
Wie biedt er meer?

Ravensburger® spelen Nr. 605 5 512 5

Spelidee: Henri Sala

Design: Gro Songe-Møller

Kaartspel voor 2 tot 6 kinderen van 6 tot 12 jaar

Speelduur: circa 20 minuten

Inhoud: 50 kaarten

Doel van het spel

Bij dit spel gaat het erom zoveel mogelijk kaarten af te leggen. Iedere speler probeert om aan het einde van het spel zo weinig mogelijk of helemaal geen kaarten meer over te hebben.

Vorbereiding

Voor elke manier van spelen worden de kaarten eerst goed geschud. Iedere speler krijgt zes kaarten. De rest wordt op een stapel, met de plaatjes naar onderen, midden op tafel gelegd.

Spelregels

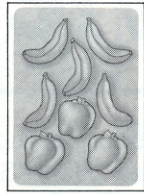
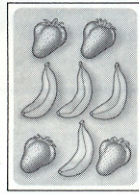
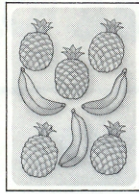
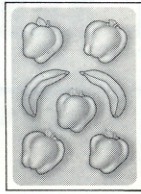
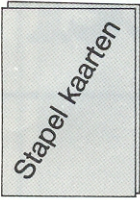
Wie heeft er meer vruchten?

Van de stapel kaarten wordt de bovenste kaart omgedraaid en naast de stapel gelegd. De jongste speler begint. Hij kan een van zijn eigen kaarten aan de al open liggende kaart op tafel aanleggen, als er tenminste één soort vruchten gelijk is. Dus kersen passen aan kersen of bananen aan bananen. Maar opgelet: op de kaart die men aanlegt moeten altijd **meer** vruchten voorkomen dan op de kaart waaraan men aansluit.

Aan een kaart met 3 aardbeien en 4 appels kan bijvoorbeeld een kaart worden gelegd waarop 4 of 5 aardbeien of 5 appels staan.

Als de speler die aan de beurt is een passende kaart heeft dan legt hij die aan. Dan is de volgende speler aan de beurt. Als hij geen passende kaart heeft, dan **moet** hij er een van de stapel nemen. Als die past dan mag hij hem meteen aanleggen. Als die niet past dan moet hij de kaart houden en is de volgende speler aan de beurt.

De rij kaarten wordt maar aan **één** kant langer gemaakt. Er mag niet aan beide kanten worden aangelegd.



Joker: Op twee kaarten is een mand vol vruchten afgebeeld. Deze kaarten zijn „jokers“. Een joker kan men **altijd** aanleggen. Wie de joker legt mag er meteen een kaart naar keuze naast leggen.

De joker **moet** niet worden aangelegd. Hij mag ook worden bewaard voor volgende beurten, als het aanleggen beter uitkomt.

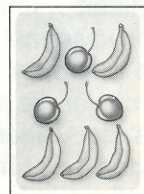
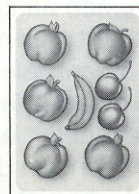
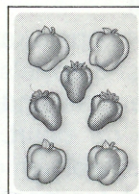
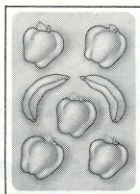
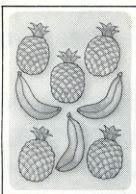
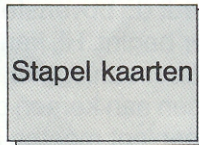
Maar als een speler niets aanlegt dan moet hij wel een kaart van de stapel nemen.

Eén meer

Als beginkaart wordt de bovenste kaart van de stapel omgedraaid. Evenals bij de spelregels hierboven mag er worden aangelegd als één soort vruchten hetzelfde is. Maar opgelet: nu moet het **precies één vrucht meer** zijn!

Bij deze manier van spelen mag er aan beide kanten van de rij worden aangelegd. De spelers hebben dus de keuze uit twee mogelijkheden.

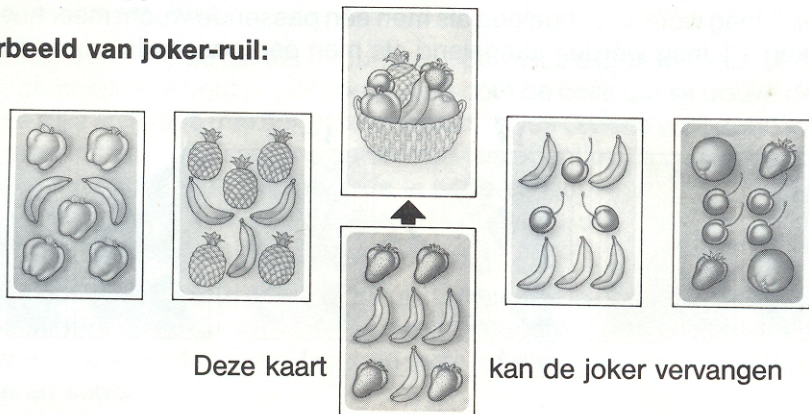
Voorbeeld:



Beginkaart

Voor het aanleggen van de joker geldt dezelfde regel als bij de voorgaande manier van spelen. Als een speler echter ontdekt dat hij een joker voor een passende kaart zou kunnen ruilen dan mag hij dat doen als hij aan de beurt is. Deze ruil geldt niet als aanleggen. De speler mag na de ruil gewoon verder spelen, maar hij mag de zojuist geruilde joker pas bij de volgende beurt opnieuw aanleggen.

Voorbeeld van joker-ruil:



Einde van het spel

Het spel is uit als een van de spelers geen kaart meer in zijn hand heeft. Hij is winnaar.

Het komt ook voor dat niemand meer kan aanleggen, maar iedereen nog kaarten heeft. Winnaar is dan de speler die het minste aantal kaarten over heeft.

Variatie op de spelregels

Het spel kan ook op de volgende manieren worden gespeeld, die vooral voor oudere kinderen interessanter zijn. De basisregels blijven gelijk.

Zo lang aanleggen als men kan

Spelregels zoals bij „Eén meer“: men mag aanleggen als men precies één vrucht meer heeft. De speler die aan de beurt is mag echter zoveel kaarten aanleggen als hij kan. Wie niet aanlegt moet een kaart van de stapel nemen.

Er mag nu maar weer aan één kant worden aangelegd, net als bij de eerste spelregels.

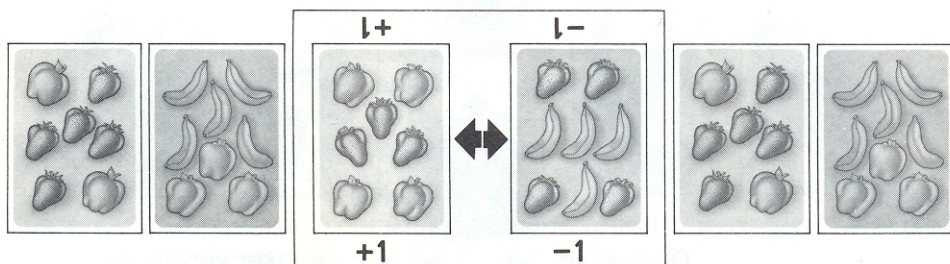
Eén minder

Spelregels als bij „Eén meer“. Er mag worden aangelegd als men hetzelfde soort vruchten op zijn kaart heeft staan, maar dan **één minder**.

Eén meer, één minder

Spelregels als bij „Eén meer“. Er mag nu weer aan beide kanten van de rij worden aangelegd.

De achterkant van de spelregels dient als begin van de rij kaarten. Daarop worden de twee bovenste kaarten van de stapel als beginkaarten gelegd. Bij het teken + 1 mag worden aangelegd als men één passende vrucht meer heeft, bij het teken - 1 mag worden aangelegd als men één passende vrucht minder heeft.



Qui dit mieux?

Jeux Ravensburger® No 605 5 511 7

de Henri Sala

Illustration: Gro Songe-Møller

Jeu de cartes pour 2 à 6 enfants de 6 à 12 ans

Durée du jeu: de 10 à 30 minutes

Contenu: 50 cartes

Objectif du jeu

Essayer de ne plus avoir de cartes, ou le moins possible, à la fin du jeu.