de openliggende beeldkaarten naar een ding in de opgegeven kleur en benoemt dit.
- De betreffende beeldkaart wordt dan met de beeldzijde naar onder opzij gelegd.
- Elk kind volgt in uurwijzerzin.
- Als een kind geen passend ding kan vinden, mogen de anderen helpen.
- Kan geen enkel kind meer een ding vinden in het juiste kleur, dan eindigt de ronde.
- De opzij geplaatste kaarten worden terug met hun beeldzijde omhoog in het midden van de tafel gelegd.
- De open kleurkaart gaat opzij en de volgende kleurenkaart wordt gedraaid om het kleur voor de volgende ronde te bepalen.

:: EINDE ::

Zodra alle kleurkaarten omgedraaid zijn, eindigt het spel.

'KLEURENDRAAIMOLEN'

... een kleurenassociatiespel vanaf 6 jaar

:: VOORBEREIDING ::

- Dit spel verloopt over meerdere manches, waarbij elke manche uit 3-5 ronden bestaat (bij aanvang af te spreken; hoe meer ronden, hoe moeilijker).
- Van de 60 beeldkaarten worden voor elke deelnemende speler 2 kaarten met de beeldzijde naar boven op tafel gelegd.
- De rest is als verdekte voorraadstapel beschikbaar.

:: SPELVERLOOP ::

- Een speler mengt de zes kleurenkaarten en neemt er een willekeurige uit die hij in het midden van de tafel plaatst. De overige 5 kleurenkaarten liggen er verdekt naast.
- De open kleurenkaart duidt aan dat er tijdens deze manche naar dingen van die kleur wordt gezocht.
- De startspeler zoekt één van de openliggende beeldkaarten uit en legt die open voor zich neer. De medespelers volgen in uurwijzerzin en kiezen om beurt ook één beeldkaart.
- Nu worden zoveel ronden gespeeld als bij aanvang afgesproken werd.
- Beginnend bij de startspeler benoemen alle spelers om beurt één bij hun beeldkaarten passend ding in de opgegeven kleur.

Deze dingen moeten niet noodzakelijk effectief op de kaart voorkomen. Hier wordt beroep gedaan op de creativiteit en de fantasie van de spelers: op het kaartje thema 'sport' staat b.v. een zwart-witte voetbal. De speler mag gerust een gele tennisbal noemen omdat die vanzelfsprekend bij dit thema hoort. Je mag ook b.v. een gele pullover benoemen als er een groene op een kaart staat getekend.

- Dingen die tijdens deze manche al genoemd werden, mogen helaas niet meer opnieuw vermeld worden.
- Kan een speler tijdens een ronde geen nieuw ding meer benoemen in de opgegeven kleur, dan legt hij zijn beeldkaart terug in het midden van de tafel. Hij stapt hierdoor uit de lopende manche.

:: EINDE MANCHE & WAARDERING ::

- Een manche eindigt als alle afgesproken ronden gespeeld zijn of als alle spelers gestopt zijn met spelen.

Om duidelijk te zien of alle afgesproken ronden gespeeld zijn, kan je de vijf opzij gelegde kleurenkaarten als telhulpje gebruiken.

- Elke speler die op het einde van een manche nog zijn beeldkaart bezit, behoudt deze als zegepunt en legt die verdekt bij zich neer.
- De startspeler verzamelt opnieuw alle zes de kleurenkaarten en geeft ze aan zijn linker buur.
- De volgende startspeler legt alle open liggende beeldkaarten verdekt opzij en draait nieuwe beeldkaarten (2 per deelnemende speler) om in het midden van de tafel. Hij kiest opnieuw een kleurenkaart en het spel gaat weer verder...

:: EINDE ::

- Dit spel wordt drie keer na elkaar gespeeld.
- Wie dan de meeste zegepunten bezit, wint het spel.