



5-99 jaar



2-4 spelers



15 min

Spelregels

NL

Inhoud: 4 spelborden (keuken, huiskamer, slaapkamer, tuin), 36 voorwerp fiches (9 per spelbord), 1 familie pion, 1 zak.



Houd de dief! 's Ochtends vroeg ontdekt de familie dat dieven enkele voorwerpen uit hun huis hebben gestolen. Weten jullie welke voorwerpen er missen?

Spelprincipe: Tapikekoi is een geheugenspel. Om de beurt speelt één speler de rol van de familie, de anderen spelen de dieven. Als de familie slaapt, stelen de dieven 1 of meerdere voorwerpen van de spelborden. Het is aan de speler die de familie speelt om uit te vinden welke voorwerpen er missen.

Vorbereiding:

Leg de 4 spelborden in het midden van de tafel en zorg dat alle spelers ze goed kunnen zien. Doe alle voorwerp fiches in de zak. Haal willekeurig 12 voorwerp fiches uit de zak en verdeel deze over de spelborden. De voorwerpen horen bij een bepaald spelbord: hun kleur moet overeenkomen met die van de rand van het spelbord.

NB 1: Bekijk samen voordat het spel begint welke voorwerp fiches er zijn en bij welk spelbord ze horen.



Verloop van het spel:

De oudste speler wordt bij de 1e spelronde aangewezen als "familie". Deze rol gaat als de beurt over is naar de volgende speler met de wijzers van de klok mee. De "familiespeler" zet de "familiepijon" voor zich neer.

Het is nacht. De "familiespeler" doet zijn ogen dicht en telt hardop tot 10. Zijn medespelers stelen ondertussen voorwerpen naar keuze uit het huis. Zij verbergen dit voorwerp of deze voorwerpen in hun hand.

- Bij 2 spelers: de dief moet 4 voorwerpen wegnemen
- Bij 3 spelers: de dieven moeten ieder 2 voorwerpen wegnemen
- Bij 4 spelers: de dieven moeten ieder 1 voorwerp wegnemen

Als de speler die de "familie" speelt tot 10 heeft geteld, opent hij zijn ogen en inspecteert hij het huis.

Hij kijkt op elk spelbord welk voorwerp of welke voorwerpen zijn verdwenen. Als hij weet welk voorwerp er mist, wint hij de gestolen fiche en legt hij deze open voor zich neer.

Op deze manier inspecteert hij het hele huis. Zijn beurt eindigt als:

- hij alle voorwerpen die 's nachts zijn gestolen heeft gevonden,
- hij zich vergist (het voorwerp dat hij noemt is niet gestolen of hij noemt het verkeerde spelbord),
- hij het opgeeft, omdat hij niet meer weet welke voorwerpen verdwenen zijn.

Als de beurt voorbij is, winnen de "dieven" de voorwerpen die zij nog in hun hand hebben en mogen ze deze open voor zich neerleggen.

De volgende speler krijgt dan de beurt*om de "familie" te spelen. Hij haalt 4 nieuwe fiches uit de zak, legt ze op de juiste spelborden en pakt de "familiepijon". Een nieuwe spelronde begint.

NB 2: Door de fiches op de juiste plaats op de spelborden te leggen, alsof je een huis inricht, kunnen ze beter worden onthouden.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als er bij de start van een nieuwe spelronde geen voorwerpen meer over zijn om het huis mee in te richten. De speler die de meeste voorwerpen heeft is de winnaar.

Variant voor meer ervaren spelers: "Het huis op zijn kop!"

De voorwerpfiches worden willekeurig over de spelborden verdeeld, zonder op de kleur te letten.

Een spel van Romaric Galonnier en Laurent Toulouse.