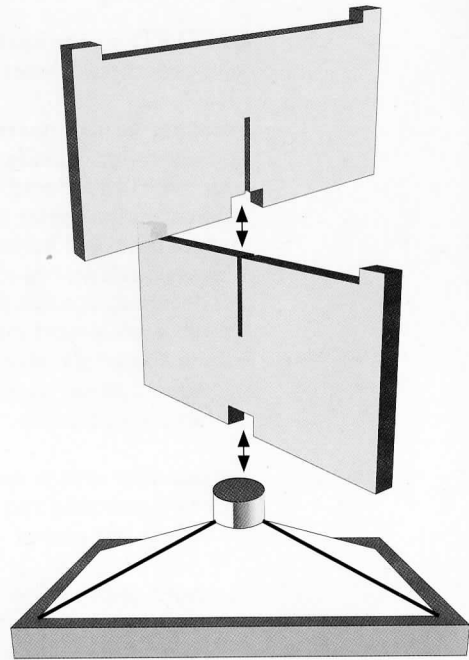


## Whatzizz??

Een spiegel is echt iets leuks. Het reflecterend oppervlak vertoont een nauwkeurige afbeelding van wat hem voorgehouden wordt. Het wordt echter moeilijker wanneer men in een spiegel slechts een gedeelte ziet van wat erin weerspiegeld wordt. Om erachter te komen wat dit zou kunnen zijn, worden concentratie en fantasie gevorderd.

Inhoud:	1 spiegelelement 60 motiefkaarten 5 lege kaarten om zelf te bewerken 1 stift
Leeftijd:	4+
Aantal spelers:	2-4
Auteur:	Alain Rivollet



**Korte beschrijving:** De spelers leggen telkens een kaart met het motief naar beneden op het spiegelelement. Nu raadt ieder op zijn beurt wat voor een motief het zou kunnen zijn, door in het spiegeloppervlak vóór zich te kijken. De speler, die het juiste antwoord kon geven, krijgt de kaart en wie de meeste kaarten verzamelt wint het spel.

**Vorbereiding van het spel:**

Het spiegelelement wordt in elkaar gebouwd en in het midden van de tagel gezet. De kaarten worden met het motief naar beneden op een stapel gelegd.

Spelverloop:

De jongste speler neemt een kaart van de stapel en legt deze, zonder naar het motief te kijken, op de omlijsting van het spiegelement. Nu kijken alle spelers in het telkens vóór zich bevindende spiegelveld.

In de richting van de klok **kan** iedere speler nu op zijn beurt een tip geven, wanneer hij denkt het motief te herkennen.

**OPGELET:** iedere speler mag per kaart slechts één tip geven. Wie geen tip wil geven zegt dit zodra hij aan de beurt is.

Wanneer één of meerdere spelers geen tip hebben kunnen geven, dan wordt het volledig spiegelement een spiegelveld verder naar rechts gedraaid.

Nu heeft elke speler een veranderd spiegelbeeld vóór zich en kan nu eventueel wel herkennen wat het zou kunnen zijn.

Wanneer ook nu nog niet alle spelers een motief kunnen noemen wordt het spiegelement opnieuw een veld verder gedraaid.

Het spiegelement mag vier keer gedraaid worden, dan heeft iedere speler alle vier verspiegelde kanten gezien. Mocht er ook nu nog een speler zijn, die geen tip kan geven, dan wordt de kaart uit het spel genomen.

Pas wanneer iedere speler een tip heeft kunnen geven, wordt de kaart omgedraaid zodat men het motief kan zien. De speler, die als eerste het motief juist heeft genoemd, krijgt de kaart.

Wanneer geen enkele speler het juiste motief genoemd heeft, dan wordt de kaart uit het spel genomen.

Daarna legt de volgende speler (in de richting van de klok) de volgende kaart op het spiegelement en geeft een tip.

Einde van het spel:

Er wordt een bepaald aantal kaarten overeen gekomen, waarmee een speler het spel wint. Bijvoorbeeld wie als eerste vijf kaarten vóór zich heeft liggen, is de winnaar van het spel. Natuurlijk kan dit aantal kaarten ook, naargelang van de leeftijd van de spelers, kleiner of groter gemaakt worden.