

Merlin

VAN REINHARD STAUPE



Aantal spelers: 2 – 8 • Leeftijd: vanaf 5 jaar • Spelduur: ca. 10 minuten

INHOUD

50 kaarten:



Op iedere kaart staat Merlijn, de tovenaar, afgebeeld. Merlijn verandert onophoudelijk, van kaart tot kaart, zijn verschijning.

Hij kan:

- zijn **postuur** betoveren (dik, normaal, dun).
- de **kleur** van zijn muts, zijn mantel, zijn schoenen en zijn toverstaf betoveren (rood, geel, groen, blauw).

HET SPELDEE

In iedere ronde wordt een kaart met Merlijn, de tovenaars, van de stapel getrokken en omgedraaid. Van de spelers wordt verwacht, dat ze zo snel mogelijk een andere kaart vinden, waarop Merlijn er **volledig anders** uitziet. De speler die als eerste zo'n kaart vindt, slaat snel met zijn hand op deze kaart en krijgt als beloning deze kaart.

Als Merlijn op de omgedraaide kaart bijvoorbeeld dik is, mag hij op de gezochte kaart niet dik zijn (hij moet dus een normaal postuur hebben of dun zijn). Als hij een rode muts draagt, mag hij op de gezochte kaart geen rode muts dragen (de muts moet dus geel, groen of blauw zijn), enzovoort.

Er volledig anders uitzien betekent dus: **Geen** van de vijf variabele kenmerken mag op de gezochte kaart gelijk zijn aan de kenmerken op de omgedraaide kaart.





Op de linkerkaart ziet Merlijn er volledig anders uit dan op de rechterkaart.

Op de linkerkaart is hij dun, op de rechterkaart is hij niet dun.

Op de linkerkaart is zijn toverstaf geel, op de rechterkaart is deze niet geel.

Op de linkerkaart is zijn mantel blauw, op de rechterkaart is deze niet blauw, enz.

Alle vijf variabele kenmerken zijn verschillend.

De speler die als eerste zes tovenaars bezit, heeft gewonnen.

DE SPELVOORBEREIDING

De kaarten worden geschud. 12 kaarten worden open over de tafel verdeeld. Iedere afzonderlijke kaart moet in zijn geheel zichtbaar zijn. De overige kaarten worden als dichte stapel in het midden van de tafel gelegd.



Er liggen 12 tovenaars open op tafel. De overige kaarten liggen als dichte stapel in het midden.

HET SPELVERLOOP

De oudste speler pakt de bovenste kaart van de stapel, draait deze om en legt hem open op de stapel. Het spel start meteen.

Alle spelers moeten nu **tegelijkertijd** en zo snel mogelijk een kaart zoeken, waarop Merlijn er volledig anders uitziet dan op de zojuist van de stapel omgedraaide kaart.

Zodra een speler een tovenaars heeft gevonden die er volledig anders uitziet, slaat hij snel met zijn hand op deze kaart.



*De bovenste kaart van de stapel wordt omgedraaid.
Erika vindt een tovenaardie er volledig anders uitziet dan de
zojuist omgedraaide tovenaardie. Ze slaat snel met haar hand
op deze kaart.*

- ➔ Als de speler op een **juiste kaart** heeft geslagen, mag hij deze als beloning pakken en gedekt naast zich neerleggen. De omgedraaide kaart wordt op de vrijgekomen plaats gelegd.
- ➔ Als de speler op een **verkeerde kaart** heeft geslagen, mag hij in deze ronde niet meer meedoen en moet hij voor straf een eerdere gewonnen kaart weer inleveren en in de doos leggen (voor zover hij er één heeft). De andere spelers spelen verder totdat iemand op een juiste kaart heeft geslagen.

Op bovenstaande wijze wordt ronde na ronde gespeeld. De bovenste kaart van de stapel wordt steeds omgedraaid, alle spelers zoeken tegelijkertijd, een speler slaat op een kaart, enzovoort.

Let op: Als het uiterst zeldzame geval voorkomt, dat geen van de 12 op tafel liggende kaarten er volledig anders uitziet dan de van de stapel omgedraaide kaart, moeten de spelers zo snel mogelijk “geen oplossing” roepen. De speler die dat als eerste roept, krijgt als beloning de van de stapel omgedraaide kaart.

In het algemeen bestaan er meerdere goede oplossingen. Als meerdere spelers **precies tegelijk** op een juiste kaart slaan, wordt tussen deze spelers een beslissingsronde gespeeld. De van de stapel omgedraaide kaart wordt onder de stapel geschoven. Aansluitend wordt een nieuwe kaart van de stapel omgedraaid. Slechts de betrokken spelers mogen nu om deze kaart spelen.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste zes tovenaars bezit, heeft gewonnen. Uiteraard kunnen de spelers afspreken, dat een ander aantal kaarten nodig is voor de overwinning.

Gebruik van de titel met vriendelijke toestemming van Merlin GmbH



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII