

ANIJUMBLE



Leeftijd: 4-12 jaar



Aantal spelers: 2-5



Inhoud: 45 kaarten

Spelprincipe: Op de speelkaarten staan grappige dieren, maar let op: de kop en het lichaam horen niet bij elkaar! Maak als snelste de juiste dierencombinaties! Vergelijk de kaarten op tafel met de zojuist omgedraaide kaart en match 2 lichaamsdelen om een juiste dierencombinatie te vormen.



Doel van het spel: De meeste kaarten verzamelen.



Vorbereiding van het spel: De kaarten worden geschud. Eén (willekeurig gekozen) kaart wordt in het midden van de tafel gelegd. Alle spelers moeten deze kaart goed kunnen zien. De overige kaarten worden met het plaatje naar beneden op een stapel ernaast gelegd.

Spelverloop: De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Hij draait de eerste kaart van de stapel om en legt deze met het plaatje naar boven op tafel. Iedereen moet de kaart goed kunnen zien. Alle spelers spelen dan tegelijkertijd en vergelijken de kaart(en) in het midden van de tafel met de zojuist omgedraaide kaart. De kop en het lichaam moeten matchen. (Hoe meer het spel gaat, hoe meer kaarten er in het midden van de tafel liggen).

Als een speler een kaart vindt die bij een van de dieren op de zojuist omgedraaide kaart past, legt hij zijn vinger erop en zegt welk dier hij denkt te maken.

Controleer of het klopt:

- Als het klopt, wint de speler de kaart en legt hij deze met het plaatje naar beneden voor zich neer. De kaart die zojuist werd omgedraaid, blijft in het midden van de tafel liggen. De volgende speelronde begint.

NB1: Het is mogelijk dat meerdere kaarten een match vormen met de zojuist omgedraaide kaart. In dit geval kunnen ze allemaal gewonnen worden, zowel door één speler als door meerdere spelers.

NB2: Als een speler een kaart vindt die matcht met de 2 dieren op de zojuist omgedraaide kaart, wint hij deze kaart plus een bonuskaart die hij meteen van de stapel pakt.

- Als het niet klopt, laat de speler de kaart op tafel liggen. Hij mag niet meer aan deze ronde meedoen en moet voor straf een eerder gewonnen kaart teruggeven (als hij er een heeft). De strafkaart legt hij onder de stapel. De andere spelers kunnen verder zoeken.

- Als er geen enkele kaart op tafel matcht met een van de dieren op de omgedraaide kaart, blijft deze kaart op tafel liggen bij de andere.

Als de speelronde voorbij is, begint de volgende ronde. Een speler draait een nieuwe kaart van de stapel om. En zo gaat het spel verder.

Einde van het spel: Het spel eindigt als de laatste kaart van de stapel is gepakt. Elke speler telt dan zijn kaarten. Degene met de meeste kaarten wint!

Een spel van Martin Nedergaard Andersen.

DJECO

Opgepast. Kleine onderdelen.