

Wat zit daar achter?

Spelregels

2-4 spelers vanaf 4 jaar

Inhoud: speelbord

15 dikke kaartjes met verschillende afbeeldingen

15 dunnere kaartjes met dezelfde afbeeldingen als de dikke kaartjes

15 vensters

Doel van het spel

Zoveel mogelijk kaartjes zien te krijgen

Vorbereiding

Leg in ieder raam van het kasteel een dun kaartje met de afbeeldingen zichtbaar. Schud de dikkere kaartjes en leg ze naast het kasteel op een stapeltje met de afbeeldingen niet zichtbaar.

Bekijk het kasteel een tijdje aandachtig en probeer de plaats van ieder kaartje te onthouden.

Dek vervolgens alle kaartjes met de vensters af.

Het spel

De jongste speler mag beginnen. Daarna de speler links daarvan enzovoort. Als je aan de beurt bent, neem je een kaartje van het stapeltje en draait het om. Het gaat er nu om of je je nog kan herinneren onder welk venster het kaartje met dezelfde afbeelding ligt.

Til een venster op en als er inderdaad hetzelfde plaatje onder ligt dan mag je het **dikke** kaartje hebben en je legt het venster weer op het **dunne** kaartje.

Ligt er een ander plaatje onder het venster dan mogen alle spelers zien welk plaatje dat is en dan leg je het venster er weer op. Het dikke kaartje leg je onder op de stapel op tafel en de volgende speler is aan de beurt.

Zodra het stapeltje dikke kaartjes op tafel op is, telt iedere speler zijn verdiende kaartjes. Degene die de meeste kaartjes heeft is de winnaar.

Cache-Cache

Règles du jeu

2 à 4 joueurs de 4 ans et plus

Contenu: un plateau

15 grosses fiches à images

15 fiches plus minces avec les mêmes images

15 fenêtres

But du jeu

Rassembler le plus grand nombre de fiches.

Préparation

Déposer une fiche mince à image visible dans toutes les fenêtres du château. Mélanger les grosses fiches et déposer en tas à côté du château, images en dessous.

Regarder le château attentivement un petit temps en essayant de retenir l'endroit de chaque image.

Fermer ensuite toutes les fenêtres.

Le jeu

Le plus jeune joueur commence. Ensuite le joueur de gauche et ainsi de suite. Chaque joueur prend à son tour une fiche du tas et la retourne. Il s'agit maintenant de se rappeler sous quelle fenêtre se trouve la fiche correspondante. Le joueur ouvre une fenêtre et montre à tous les autres l'image qu'elle recouvre. Si c'est la même image que la fiche qu'il a pris, il peut garder la **grosse** fiche. Si c'est une autre image, il doit déposer la grosse fiche sous le tas et c'est le tour du prochain joueur.

Quand le tas de grosses fiches est épuisé, les joueurs comptent tous leurs fiches et celui qui a le plus grand nombre a gagné la partie.