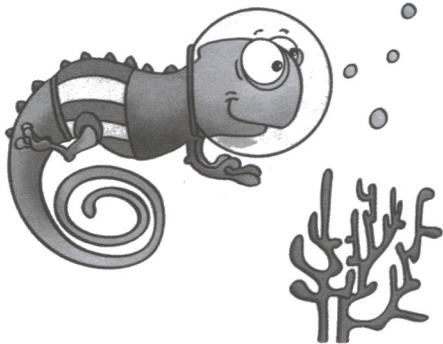


Tafeltrainer



Tafeltrainer

Een leuk spel dat je leert spelen met de tafels van vermenigvuldiging!

- Voor 2 tot 4 spelers (of 1 om te oefenen)
- Vanaf 7 jaar
- Duur: ongeveer 10 minuten
- Inhoud van de doos: 178 kaarten: 90 viskaarten en 88 wormkaarten.
- Een geïllustreerd speelbord kun je gratis downloaden op www.averbode.be/tafeltrainer. Het spel kan ook zonder bord gespeeld worden.

Doel van het spel

Als eerste een van je stapeltjes kaarten kwijtraken. De kaarten moeten bij de juiste tafel gelegd worden. Bijvoorbeeld:
- Is 21 een meervoud van 7? Dan hoort de kaart bij de tafel van 7. Je kunt ze op de 7 leggen.
- Kan 32 gedeeld worden door 8? Ja! Je kunt de 8 dus op de 32 leggen.

Vorbereiding

Leg het speelbord tussen de spelers in. Jullie kunnen ook zo op de tafel spelen, zonder het speelbord.
Leg de wormkaarten dan zoals op het schema hiernaast. De volgorde van de kaarten is niet belangrijk. Verdeel de twee soorten kaarten gelijk onder de spelers.

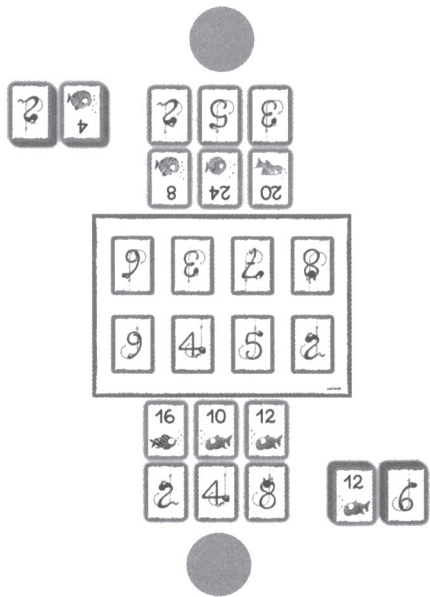
Blijven er nog kaarten over?

Leg ze dan opzij.

Elke speler legt 3 wormkaarten en 3 viskaarten voor zich op de tafel.

De rest van de kaarten houdt hij in de buurt, in twee stapeltjes. Hij heeft dus een 'visstapeltje' en een 'wormstapeltje'. Tijdens het spel moeten de spelers altijd 3 viskaarten en 3 wormkaarten voor zich op de tafel hebben. Niet meer en ook niet minder.

Elke keer als een speler een kaart kan afleggen, neemt hij een nieuwe kaart van zijn stapeltje.



Verloop van het spel

Bij dit spel beginnen alle spelers tegelijk te spelen. Ze spelen met één hand en zo snel mogelijk kaarten afleggen op de kaarten in het midden. Daarbij moeten viskaarten en wormkaarten afgewisseld worden. De spelers mogen alleen een van de 6 kaarten voor zich afleggen en alleen op een kaart uit de bijpassende tafel van vermenigvuldiging. De vissen zijn meervouden, de wormen zijn delers. De afgelegde kaart vervangt de kaart eronder.



Op een wormkaart met een 2 kan alleen een viskaart komen die een meervoud is van 2. Dus een 4 of een 6 of een 32 ...



Op een viskaart met een 6 kan alleen een wormkaart komen die een deler is van 6. Dus een 2 of een 3 ...

Elke keer als een speler een kaart afgelegd heeft, vervangt hij die door een kaart van zijn stapeltjes. Hij moet altijd 3 wormkaarten en 3 viskaarten voor zich liggen hebben. Heeft een speler een van zijn stapeltjes volledig afgelegd? Dan roept hij 'Rekenkampioen!' Hij wint het spelletje. Tijd voor een nieuwe ronde!

Het kan gebeuren dat een speler geen kaart kan afleggen. Dan zit het spel vast. In dat geval moeten alle spelers de waarde van hun overgebleven kaarten optellen. Wie het kleinste getal uitkomt, heeft gewonnen.