

Spelregels Het klokkijkenkaartspel

Het spel is dubbelzijdig:

- rode kant (spel): op elke kaart staat een tijdstip, in woord of in beeld. Combineer de tijden met elkaar.
- blauwe kant (domino): op elke kaart staan 2 tijdstippen. Leg de kaarten aan op de dominomanier. Wie het eerst al zijn kaarten heeft gelegd, wint.

Voorbereiding rode kant (spel)

- Leg alle kaarten op een stapel en schud ze.
- Bij 2 spelers krijgt elke speler 7 kaarten, bij meer spelers elk 6 kaarten.
- Leg de stapel met de rode speelkant naar onderen.
- Pak de bovenste kaart en leg deze met de rode speelkant naar boven op tafel. Dit is de beginkaart.
- De jongste speler begint (speler 1). Daarna speel je met de klok mee.
- Bepaal van te voren hoe je de kaarten aanlegt. Je kunt voor 2 spelwijzen kiezen:
 - 1A en 1B: dezelfde tijden bij elkaar leggen;
 - 2: de tijden op volgorde van vroeger-later leggen.

Spelwijze 1A

- Speler 1 probeert zijn kaarten aan te leggen bij de beginkaart.
- In een beurt mag je zoveel kaarten uitleggen als je wilt, alleen in je eerste beurt mag je niet al je kaarten uitleggen.

①

Spelwijze 2

- Algemene spelregels als bij spelwijze 1A.
- De dagdeelkaarten met 's middags etc. gaan uit het spel.
- Het tijdstip van de eerst aangelegde kaart moet later zijn dan de beginkaart. Latere tijdstippen leg je rechts aan en vroegere tijdstippen leg je links aan. Een reeks is maximaal 12 uur lang.
- Als een reeks minimaal 5 kaarten heeft, mag de reeks worden opgesplitst. Er moeten minimaal 3 kaarten per reeks blijven liggen. De overige kaarten moeten gebruikt worden voor een nieuwe reeks.
- Je mag maximaal 1 kaart per beurt aanleggen.
- Om het spel spannender te maken, kun je een aantal dubbele tijdstippen uit het spel halen.

Spelvariant

- Zoveel mogelijk reeksen leggen. Iedere speler krijgt een hoger aantal kaarten, bijv. 15 of 20. De spelers maken tegelijkertijd binnen een afgesproken tijd, bijv. 1 minuut, zoveel mogelijk reeksen van minimaal 2 kaarten. Je mag bij je eigen reeks én bij die van je medespelers aansluiten. Degene die de minste kaarten over heeft, wint.

© 2012 Scala leuker leren bv, Groningen,

The Netherlands

www.scalaleukerleren.nl

0 1 2 3 4 5 / 16 15 14 13 12

③

- Kan speler 1 niet aanleggen, dan pakt hij een kaart van de stapel. Nu is de volgende speler aan de beurt. Vanaf de 2e ronde mag je gepakte kaarten meteen aanleggen.
- De volgende speler probeert nu aan te leggen. Zodra een speler heeft aangelegd, mogen de volgende spelers kiezen of ze aanleggen bij de al gelegde reeks of een nieuwe reeks starten. Een reeks bestaat uit minimaal 2 kaarten. Je mag een kaart van een liggende reeks wegpakken en gebruiken voor een nieuwe reeks. De liggende reeks moet minimaal 2 kaarten blijven.
- De kaarten die een dagdeel aanduiden zoals 's avonds mogen bij de liggende reeksen worden aangelegd. Ook een nieuwe reeks kan gestart worden met een dagdeelkaart, bijvoorbeeld 's avonds en 19:15. Kwart over 7 is dan het tijdstip van de reeks.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen.

Speelwijze 1B

- Er is geen beginkaart.
- Alle spelers moeten in hun eerste beurt uitkomen met minimaal 3 kaarten. Je mag bijv. 1 reeks van 3 kaarten leggen of 2 reeksen van 2 kaarten.
- De overige spelregels zijn hetzelfde als bij speelwijze 1A.

Blauwe kant (domino)

- Leg alle kaarten op een stapel en schud ze. Je kunt ervoor kiezen de digitale klok en/of de halve uren uit het spel te halen.
- Bij 2 spelers krijgt elke speler 7 kaarten, bij meer spelers elk 6 kaarten.
- Leg de stapel met de blauwe speelkant naar onderen.
- De speler met het laatste tijdstip begint en legt deze kaart op tafel. Daarna speel je met de klok mee.

Zo gaat het spel

- De spelers leggen een kaart tegen een kaart die al op tafel ligt. Het gaat daarbij om hetzelfde tijdstip. Je mag dus bijv. een digitale klok aanleggen bij een analoge klok die hetzelfde tijdstip aangeeft.
- Je mag maximaal 1 kaart per beurt aanleggen.
- Dubbele kaarten leg je dwars; bij dubbele kaarten mag je dus aan 4 kanten aanleggen.
- Als een speler 10 kaarten heeft en hij kan niet spelen, dan mag hij een nieuwe reeks uitleggen.
- Kan een speler niet aanleggen, dan pakt hij een kaart van de stapel. Als hij kan aanleggen, dan moet hij dat in dezelfde beurt doen.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, wint. Of wie binnen een bepaalde tijd de minste kaarten over heeft.
- Speciale kaarten:
 - de joker: met deze kaart mag je een nieuwe reeks starten plus een eerste kaart aanleggen. Je mag zelf kiezen welke kaart je aanlegt.
 - Klok zonder wijzers: dit kan elke tijd zijn. Je mag zelf kiezen welke kaart je aanlegt.