

DE EINSTEINCODE

Dr. Luc Gheysens

**Kraak de code van jouw medespelers.
Een spel voor 2, 3 of 4 spelers
vanaf 10 jaar.**

Het EINSTEIN-kaartspel bestaat uit

- > 36 kaarten in 4 kleuren waarop de cijfers van 1 tot en met 9 voorkomen
- > 16 codekaarten waarop de letters x, y, z en t voorkomen
- > 2 Einsteinjokers

Vorbereiding

- > De 36 kaarten met de cijfers van 1 tot en met 9 en de twee jokerkaarten worden geschud en deze stapel wordt in het midden geplaatst met de beeldzijde naar onder.
- > De 16 codekaarten worden geschud en elke speler ontvangt 4 kaarten die hij op een rijtje voor zich neerlegt met de beeldzijde naar onder. Deze kaarten vormen de persoonlijke code van de speler. Elke speler kent zijn eigen code en kan zijn vier codekaarten in een gekozen volgorde voor zich neerleggen.

Spelverloop

- > De speler die de cijferkaarten heeft geschud en de codekaarten heeft uitgedeeld, geeft de stapel kaarten door aan de speler links van hem.

om een kaart van één van zijn medespelers te raden. Daarvoor neemt hij de bovenste vier kaarten van de stapel en legt ze met de beeldzijde naar boven voor zich neer. Met deze kaarten probeert hij een veelvoud van vier te vormen. Als één van de kaarten het cijfer 4 of 8 bevat, is meteen een viervoud gevormd. Men mag echter ook twee, drie of vier van de cijfers op de kaarten samentellen om als som een viervoud te vormen.

enkele voorbeelden

De speler draait de kaarten 1, 8, 3 en 3. Hiermee kan hij de volgende viervouden vormen :

$8, 1 + 3 = 4$ en $1 + 3 + 8 = 12$.

De speler draait de kaarten 4, 4, 9 en 3. Hiermee kan hij de viervouden $4, 4+4 = 8, 9 + 3 = 12,$
 $9 + 3 + 4 = 16$ en $4 + 4 + 9 + 3 = 20$ vormen.

De speler draait de kaarten 1, 1, 7 en 2. Hiermee kan hij de viervouden $1+1+2 = 4$ en $1+7 = 8$ vormen.

De speler draait de kaarten 2, 9, 9, en 4. Hiermee kan hij de viervouden $4, 2+9+9 = 20$ en $2+9+9+4 = 24$ vormen.

De speler draait de kaarten 3, 7, 3 en 7 om. Hiermee kan hij enkel het viervoud $3+3+7+7 = 20$ vormen.

Het viervoud dat men vormt, bepaalt meteen welke codekaart men zal proberen te raden bij één van de medespelers:

- ▶ 4 komt overeen met de letter x
- ▶ 8 komt overeen met de letter y
- ▶ 12 komt overeen met de letter z
- ▶ 16 komt overeen met de letter t.

Wie dus de viervouden 8 en 12 kan vormen, mag kiezen tussen de letters y en z. Wie 4, 12 en 16 vormt, kan kiezen tussen de letters x, z en t. Wie 4, 20 en 24 kan vormen, kan enkel de letter x kiezen. Wie geen ander viervoud kan vormen dan 20, 24, 28, 32 of 36, kan geen enkele letter kiezen en verliest zijn beurt.

- ▶ De speler die aan de beurt is, zegt welke letter hij kiest. Per spelbeurt kan er hoogstens één letter gekozen worden. Hij wijst nu bij één van de medespelers de kaart aan waarvan hij denkt dat ze de gekozen letter bevat. Deze speler moet de aangewezen kaart omdraaien en ze aan alle spelers tonen. Indien deze kaart de gekozen letter bevat, dan blijft ze met de letterzijde naar boven liggen en dat betekent meteen dat deze codeletter gekraakt is. De speler die een kaart correct heeft geraden, blijft aan de beurt. Hij schudt nu zelf de stapel met de resterende kaarten en speelt verder met de bovenste vier kaarten. Indien de aangewezen kaart een andere letter bevat dan de letter die werd gekozen, dan moet deze kaart worden omgedraaid zodat ze weer deel uitmaakt van de nog te raden codeletters.
- ▶ Wat gebeurt er indien de speler die aan de beurt is een Einsteinjoker heeft bij de bovenste vier kaarten?

n dat geval mag hij zijn eigen codekaarten 3/4
die nog niet zijn geraden door elkaar schudden
en in een zelfgekozen volgorde voor zich neerleggen.
Op die manier weten de medespelers niet meer
waar eerder getoonde kaarten van deze speler nu
liggen. Opgelet : wie een Einsteinjoker heeft, mag
ook nog gebruikmaken van zijn spelbeurt door met
de overige drie kaarten (of twee kaarten als men
twee Einsteinjokers heeft) een viervoud te vormen
en dan de overeenkomstige codekaart bij één van
de medespelers te raden. Indien met overige kaarten
echter geen viervoud kan gevormd worden, dan
verliest de speler zijn beurt.

> De speler die aan de beurt is geweest, legt alle
cijfer- en jokerkaarten weer op de stapel en schudt
opnieuw alle 38 kaarten. Hij geeft de stapel daarna
door aan de medespeler links van hem, die dan zelf
aan de beurt is.

Wie wint het spel?

Nadat de vier kaarten van een bepaalde speler
zijn geraden, valt deze speler af omdat zijn code
gekraakt is. De speler die uiteindelijk de vierde
codeletter van de enige overblijvende medespeler
kraakt, wint het spel.

bestelnr.: 94 101 0000
ISBN: 90 5958 925 4
KB: D/0147/2005/4
NUR: 023/024



Oude Gentweg 108 • B- 8000 Brugge
T +32 (0)50 47 12 88 • F +32(0)50 47 12 87
educatieve.uitgaven@diekeure.be
www.diekeure.be