



Het geheugen-vertelspel  
van Reiner Knizia  
Huch & friends, 2006  
vrij vertaald door Piet Notebaert

## Inhoud

- 5 dubbelzijdige vertelkaarten met telkens twee illustraties per zijde
- 40 geïllustreerde beeldkaarten
- 1 speelfiguur "Spreekdas"
- 1 speciale dobbelsteen (1-1-2-2-3-4)

De kleine Spreekdas gaat heel graag op reis om verhalen te verzamelen. Wie kan onthouden waar zijn vrienden zich verstopt hebben en waar de dingen liggen die herinneren aan al die mooie avonturen?

## Doel van het spel

Probeer zoveel mogelijk beeldkaarten te verzamelen door te onthouden wie of wat naast de grote vertelkaarten verborgen ligt.

## Vorbereiding

- Leg de 5 grote vertelkaarten naast elkaar op tafel.  
Je mag zelf kiezen welke zijde je bovenaan plaatst.
- Beslis met hoeveel beeldkaarten je speelt (b.v. 20 voor een kort spel).
- Meng deze kaarten goed door en leg ze als verdeckte stapel klaar.
- De pion "Spreekdas" en de dobbelsteen leg je ook klaar.

## Spelverloop

De jongste speler begint en daarna komen de spelers in uurwijzerzin aan de beurt.

Wie aan de beurt komt, neemt de bovenste beeldkaart van de stapel, toont deze aan de medespelers en legt deze dan open naast één van de grote illustraties op de vertelkaarten.

De speler aan beurt moet nu luidop een verhaaltje verzinnen waarin zowel de beeldkaart als de illustratie op de vertelkaart voorkomen.

een voorbeeld:

*Het is heel warm vandaag.  
De leeuw is moe geworden van te rolschaatsen en wil gaan zwemmen.  
Maar hij heeft wel zijn zwembroek vergeten...*

Daarna draait de speler het kleine beeldkaartje om (maar laat het wel op dezelfde plaats naast de grote illustratie liggen). Iedereen moet nu goed dit verhaaltje onthouden alsook de dingen of personages die erin voorkomen.

Nu komt de volgende speler aan de beurt.

Ook hij draait een beeldkaartje om, toont dit aan iedereen, kiest een vrije plaats uit naast de grote vertelkaarten, vertelt wat hij ziet, fantaseert een passend verhaaltje en draait tenslotte het kaartje om.

Dit gaat verder totdat naast alle 10 grote illustraties een verdeckt kaartje ligt.

## **Nu komt de Spreekdas in het spel**

De pion wordt op een grote illustratie naar keuze geplaatst.  
Opnieuw begint de jongste speler.  
Hij dobbelt en verplaatst de pion even veel vakjes in uurwijzerzin verder.

Kan hij zich nu nog herinneren wat er op het kleine verdeckte beeldkaartje staat naast de illustratie waarop de Spreekdas gestopt is? En kan hij zich nog het verhaaltje herinneren dat toen verteld werd?

De speler aan beurt vertelt het verhaal en draait vervolgens het kaartje om.



### **Je weet wat op het kaartje staat.**

Indien je goed onthouden hebt wat er op het kaartje stond, dan mag je dit kaartje behouden.  
Vervolgens draai je een nieuw kaartje om, toont het aan je medespelers en legt het open op de vrijgekomen plaats. Vertel wat je ziet en verzin opnieuw een verhaal. Daarna draai je het kaartje om.  
Je linkerbuur komt nu aan de beurt, dobbelt, verplaatst de Spreekdas en...

Het verhaaltje moet je helpen om te herinneren wat er op het kaartje staat. Het volstaat echter om te zeggen wat er op de kaart getekend staat.



### **Je weet niet meer wat op het kaartje staat.**

Als wat je vertelt niet overeenkomt met wat er op het kaartje staat, moet je het kaartje gewoon terug omdraaien en de volgende speler komt aan de beurt.

## **Einde van het spel**

Als de voorraad beeldkaarten opgebruikt is, kan je natuurlijk geen nieuwe beeldkaart in het spel brengen. Hierdoor zullen er steeds meer grote illustraties zijn waarnaast geen verdeckte beeldkaart meer ligt.  
Je speelt verder totdat de Spreekdas op een illustratie stopt waar geen beeldkaart meer naast ligt. Het spel eindigt.

De speler met de meeste beeldkaarten wint het spel.

## **Variante voor jonge spelers**

Voor jonge kinderen is het soms moeilijk een passend verhaaltje te bedenken. Je kan afspreken dat het voor hen volstaat om enkel maar te beschrijven wat ze op het beeldkaartje zien.  
Niets belet je natuurlijk om als volwassene (of als oudere speler) zelf een verhaal te verzinnen dat een verband legt tussen de beeldkaarten en de grote illustraties. Moedig het kind wel aan om het motief op de beeldkaarten te benoemen.