



## ALLES GEZIEN?

De grappige party met idiote dieren.

Ravensburger® spel nr. 23 314 4

Het beestachtig leuke geheugenspel voor 2-5 spelers van 7-99 jaar.

Auteur: Reiner Knizia

Illustratie: Michael Menzel

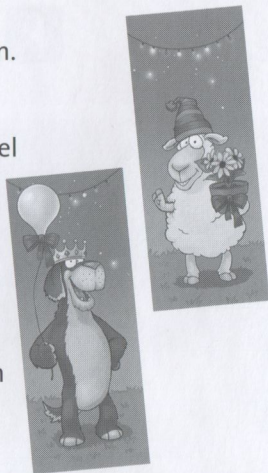
Redactie: Alexandra Cordes

**Inhoud:** 25 dierkaarten

3 kaarten met kenmerken

1 puntendobbelsteen

1 symbolendobbelsteen



*THINK® Kids traint het geheugen op speelse wijze. Belangrijke vaardigheden zoals logica, creativiteit, reactie, concentratie en een goed geheugen worden daarnaast ook nog versterkt.*

*De nadruk in dit spel ligt op concentratie en een goed geheugen.*

### Waar gaat het om?

De dieren gaan naar een feestje en verheugen zich op een te gekke avond. Iedereen brengt een cadeautje mee. Maar let op: jij bent de gastheer en mag geen dingen door elkaar halen. Onthoud precies, wie welk cadeautje heeft meegenomen en van wie welke hoed is.

### Doel van het spel is,

zo veel mogelijk kenmerken van de dieren te onthouden en daarvoor dierkaarten te krijgen. Wie aan het eind de meeste dierkaarten heeft, wint het spel.

### Voor het spel

Allereerst haal je de dierkaarten en de kaarten met kenmerken uit het karton. Leg de dobbelstenen klaar.

- Schud de dierkaarten en leg ze omgekeerd op een stapel.
- Pak de bovenste zes dierkaarten en leg ze naast elkaar met de afbeelding naar boven in een rij. Alle spelers moeten zo zitten dat ze de dierengasten goed kunnen zien. De dieren onderscheiden zich op drie punten:



**Diersoort:** hond, kat, varken, schaap, koe



**Hoofddeksel:** Mexicaanse hoed, muts, kroon, hoge hoed, piratenhoed



**Cadeau:** taart, ballon, bloempot, fles, spel

- Nadat alle spelers de dieren en hun cadeautjes goed in hun geheugen hebben geprent, worden de zes dierkaarten omgedraaid.
- De kaarten met een kenmerk worden zo neergelegd, dat alle spelers ze goed kunnen zien. Op deze kaarten zijn alle kenmerken afgebeeld. Zo kunnen jullie de kenmerken op de dierkaarten gemakkelijker herinneren.

## Spelverloop

De oudste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, doe je het volgende:

1. Beide dobbelstenen gooien: de puntendobbelsteen geeft aan, in welke positie de kaart ligt waarom het nu gaat. Gooi je bijvoorbeeld een 3, dan gaat het om de derde kaart van links. De symbolendobbelsteen geeft aan, naar welk kenmerk wordt gevraagd, bijvoorbeeld naar het cadeau.
2. Je zegt wat je denkt: als je aan de beurt bent, zeg je wat je denkt dat het is. Word, zoals in ons voorbeeld, naar het cadeau gevraagd dat het derde dier van de rij bij zich heeft, noem je één van de vijf geschenken. Dan pak je de overeenkomstige kaart zo, dat niemand hem kan zien en kijk je er naar.

Was het goed, dan draai je de kaart om en laat je hem aan de andere spelers zien. Je hebt de kaart gewonnen en legt hem blind voor je neer.

Was het fout, dan zeggen de andere spelers om de beurt volgens de wijzers van de klok wat ze denken dat het is. Geeft een speler het juiste antwoord, dan draai je de kaart in je hand om. De andere speler wint de kaart en legt hem blind voor zich neer. Geeft niemand het juiste antwoord, dan wordt de kaart onder de kaartenstapel gelegd.

3. Nieuwe kaart pakken: vervolgens wordt een nieuwe kaart van de stapel getrokken en open op de ontstane lege plek gelegd. Hebben alle spelers de nieuwe kaart goed in het geheugen geprent, dan wordt de kaart omgedraaid en de volgende speler is aan de beurt.

## Einde van het spel

Is de kaartenstapel op, dan wordt ook met de lege plekken verder gespeeld. Zodra het resultaat van de dobbelsteen worp op een lege plek uitkomt, eindigt het spel. Alle spelers tellen de dierkaarten die ze gewonnen hebben. De speler met de meeste kaarten wint het spel.

En de volgende ronde kan al weer beginnen.

Jullie kunnen ook een aantal kaarten bepalen waarbij een speler wint. Dan eindigt het spel eerder.

Veel plezier!

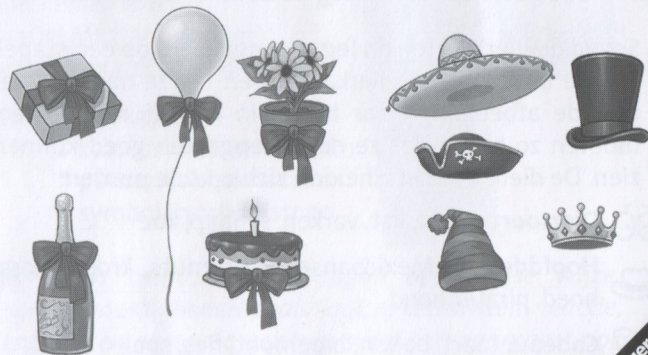


## Varianten om te beginnen

Om het in het begin wat gemakkelijker te maken, de dieren en hun kenmerken in het geheugen te prenten, kunnen jullie

- eerst eens met vier of vijf dierkaarten beginnen.
- eerst eens alleen met de puntendobbelsteen spelen. Dan onthouden jullie alleen, welk dier op de gegooid positie ligt en kunnen jullie zo langzaam de moeilijkheidsgraad opvoeren.
- eerst eens alleen met de puntendobbelsteen spelen en onthouden welk dier op de gegooid positie ligt en welk hoofddeksel het draagt.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag



www.ravensburger.com  
Ravensburger B.V.  
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort