

mic mac

Van Haim Shafir

Spelers: 2-4 personen

Leeftijd: vanaf 5 jaar

Duur: 15 minuten

Spelmateriaal :

- 80 kaarten met telkens 3 verschillende objecten



- 1bel



- Deze spelregels

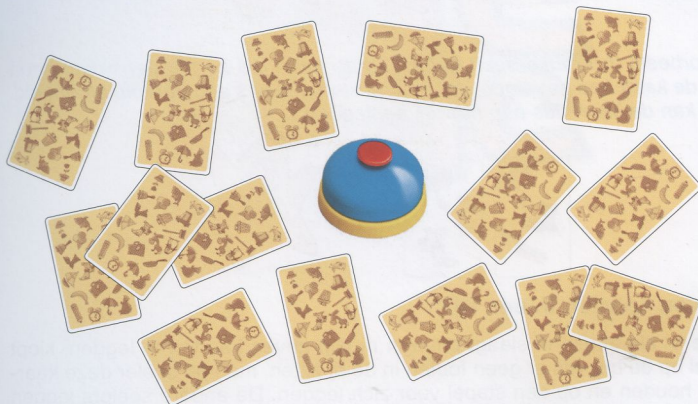
DOEL VAN HET SPEL

Alle kinderen moeten zo snel mogelijk **zeven kaarten** op een rij te hebben. Hierbij moet er telkens minimum één symbool gelijk zijn met de naburige kaart.



SPELVOORBEREIDING

De bel wordt in het midden van de tafel geplaatst. Alle 80 kaarten worden geschud en gedekt rond de bel gelegd.



SPELVERLOOP

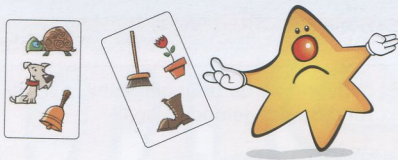
Het spel kan nu beginnen!

De jongste speler geeft een startsein en dan proberen alle spelers tegelijk zo snel mogelijk een rij van zeven kaarten te maken. De kaarten mogen enkel **één voor één** van het midden weggenomen worden. Kan de genomen kaart aan de rij aangesloten worden, dan wordt ze aangelegd. Past de kaart niet in het rijtje, dan legt de speler de kaart terug omgedraaid in het midden.

Kaarten aanleggen

De eerste kaart die een speler uit het midden trekt, wordt met de symbolen zichtbaar voor zich gelegd. Deze kaart vormt het begin van de rij. Andere kaarten mogen links en rechts aan de beginkaart gelegd worden als er minimum één symbool gelijk is.

Voorbeeld 1: Silke kan deze kaart helaas niet aan de rij leggen, want ze hebben geen enkel symbool gemeenschappelijk.



Voorbeeld 2: Frauke heeft geluk! Op de kaart die ze net getrokken heeft en de kaart aan het einde van haar rij staat telkens een paraplu afgebeeld. Ze kan de kaart dus aan haar rij aanleggen.



Zeven kaarten in een rij?

Wie er als eerste in slaagt om een rij van zeven kaarten te leggen, klopt snel op de bel. Als er geen fouten in de rij zitten, mag de speler deze kaarten houden en op een stapel voor zich leggen. De andere spelers leggen hun kaarten terug in het midden op tafel en een nieuwe ronde begint.

Klopt een speler al op de bel als hij of zij nog geen zeven kaarten in een rij heeft liggen of zit er een fout in de rij, moet die speler zijn kaarten terug in het midden leggen. De andere spelers spelen de ronde verder af.

EINDE VAN HET SPEL

Als de laatste kaart van het midden genomen wordt, dan eindigt het spel. De speler die op dat moment de langste rij heeft, mag deze kaarten nog behouden en bij op de eigen stapel leggen. Natuurlijk mogen er dan ook geen fouten in de rij zitten!

De speler die dan de meeste kaarten in de eigen stapel heeft, die wint MicMac!



mic mac

De Haim Shafir

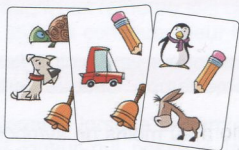
Joueurs: 2 à 4

Age: à partir de 5 ans

Durée: 15 minutes

Matériel:

- 80 cartes avec 3 symboles différents par carte
- 1 sonnette



- 1 règle du jeu

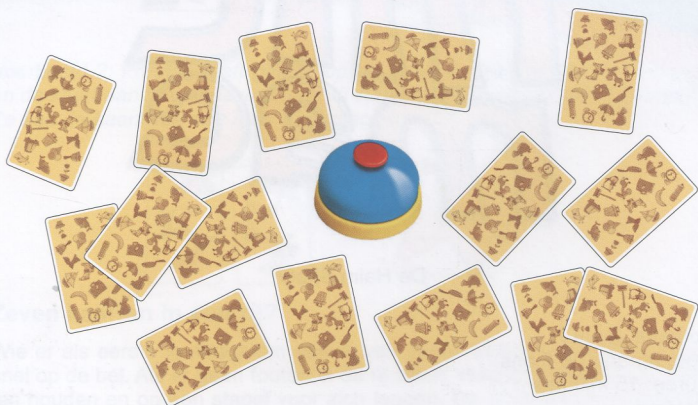
OBJECTIF DE JEU

Avoir le plus vite possible une ligne de 7 cartes. Chaque carte doit avoir au minimum un symbole en commun avec la carte adjacente.



PLACEMENT

La cloche se place au milieu de la table. Ensuite, on mélange les 80 cartes et on les place face cachée autour de la cloche.



COMMENT JOUER ?

Le jeu peut maintenant commencer !

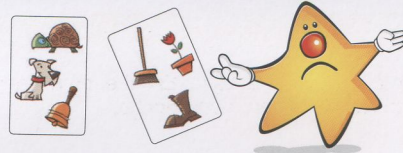
Le plus jeune joueur lance le jeu. Chaque joueur va devoir créer une ligne de 7 cartes. Tout le monde joue en même temps. Chaque carte est tirée une par une.

Si la carte correspond (c'est à dire qu'elle a au moins un symbole en commun avec la carte précédente) elle peut être posée. Sinon elle doit être replacée au milieu de la table face cachée.

Construction du jeu

Chaque enfant tire une première carte du milieu de la table et la pose devant lui, face visible, pour créer sa ligne. Il peut ensuite continuer par la droite ou par la gauche si au moins un symbole correspond avec la carte adjacente.

Exemple 1 : Cette carte ne peut être posée sur la ligne car il n'y a pas de symbole commun.



Exemple 2 : Cette carte peut être posée sur la ligne car elle possède le symbole parapluie en commun avec l'autre carte.



7 cartes dans une ligne

Le joueur qui arrive à faire une suite de 7 cartes doit taper sur la cloche le plus vite possible. Si il n'y a pas d'erreur dans sa ligne il peut garder ses 7 cartes en pile devant lui. Les autres joueurs remettent leurs cartes au milieu de la table et un nouveau tour commence.

Si un joueur tape sur la cloche alors qu'il n'a pas encore 7 cartes ou qu'il a fait une erreur, il doit remettre ses cartes au milieu et recommencer sa ligne. Les autres joueurs continuent leur ligne.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque la dernière carte du milieu est tirée par un des enfants. Le joueur qui possède la plus longue ligne (sans erreur) à ce moment-là garde ses cartes, les autres les reposent au milieu. Le joueur qui a le plus de cartes en pile devant lui gagne le jeu MicMac !