



Een pittig geheugenspel van Jürgen Heel (Amigo Spiele, 2005)  
2 tot 5 spelers vanaf 6 jaar – 20 à 40 minuten  
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

## Spelmateriaal

- 51 warenkaarten
- 5 boodschappenlijstjes
- 4 kaarten 'je moet zwijgen'
- een zandloper

## Spelidee

We gaan naar de supermarkt. We moeten heel veel dingen aankopen, maar niemand heeft een lijstje bij zich. Dus moeten we goed onthouden wat we willen meebrengen. Elke speler draait om beurt een warenkaart om en legt die op de aflegstapel (eigenlijk het winkelkarretje...). Iedereen moet goed onthouden welke kaarten daar reeds liggen. Maar in plaats van opnieuw een kaart om te draaien, kan een speler ook roepen 'We gaan naar de kassa!' en alle tot dan gespeelde kaarten in zijn hand nemen. Nu spelen alle andere spelers samen tegen hem. Want als zij zich alle kaarten kunnen herinneren, moet hij de duurste kaart houden. Alle kaarten die ze niet kunnen herinneren worden onder hen verdeeld. Wie op het einde het minst moet betalen, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

- de vier kaarten 'je moet zwijgen' worden apart gelegd
- alle andere kaarten worden goed gemengd en verdekt als voorraad klaar gelegd
- de zandloper wordt klaar gezet
- de jongste speler begint

## Spelverloop

Wie aan de beurt komt, draait de bovenste kaart om. Hij benoemt het voorwerp dat op de kaart te zien is en legt de kaart open op de aflegstapel. Elke speler volgt in uurwijzerzin. Iedereen draait een kaart om, benoemt het artikel en legt de kaart bovenop de vorige kaart. Enkel de laatst gespeelde kaart mag zichtbaar zijn.

Op deze manier wordt de aflegstapel steeds hoger en hoger en moeten dus steeds meer en meer voorwerpen onthouden worden.

Maar wie aan de beurt komt, mag ook beslissen geen nieuwe kaart om te draaien, maar "We gaan naar de kassa" te roepen. Hij neemt de volledige aflegstapel in zijn hand en wordt hierdoor de kassier van de supermarkt.

## Eén tegen allen

De kassier heeft de kaarten in zijn hand en zorgt er voor dat niemand anders deze kan bekijken.

Hij draait de zandloper om.

Vanaf nu krijgen alle medespelers de gelegenheid om alle artikelen terug op te sommen. Ze mogen dit door elkaar doen. Ook de volgorde waarin ze de artikelen opsommen is niet belangrijk.

Telkens een kaart goed geraden wordt, legt de kassier ze open op tafel.

Wie echter een fout artikel noemt, krijgt een kaart "je moet zwijgen". Deze speler mag tijdens deze ronde niets meer zeggen (ook geen enkele tip of suggestie meer doen).

Als een speler een artikel noemt dat reeds op tafel ligt, gebeurt er niets.



Is de zandloper leeg, dan eindigt de ronde en wordt er afgerekend.

### ➤ De medespelers konden alle kaarten herinneren

De kassier moet uit alle open kaarten op tafel (het winkelkarretje) de duurste kaart nemen en verdekt voor zichzelf neerleggen.

### ➤ Niet alle kaarten werden genoemd

De kassier mag nu de niet geraden kaarten verdelen over de medespelers. Hij begint met de duurste kaart en geeft die aan zijn rechterbuur. De tweede duurste kaart gaat naar de speler rechts daarvan, enz. Het kan dus gebeuren dat bepaalde speler meer dan één kaart ontvangen. De kassier zelf krijgt geen kaarten.

## Einde van een ronde

De correct vernoemde kaarten, die in het midden van de tafel liggen, worden samen met de nog niet omgedraaide kaarten gemengd tot een nieuwe voorraadstapel.

Eventuele uitgedeelde kaarten "je moet zwijgen" gaan terug naar het midden.

Een nieuwe ronde start met de speler die daarnet de duurste kaart ontving.

## De boodschappenlijstjes



Draait een speler tijdens zijn beurt een boodschappenlijstje om dan moet hij meteen bij die speler die op dat moment de meeste kaarten voor zich liggen heeft, blind een kaart trekken.

Als er meerdere spelers de meeste kaarten bezitten, dan kan de speler vrij kiezen.

Het boodschappenlijstje wordt apart gelegd en het spel gaat verder met de volgende speler.

## Speleinde

Zodra het vijfde boodschappenlijstje wordt opengedraaid en er bij een medespeler een kaart werd genomen, eindigt het spel meteen.

De speler maken de som van de waarde van hun kaarten.

De speler met de kleinste som wint het spel.

Variante:

Met erg jonge kinderen tel je gewoon het aantal kaarten dat elke speler bezit.

De speler met het minst aantal kaarten, wint dan het spel.