

Kort speloverzicht

Stel je geheugen op de proef! Draai steeds een speelkaart om. Wie denkt dat hij een voorwerp voor de tweede keer ziet, pakt het snel van tafel. Wie daarbij een fout maakt, is voor de huidige ronde uitgeschakeld. De speler die na 3 rondes de meeste voorwerpen heeft, wint het spel.

Vorbereiding

Schud alle speelkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Houd ernaast ruimte voor een aflegstapel. Trek dan 3 kaarten en leg deze zonder ze te bekijken terzijde. Deze zijn pas aan het einde van de ronde van belang.

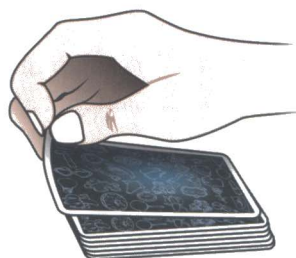
Verdeel de 36 voorwerpen nu zo om de gedekte stapel dat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen.



Spelverloop

Bepaal wie er begint. Met de klok mee draait iedere speler nu steeds 1 kaart van de gedekte stapel om en legt deze open op de aflegstapel. Alle spelers proberen ondertussen te onthouden welke voorwerpen zich op de omgedraaide kaarten bevinden. Zorg ervoor dat steeds uitsluitend de bovenste kaart van de aflegstapel zichtbaar is.

Een speler moet een kaart van zich af draaien om te voorkomen dat hij zichzelf bevoordeelt. Hoe sneller hij de kaart draait, hoe eerder hij deze zelf ook ziet (zie afbeelding).



Voorwerpen grijpen!

Elk voorwerp bevindt zich tweemaal in het kaartendeck. Denkt een speler dat hij een voorwerp voor de tweede keer heeft gezien, dan pakt hij zo snel mogelijk (voordat een andere speler dat doet) het betreffende voorwerp van tafel. Hij legt het voor iedereen goed zichtbaar voor zich op tafel. Het is toegestaan om een voorwerp te grijpen dat niet op de als laatste omgedraaide kaart is afgebeeld.

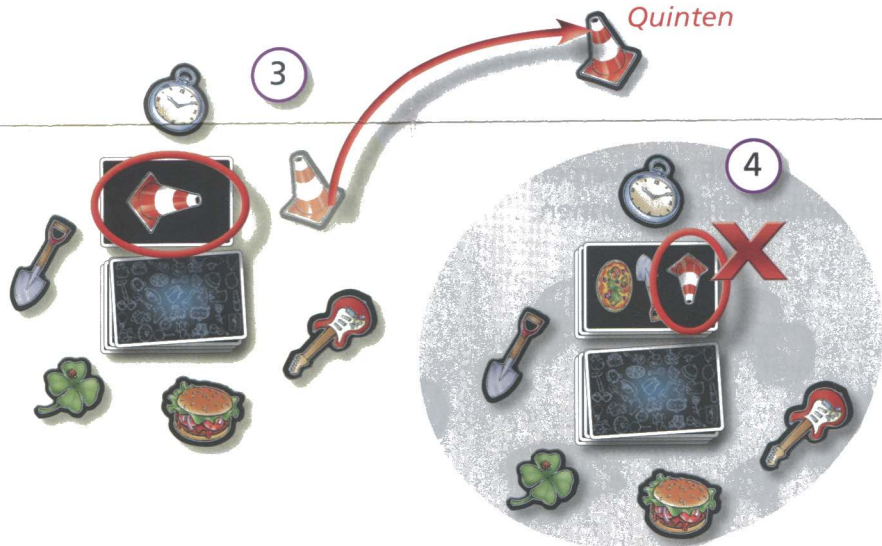


Om beurten draaien Erik, Danny, Joram en Quinten kaarten om. Als voor de tweede keer de waaier verschijnt, reageert Erik het snelst. Hij grijpt de waaier en legt deze voor iedereen goed zichtbaar voor zich neer.

Let op: heeft een speler een voorwerp eenmaal gegrepen, dan mag hij het niet meer terugleggen.

Verkeerd gegrepen?

Wordt er een kaart omgedraaid met een voorwerp dat al door een speler is gegrepen, dan heeft deze duidelijk een fout gemaakt. Hij heeft het voorwerp gegrepen voordat het voor de tweede keer te zien was. De speler die de fout maakte, is voor de huidige ronde uitgeschakeld. Hij mag geen voorwerpen meer grijpen en krijgt aan het einde van de ronde geen punten. Zijn voorwerpen behoudt hij. Deze kunnen niet door andere spelers worden gegrepen.



Het draaien van kaarten gaat door en plotseling grijpt Quinten de verkeerspion. Deze was echter niet voor de tweede keer te zien. Dat zien de andere spelers ook als even later daadwerkelijk de kaart met de tweede verkeerspion verschijnt. Quinten is daardoor voor de huidige ronde uitgeschakeld.

Einde van een ronde

De ronde is afgelopen nadat de laatste kaart is omgedraaid en geen van de spelers nog voorwerpen wil grijpen. Draai ter controle de 3 terzijde gelegde kaarten om. Een speler die een voorwerp heeft gegrepen dat zich op een van die 3 kaarten bevindt, is alsnog uitgeschakeld. Iedere niet uitgeschakelde speler krijgt voor elk van zijn verzamelde voorwerpen 1 punt. Noteer de scores op een vel papier. Ter herinnering: uitgeschakelde spelers krijgen geen punten.

Begin van een nieuwe ronde

Er worden in totaal 3 ronden gespeeld. Bereid een nieuwe ronde op dezelfde manier voor als de eerste ronde. Uitgeschakelde spelers doen weer mee.

Einde van het spel

Het spel is na 3 ronden afgelopen. De speler met de meeste punten wint.



© 2017 AMIGO Spiel + Freizeit
GmbH, D-63128 Dietzenbach
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Heinz Meister
Illustraties: Jan Saße
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

