

Habermas-spel Nr. 4462

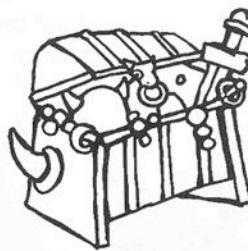
Oeps, mis!

Een superviking reactiespel
voor 2 - 8 bijdehante spelers
van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Jacques Zeimet

Illustraties: Ulrike Fischer

Speelduur: ca 5 minuten



De vikings waren een woest volk, dat heel gevaarlijk leefde. Ze beroofden andere zeelui en zijn ook zelf steeds opnieuw beroofd geworden. Iedere viking moest daarom zo snel mogelijk leren waar er waardevolle schatten te halen waren en van welke men maar beter af kon blijven ...

Om deze vermogens te oefenen, hebben de bebaarde woestelingen dit flitsende spel bedacht.

Spelinhoud

5 gekleurde houten stukken
60 kaarten
spelregels

Doel van het spel

Wie goed oplet en bliksemsnel het juiste houten stuk grijpt, verzamelt waardevolle kaarten. Degene die als eerste vijf kaarten heeft, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding

Zet de vijf houten figuren in het midden op tafel. Bekijk voordat met het spel begonnen wordt, eerst eens een paar kaarten. Deze vertonen telkens een van de houten stukken



- in de juiste of in een verkeerde kleur
- op een tweekleurige achtergrond.



Schud de kaarten en leg ze omgekeerd op een stapel klaar.

Spelverloop

Omdat de vikings een woest volk waren, begint de speler met de grimmigste blik. Als jullie echter allemaal een heel erg angstwekkend gezicht kunnen opzetten, begint de oudste speler.

Pak de stapel kaarten en leg de bovenste kaart open midden op tafel. Doe het zo snel mogelijk, zodat iedereen de kaart tegelijk te zien krijgt.

Nu moet iedereen proberen om het juiste houten stuk te grijpen.

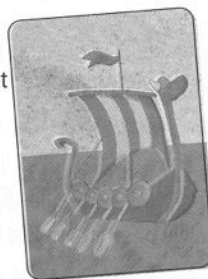
Maar wacht 's even: wat is eigenlijk het juiste houten stuk?

- Heeft het afgebeelde stuk dezelfde kleur als het houten stuk?

Dan moeten jullie snel proberen om het afgebeelde stuk te grijpen.

Voorbeeld:

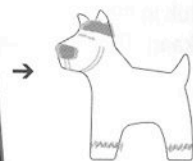
Op deze kaart staat een blauw schip met een groene wei en een geel korenveld afgebeeld. Het juiste houten stuk is het blauwe schip.



juiste stuk: blauw schip

- Heeft het afgebeelde stuk een andere kleur dan het houten stuk?

Dan heeft het juiste stuk een andere vorm. Bovendien mag deze kleur niet op de kaart voorkomen. Dit stuk moeten jullie zoeken en grijpen.



juiste stuk: witte hond

Voorbeeld:

Op de kaart staat een geel schip met rode aarde en een groene wei afgebeeld.

Het juiste houten stuk is niet ...

- ... het blauwe schip. Het afgebeelde stuk heeft een andere kleur.
 - ... de rode viking, want de kleur rood (aarde) is op de kaart te zien.
 - ... het groene vikingkind, want ook de kleur groen (wei) is aanwezig.
 - ... de gele schatkist – ook de kleur geel (schip) is aanwezig.
- Het juiste houten stuk is dus de witte hond!**

- **Heb je het juiste houten stuk gepakt?**

Goed zo! Als beloning mag je de omgedraaide kaart houden. Leg hem omgekeerd voor je neer en leg het houten stuk midden op tafel terug.

Daarna begin jij met de volgende ronde. Pak de stapel kaarten en draai de bovenste kaart om.

Je bent net zo lang met omdraaien aan de beurt, tot een andere speler een juist houten stuk te pakken krijgt.

- **Heb je een verkeerd houten stuk gegrepen?**

Pech gehad! Jij mag pas bij de volgende kaart verder meespelen. De andere spelers gaan door met hun pogingen om het juiste houten stuk te vinden.

Regelmatig komt het voor dat meerdere of zelfs alle spelers een verkeerd houten stuk in hun hand houden. Dan krijgt geen enkele speler de kaart. Deze kaart wordt in de doos gelegd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een van de spelers zijn vijfde kaart buitmaakt en zo het spel wint. Hij wordt tot "snelste viking van de zeven zeeën" uitverkozen.

Spelregelvarianten

- **Voor bijzonder uitgekookte vikingen:** wie een verkeerd houten stuk gegrepen heeft, moet één van zijn al behaalde kaarten, opnieuw afstaan. Natuurlijk alleen als deze speler al een kaart bezit.
- **Voor bijzonder dappere vikingen:** natuurlijk kunnen jullie ook een ander aantal kaarten vaststellen om het spel mee te beëindigen. Spreek voordat jullie met het spel beginnen, het aantal kaarten af.
Wie dat wil, kan doorspelen tot alle kaarten verdeeld zijn.