

Rinks & Lechts

Links is toch waar mijn duim rechts zit?

Een leerzaam kaartspel voor 2 - 8 spelers vanaf 6 jaar

SPELMATERIAAL

43 opdrachtkaarten met een symbool en 3 uit te voeren bewegingen:



7 agentkaarten met een symbool:



Van voren



Van achteren

VOORBEREIDING

Leg de 7 agentkaarten in willekeurige volgorde in een kring open op tafel. De voeten van de politieagenten moeten naar het midden van de kring wijzen. Schud de 43 opdrachtkaarten en leg deze als gedekte stapel in het midden van de kring.



DAAR GAAT-IE!

De oudste speler begint de eerste ronde. Hij draait de bovenste opdrachtkaart om en legt deze open op de stapel. Op deze kaart staat een symbool, dat ook op één van de agentkaarten voorkomt. Verder staan er 3 links/rechts-opdrachten op de opdrachtkaart.

Alle spelers kijken nu zo snel mogelijk en ieder voor zich op welke agentkaart het symbool op de opdrachtkaart voorkomt. Vanaf die agentkaart voeren ze zo snel mogelijk alle links/rechts-bewegingen uit. Deze worden van boven naar beneden uitgevoerd. Ze letten daarbij goed op of de agenten waar ze tussentijds uitkomen naar ze toegekeerd staan of juist niet.



Uiteindelijk komen de spelers op een andere agentkaart uit. Het kan voorkomen dat ze op dezelfde agentkaart uitkomen. Ze roepen zo snel mogelijk welk symbool op die agentkaart staat. Dan wordt de ronde als volgt afgehandeld:

Wie als eerste een symbool heeft genoemd, wordt als eerste beoordeeld.

➔ Heeft hij het juiste symbool genoemd, dan neemt hij de opdrachtkaart en legt deze gedekt voor zich neer. Een nieuwe ronde begint.

➔ Heeft hij niet het juiste symbool genoemd, dan verliest hij de ronde. Hij moet, zo hij die heeft, een eerder gewonnen kaart inleveren en in de doos leggen. Nu wordt de speler beoordeeld, die als tweede een symbool heeft genoemd. Zo gaat het door totdat iemand de opdrachtkaart van de ronde heeft gewonnen. Een nieuwe ronde begint.

Voorbeeld:

Op de omgedraaide kaart staat een huis. De opdracht begint dus bij de politieagent met het huis. Vanaf deze politieagent gezien gaat men eerst drie kaarten naar links naar de agent met de lantaarn, daarna één kaart naar rechts naar de agent met de boom. Ten slotte gaat men nog vier kaarten naar links naar de agent met de fiets. Wie dus als eerste hardop "Fiets" roept, heeft deze ronde gewonnen.



De juiste oplossing: Fiets!

De winnaar van de lopende ronde draait daarna de volgende kaart van de gedekte stapel om. Het begint nu weer van voren af aan, zoals hierboven beschreven. Alle spelers doen weer mee.

Speciale situatie: het kan gebeuren dat meerdere spelers tegelijk de juiste oplossing roepen. In dat geval wordt er een beslissingsronde tussen deze spelers gespeeld. Leg de open opdrachtkaart in de doos en draai een nieuwe om. Alleen de gelijk geëindigde spelers spelen om deze kaart.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste 6 opdrachtkaarten heeft, wint het spel. Men mag ook een ander aantal afspreken.

SPELREGELS VOOR JONGERE KINDEREN

Het verschil tussen links en rechts levert vooral voor jonge kinderen problemen op. Mocht het spel in de volledige vorm te moeilijk zijn, dan raden we aan om eenvoudig te beginnen. In dat geval geldt alleen de eerste aanwijzing op de opdrachtkaart. Als dat na enige tijd goed gaat, kan daarna de tweede aanwijzing en tot slot zelfs de derde aanwijzing aan het spel toegevoegd worden.



© 2009 Amigo
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 00 00

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Auteur: Reinhard Staupe
Illustraties: Oliver Freudenreich
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma