



de spellendoos van nijntje

Ravensburger® spel nr. 24 220 7

3 verschillende spelideeën voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar

Inhoud: 24 kaartjes, 2 legborden, 4 gekleurde schijven, 1 kleurendobbelsteen

Voordat jullie met het eerste spel beginnen moeten de kaartjes voorzichtig uit het karton worden gehaald.

1. Spelidee: memory®

Voor 2-4 spelers vanaf 3 jaar.

Nodig zijn de 24 ronde kaartjes

Bij het spannende zoeken naar bij elkaar passende paren zijn concentratie en een goed geheugen nodig.

Voorbereiding

Alle 24 kaartjes worden met de afbeelding naar beneden op de tafel gelegd en goed geschud. Je kunt de kaartjes zo laten liggen of je kunt ze in rijen in een vierkant of rechthoek leggen.

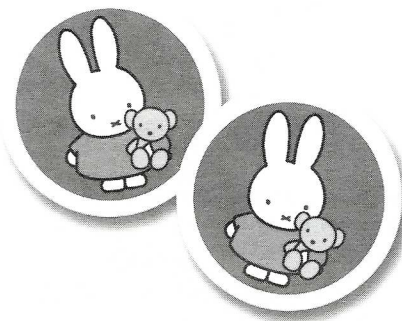
Spelverloop

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is, mag achter elkaar twee kaartjes omdraaien. Hebben beide kaartjes dezelfde afbeelding, dan mag de speler dit paar pakken en nog een keer twee kaartjes omdraaien. Dat gaat net zo lang door, tot hij twee verschillende kaartjes omdraait. Deze kaartjes worden dan weer teruggedraaid en de volgende speler is aan de beurt.

De kaartjes moeten steeds korte tijd met de afbeelding naar boven blijven liggen en op dezelfde plaats worden teruggedraaid, zodat iedere speler de plaatjes en de plek van de kaartjes kan onthouden.

Einde van het spel

Als het laatste paar is omgedraaid, is het spel afgelopen. Nu wordt de winnaar bepaald. Daarvoor stapelt iedere speler zijn kaartjes op elkaar. Wie de hoogste stapel heeft, heeft gewonnen.



2. Spelidee: lotto

Voor 2 spelers vanaf 3 jaar

Nodig zijn de 2 legborden en 12 daarbij horende kaartjes.

Plaatjeslotto

Doel van het spel

is, de plaatjes van je legtafel met de passende kaartjes te bedekken.

Vorbereiding

Voordat het spel begint zoek je de afbeeldingen op de kaartjes die passen bij de afbeeldingen op de legborden. Hussel de kaartjes en verspreid ze met de afbeelding naar beneden over de tafel. Dan kiest ieder een legbord en legt die voor zich neer.

Spelverloop

De jongste speler mag beginnen, vervolgens gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is, draait een kaartje om en zegt hardop welke figuur te zien is. Kijk goed naar je legbord: heb je het plaatje op je legbord ontdekt? Dan roep je hardop "hier!". Dan krijg je het kaartje en mag je het op je legbord leggen. De volgende speler gaat verder en draait een nieuw kaartje om. Wie als eerste alle kaartjes heeft verzameld en zijn legbord helemaal bedekt heeft, wint de spelronde.

Dit spel kun je ook heel goed alleen spelen: draai achter elkaar één van de kaartjes om en probeer de kaartjes op de legborden te plaatsen. Al gauw liggen alle kaartjes op hun plaats en zijn de legborden volledig bedekt.

Geheugenlotto

Doel van het spel

is, de plaatjes van je legbord met de passende kaartjes te bedekken.

Vorbereiding

Voordat het spel begint zoek je weer de kaartjes die bij de afbeeldingen op de legborden passen. Dan mag ieder een legbord kiezen. De kaartjes leg je met de afbeelding naar beneden in het midden op tafel.



Spelverloop

Kijk voordat je begint goed naar je legbord en probeer de plaatjes goed te onthouden. Daarna draaien jullie tegelijkertijd jullie legborden om, zodat ze met de plaatjes naar beneden voor jullie liggen. Wie aan de beurt is, draait een kaartje om. Als je denkt dat het kaartje bij jouw legbord hoort, roep je hardop "hier!", pakt het kaartje en legt het naast je omgekeerde legbord. Pas aan het einde mogen jullie kijken of het past!

Hebben jullie een kaartje omgedraaid en beide spelers roepen tegelijkertijd "hier!", dan leggen jullie het kaartje weer omgekeerd in het midden. Roept geen speler "hier!", dan wordt het kaartje uit het spel gehaald en weer in de doos gelegd.

Einde van het spel

Hebben jullie alle kaartjes omgedraaid, dan draaien jullie je legborden om en vergelijken hoeveel passende kaartjes jullie gevonden hebben. Wie de meeste juiste kaartjes heeft verzameld, wint. Daarbij is het mogelijk dat er in een ronde meer winnaars zijn.

3. pak je bakje!

Nodig zijn de 24 ronde kaartjes, de 4 gekleurde schijven en de kleurendobbelsteen.

Doel van het spel

Als eerste in één van de gekleurde schijven 6 kaartjes verzamelen!

Voorbereiding

Eerst worden de 24 kaartjes omgekeerd in 4 rijen op tafel gelegd. In iedere rij liggen dan 6 kaartjes. Zet nu de schijven op ieder eerste kaartje van elke rij. Leg de schijf zo dat de opening naar boven ligt zodat je de kaartjes erin kunt doen.

Spelverloop

De jongste speler begint en gooit. Je mag steeds met de schijf van de gegooide kleur op het volgende kaartje in de rij zetten. Het kaartje waar de schijf zojuist op stond wordt in de schijf gelegd. Zo gaat het om de beurt verder. Gooi je de joker, dan mag je zelf weten met welke kleur schijf je zet.

Het spel is afgelopen, zodra je met de eerste schijf aan het einde van een rij bent aangekomen en alle 6 kaartjes hebt verzameld. De speler die daarbij het laatste kaartje heeft verzameld, is winnaar van deze ronde.

4. Bonusspel: nijntje kiekeboe!

Voor 2-4 spelers vanaf 3 jaar

Nodig zijn de 24 kaartjes, de 4 gekleurde schijven en de kleurendobbelsteen

Doel van het spel

is, de meeste kaartjes te verzamelen.

Voorbereiding

Als eerste leggen jullie de kaartjes met de afbeelding naar boven op tafel. De oudste speler bedekt nu 4 willekeurige kaartjes met de 4 gekleurde schijven. Daarbij zegt hij steeds welke schijf hij over welk kaartje legt, bijvoorbeeld: "Ik leg de rode schijf over ...", de blauwe over ...". Probeer goed te onthouden welk plaatje onder welke schijf zit, dan kun je veel kaartjes winnen! Leg de dobbelsteen klaar en beginnen maar!



Spelverloop

De kleinste speler mag beginnen. Hij gooit en moet dan het plaatje noemen dat onder de schijf van de gegooide kleur ligt.

Voorbeeld: heb je de kleur rood gegooid, dan moet je je proberen te herinneren welk plaatje onder de rode schijf ligt.

Pas dan wordt het kaartje omgedraaid. Ligt het genoemde plaatje er inderdaad onder, dan mag de speler het kaartje pakken en omgekeerd voor zich neerleggen. Dan legt hij de schijf over een willekeurig ander kaartje en zegt daarbij wat er op het plaatje staat. Ligt het genoemde plaatje er niet onder, dan blijf het kaartje op tafel liggen en verdwijnt weer onder de schijf. Vervolgens gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee en is de volgende speler aan de beurt.

Gooi je een joker, dan mag je een willekeurige schijf uitkiezen – echter niet de kleur die als laatste was omgedraaid! Je noemt het plaatje dat je denkt dat onder de schijf ligt. Heb je het goed, dan krijg je het kaartje, heb je het niet goed dan wordt de schijf weer over het kaartje gelegd.

Het spel is afgelopen, als er nog drie kaartjes in het spel zijn, en de vierde vrij gekomen schijf niet meer over een kaartje gelegd kan worden.

Gewonnen heeft, de speler die de meeste kaartjes heeft.