



WINGO DINGO®

HET KURKSPEL

De 3 speciale kaarten worden niet gebruikt. **Zich van een kurk of stop voorzien.**

De **2 spelers** nemen elk een spel van 27 kaarten die ze op een stapeltje voor hen leggen met de goede kant naar onder. **De kurk wordt op gelijke afstand tussen de 2 spelers geplaatst.**

De spelers keren één voor één en tezelfdertijd de kaarten van hun spel om in 2 ernaastliggende stapeltjes totdat een speler **2 identieke kentekens van dezelfde kleur ziet** op de 2 stapeltjes en zich **als eerste van de kurk meester maakt**. Voorbeeld : 2 rode hoofden en 2 blauwe monden.

Als hij gelijk heeft, verzamelt de speler met de kurk de 2 reeds uitgespeelde kaartenstapeltjes en legt deze opzij, met de goede kant naar boven. Zoniet is het de tegenspeler die ze vergaren zal.

Zodra een speler zijn stapeltje opgebruikt heeft, keert hij de kaarten die hij vergaarde om en het partijtje gaat verder.

Verliezer is de eerste speler die geen kaarten meer heeft.

De spelers mogen zich slechts van één en dezelfde hand bedienen om hun kaarten om te keren en de kurk te grijpen, de andere wordt op de rug gehouden.

Variante : bij jongere spelers kan men spelen met "1 identiek kenteken". Bij ervaren spelers kan men spelen met "geen enkel identiek kenteken".

PRESENTATIE : 2 identieke stellen van

27 kaarten en 3 speciale kaarten :   

Elk figuurtje  3 kentekens : hoofd, mond en ogen, in 3 verschillende kleuren.

DOEL VAN HET SPEL : de kaart vinden die de tegenspeler verborgen heeft door gelijkenissen met je eigen kaarten in een minimum aantal slagen.

VERLOOP VAN EEN PARTIJ : de 2 spelers nemen elk een spel van 27 kaarten. De 3 speciale kaarten worden geschikt in 1 kolom, met de goede kant naar boven. Dan kiest één der spelers uit zijn spel een kaart en de andere moet deze ontdekken. De speler die de verborgen kaart moet vinden, toont kaarten die hij één voor één uit zijn spelt kiest. Voor elk van deze kaarten duidt de tegenspeler de gelijkenis aan met de verborger kaart :



NIETS (geen enkel identiek kenteken van dezelfde kleur)



EEN BEETJE (1 enkel identiek kenteken van dezelfde kleur)



VEEL (2 of 3 identieke kentekens van dezelfde kleur)



Naargelang de verkregen
aanwijzing rangschikt de
speler zijn kaarten langs
de speciale overeenstemmende

kaart, bovenkanten naar boven. Dit sorteren laat hem toe gissingen en afleidingen te maken.

EINDE VAN EEN PARTIJ : zodra hij denkt de oplossing gevonden te hebben, toont de speler een kaart van zijn spel (of duidt er eentje aan uit de rij  aan de speler die de kaart verborgen heeft.

Als deze identiek is aan de verborgen kaart, scoort de speler die de oplossing gevonden heeft **een aantal punten gelijk aan het aantal reeds vergaarde kaarten**, zoniet voegt hij hier 5 strafpunten aan toe. Mocht blijken dat de speler die de kaart verborgen heeft zich in zijn aanwijzingen vergiste, dan krijgt hij 5 strafpunten toegewezen en de andere speler scoort nul punten.

Bij het volgende partijtje worden **de rollen omgewisseld**.

EINDE VAN HET SPEL : bij afloop van een zeker aantal vooraf bepaalde partijtjes (even), is de speler die het minst aantal punten scoorde winnaar.