

Rekenkraker



Rekenkraker

Reken en win!

- Voor 2 tot 6 spelers
- Vanaf 7 jaar
- Duur: ongeveer 10 minuten
- Inhoud van de doos: 112 kaarten;
50 x optellen, 22 x cijfer, 6 x keer om,
6 x sla je beurt over, 6 x geef 2 kaarten
weg, 22 speciale kaarten.

Doel van het spel

Wie als eerste alle kaarten kan afleggen,
heeft gewonnen. En daarvoor moet je
kunnen rekenen!

Opgelet: bij elke soort kaart horen
specifieke spelregels!

Dit spel helpt om de sommen met getallen
kleiner dan 10 uit het hoofd te leren.
Het helpt ook om die kennis snel te
verwerven.

Voorbereiding

Elke speler krijgt 8 kaarten. De rest van
de kaarten wordt op een stapeltje in
het midden gelegd. De bovenste kaart
wordt omgedraaid en naast de stapel
gelegd. Hiermee begint het spel.
Opgelet: dit moet een basiskaart zijn.
Is het een andere kaart, dan moet
de volgende kaart omgedraaid worden.
De rest van de kaarten ligt met
de bovenkant naar beneden.

Verloop van het spel

De spelers laten het lot beslissen wie mag
beginnen. De eerste speler legt een van
zijn 8 kaarten af. Daarbij volgt hij de regels
die bij elke soort kaart horen. Die vind je
bij 'Beschrijving van de kaarten'.

De afgelegde kaart is een

- **basiskaart** met dezelfde kameleon
als op de kaart in het midden OF
met een optelling waarvan de som gelijk
is aan het getal op die kaart;
- **speciale kaart** met dezelfde kameleon
als in het midden;
- speelbare kameleonkaart.

Kan hij niet afleggen? Dan neemt hij
een nieuwe kaart van de stapel.
Hij mag deze kaart meteen afleggen.
Lukt het weer niet, dan is de volgende
speler aan de beurt.

Als een speler slechts 2 kaarten over heeft,
roept hij 'Rekenkraker!'

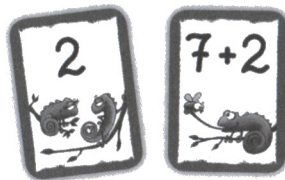
Heeft een speler nog maar 1 kaart over,
dan roept hij 'Superrekenkraker!'

Als een speler vergeet te roepen, kan hij gestraft worden door de anderen. Dan moet hij 2 nieuwe kaarten van de stapel pakken. Wie zijn allerlaatste kaart kan afleggen, roept 'Wonderrekenkraker!'

Beschrijving van de kaarten

Basiskaarten

- **Getal**
- **Optelling**



Een basiskaart kan afgelegd worden op:

- een kaart met dezelfde kameleon.
- een kaart met een optelling waarvan de som het getal is.
- een kaart met een getal dat de som is van de optelling.

Speciale kaarten

Deze kaarten mogen op een gelijke kameleon gelegd worden. De spelers moeten de opdracht op de kaart uitvoeren.

- **Keer om**



De richting waarin gespeeld wordt, verandert.

- **Sla je beurt over**



De volgende speler moet zijn beurt overslaan.

- **Geef 2 kaarten weg**



De speler die aan de beurt is, moet 2 kaarten geven aan een speler naar keuze. Het spel gaat daarna gewoon door alsof er niets gebeurd is.

Kameleonkaarten

Deze kaarten kunnen altijd afgelegd worden op om het even welke kaart.

- Camouflage



Met deze kaart kan een speler van een ongewenste kaart afkomen. Hij legt de camouflagekaart op een andere kaart en legt beide kaarten samen af. Daarna mag hij de kameleon kiezen die op de volgende kaart moet staan. Opgelet: een camouflagekaart mag nooit alleen afgelegd worden!

- Kaarten omruilen



Met deze kaart kan een speler al zijn kaarten omruilen met die van een speler naar keuze. Hij legt zijn ruilkaart op de stapel in het midden. Daarna ruilt hij zijn kaarten om. Hij mag nu ook kiezen welke kameleon op de volgende kaart moet staan.

- Toveraar



Met de tovenaarskaart kan een optelsom veranderd worden in een aftreksom.

Ze kan op 2 manieren gebruikt worden:

- De speler legt de kaart op een optelkaart in het midden. De optelsom verandert dan in een aftreksom. Het spel gaat daarna gewoon door.
- De speler legt de kaart op de kaart die hij wil afleggen. Deze kaart verandert daardoor in een aftreksom en kan afgelegd worden.

De tovenaarskaart ligt dan boven op de stapel. De speler mag kiezen welke kameleon er op de volgende kaart moet staan.

- Er is ook een regel voor de echte kampioenen! Daarmee kunnen ze tegelijk de kaart die ze willen afleggen en de kaart op de stapel veranderen. Daarvoor zijn 2 tovenaarskaarten nodig. De speler legt de eerste tovenaarskaart op de stapel. Hij vertelt hardop wat de kaart doet. Bijvoorbeeld: '4+2 wordt 4-2.' De som is dan 2. Daarna toont hij de kaart die hij wil veranderen en legt er een tweede tovenaarskaart op. Hij vertelt wat de uitkomst is. Bijvoorbeeld: '5+3 wordt 5-3'. Het verschil is dan eveneens 2. Zo kan hij 3 kaarten tegelijk afleggen! Daarna kiest hij welke kameleon er op de volgende kaart moet staan. Het spel gaat gewoon door.