

Captain Kidd

Dit kleuren-memory boeit kinderen alleen al vanwege het spannende thema. Kleine piraten gaan op zoek naar de schat en moeten waardevolle edelstenen in verschillende kleuren vinden. Hiervoor zijn vooral het zekere herkennen van kleuren en ook het geheugen- en concentratievermogen van beslissend belang.

Inhoud:

6 identieke houten piraten
30 schatkistkaartjes met smaragd
(wit, oranje, rood, paars, blauw, groen)
6 kleurenkaarten (wit, oranje, rood, paars, blauw, groen)
1 kleurendobbelsteen

Leeftijd:

3 +

Aantal spelers:

2 - 6

Duur van het spel:

ca. 10 minuten

Auteurs:

Angelika en Jürgen Lange

Captain Kidd en zijn dappere piraten-crew steken in zee met hun groot zeilschip „Esmeralda“, op weg naar nieuwe gebieden om op zoek te gaan naar waardevolle schatten. Aangekomen op een mysterieus eiland kan de spannende zoektocht beginnen. Hier zijn vele boordevol gevulde schatkisten verstopt, waarin er een heleboel te ontdekken valt. De piraten zijn echter vooral op zoek naar grote edelstenen in hun lievelingskleuren.

Korte

gebruiksaanwijzing:

Het doel is om telkens die piraat te vinden, die op het schatkistkaartje met de door de dobbelsteen gegooid edelsteenkleur staat. Als dit lukt krijgt men het kleine schatkistkaartje. Wie de meeste schatkistkaartjes verzamelt is de winnaar van het spel.

Vorbereitung van het spel:

Alle 30 schatkistkaartjes worden goed gemengd en met de afbeelding naar boven zodanig over de tafel verspreid dat zij goed bereikbaar zijn voor iedere speler. De zes gekleurde speelkaarten worden eveneens blootgelegd en op een rij naast de kleine kaartjes uitgesteld. Daarna moet iedereen goed opletten. De oudste speler neemt nu één voor één de verschillende piraten afzonderlijk in de hand en zet deze op zes willekeurige schatkistkaartjes met zes verschillend gekleurde edelstenen, zodat iedere edelsteenkleur één keer bedekt is. Hierbij is het belangrijk dat deze stenen en dus ook de overeenkomstige kleuren niet meer te zien zijn.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint en laat de kleurendobbelsteen rollen. Nu komt het erop aan zich te herinneren en precies die piraat te vinden, die zich op de edelsteen van de met de dobbelsteen gegooid kleur bevindt. Wanneer de speler een piraatfiguur uitgekoken heeft, mag hij deze figuur optillen.

Als de edelsteenkleur overeen stemt met de dobbelsteenkleur, dan werd de juiste piraat gevonden. Daarom mag de speler het schatkistkaartje, waarop deze figuur stond, voor zich nemen. Daarna moet hij de piraatfiguur op een ander schatkistkaartje met dezelfde edelsteenkleur zetten. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Als de kleur van de edelsteen echter niet overeenstemt met de kleur van de dobbelsteen, dan heeft de speler niets gewonnen. De spelfiguur wordt opnieuw op dezelfde plaats gezet en de volgende speler is aan de beurt.

Wij raden dus aan steeds op te letten en zich telkens te herinneren aan de kleur van de edelsteen zowel als aan de positie van de piraten.

Als er in de loop van het spel voor een piraat geen passende edelsteenkleur meer voorhanden is, dan wordt deze figuur uit het spel genomen en op de passende kleurenkaart gezet aan de rand van het spel. Wie direct na elkaar nog eens deze kleur gooit met de dobbelsteen, heeft niets gewonnen.

Einde van het spel:

Als er nog slechts drie piraten op hun schatkisten staan, dan is het spel uit. De winnaar is degene die het grootste aantal schatkistkaartjes kon verzamelen.

Stimulering:

herkennen & plaatsen van kleuren
concentratie & geduld
aandacht & geheugen

Captain Kidd

Ce memory des couleurs fascine les enfants, ne serait-ce que par son thème captivant. Les petits pirates sont à la recherche d'un trésor et doivent trouver des pierres précieuses de différentes couleurs. La reconnaissance des couleurs, l'attention et la mémoire sont décisifs dans ce jeu.

Contenu :

6 pirates identiques, en bois
30 petites cartes de coffres aux trésors avec pierre précieuse (blanche, orange, rouge, violette, bleue, verte)
6 cartes de couleurs (blanche, orange, rouge, violette, bleue, verte)
1 dé multicolore

Âge :

3 +

Joueurs :

2 - 6

Durée du jeu :

env. 10 minutes

Auteurs :

Angelika et Jürgen Lange

Le capitaine Kidd et son équipe de pirates téméraires partent pour une aventure avec leur grand voilier « Esmeralda », à la recherche de trésors précieux. Dès leur arrivée sur une île mystérieuse, la recherche captivante peut commencer. Car il s'y cache de nombreux coffres remplis de trésors invitant à la découverte. Mais les pirates recherchent avant tout de grosses pierres précieuses de leurs couleurs préférées.

Brèves instructions :

L'objectif est de trouver le pirate se tenant sur la carte du coffre qui contient la pierre précieuse de la couleur indiquée par le dé. En cas de réussite, le joueur reçoit la petite carte à trésor. Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de cartes aux trésors a gagné.

Préparation du jeu :

Mélanger les 30 cartes de coffres aux trésors et les répartir sur la table en orientant les images vers le haut, de manière à ce que tous les joueurs puissent facilement les atteindre. Retourner également les six cartes de couleurs et les poser en rangée à côté des petites cartes. Alors, attention ! L'aîné des joueurs prend les pirates, les uns après les autres, et les pose sur six cartes de coffres aux trésors représentant six pierres précieuses de couleurs différentes, de manière à ce que chaque couleur de pierre précieuse soit cachée. Il est important que les pierres (et donc les couleurs correspondantes) soient dissimulées.

Déroutement du jeu :

Le benjamin commence et lance le dé multicolore. Maintenant, il s'agit de se souvenir et de trouver le pirate qui se trouve sur la pierre précieuse de la couleur indiquée par le dé. Si le joueur se décide pour un pirate, il le soulève.

Si la couleur de la pierre précieuse correspond à la couleur indiquée par le dé, il s'agit du bon pirate. Le joueur prend alors la carte du coffre au trésor sur laquelle le pirate se trouvait. Ensuite, il doit poser le pirate sur une autre carte de coffre au trésor avec une pierre précieuse de la même couleur. Le tour passe alors au joueur suivant.

Cependant, si la couleur de la pierre précieuse ne correspond pas à la couleur indiquée par le dé, le joueur n'obtient rien. Il repose la figurine sur place et le joueur suivant lance le dé.

Il est donc recommandé d'être attentif à tout moment et de retenir à chaque tour la couleur de la pierre précieuse et la position du pirate.

Si, au cours du jeu, les pierres précieuses d'une couleur correspondant à un pirate sont épuisées, on retire ce pirate du jeu et le pose sur la carte de la couleur correspondante, en bordure du jeu. Si un joueur lance le dé et obtient de nouveau cette couleur, le tour passe au joueur suivant.

Fin du jeu :

Lorsqu'il ne reste plus que trois pirates sur les coffres aux trésors, le jeu est terminé. Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de cartes de coffres aux trésors.

Développe :

la reconnaissance & l'attribution des couleurs
la concentration & la patience
l'attention & la mémoire