

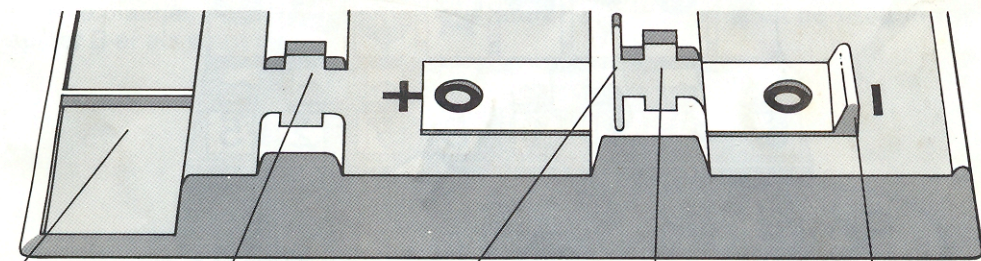
Koppie, koppie!

Een combinatie- en denkspel voor slimme spelers
voor 2 kinderen van 6 tot 12 jaar door Jerzy Skomski
Ravensburger® Spelen Nr. 611 5 210 5

Inhoud: 1 speelbord met schuifjes
8 speelstenen met rode cijfers
8 speelstenen met zwarte cijfers
16 kaartjes

Het speelmateriaal

Voordat de eerste ronde wordt gespeeld, worden de 8 schuifjes in de 8 horizontale sleuven op het speelbord geschoven. Daarvoor moet men ze aan de onderzijde van het speelbord met de vinger iets omhoog drukken. De handgreep van het schuifje zit aan de kant van het speelbord waar geen kaartjes afgelegd worden.



Plaats voor het
afleggen van
de kaartjes

Plaats voor
de speelstenen
van de ene speler

Sleuven voor
de kaartjes

Plaats voor de
speelstenen van
de andere speler

Schuifjes

Vorbereiding van het spel

1. Uit de 16 kaartjes zoekt men 8 kaartjes uit, waarmee men het leuk vindt om te spelen.
2. Deze kaartjes worden loodrecht in de smalle sleuven van het speelbord gestoken.
3. Iedere speler krijgt 8 speelstenen, de ene die met de rode, de andere die met de zwarte cijfers.
4. De jongste speler mag beginnen. Het speelbord wordt zo opgesteld dat hij de schuifjes kan bedienen.

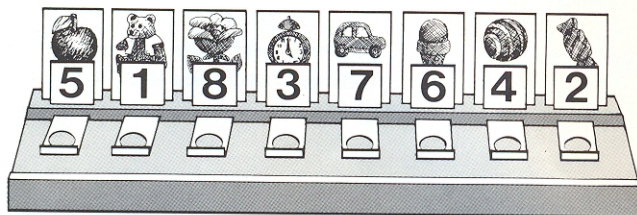
Waar gaat het om?

Het gaat er om in zo weinig mogelijk ronden al vragend er achter te komen welke cijfers de tegenspeler achter ieder plaatje verborgen houdt.

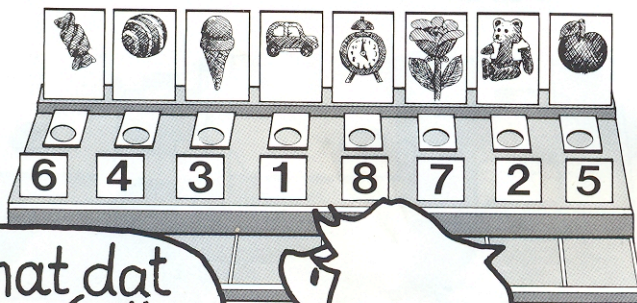
Hoe gespeeld wordt:

Speler A begint en plaatst aan zijn kant voor ieder plaatje een cijfer, dat speler B niet mag zien.

Voorbeeld:



Speler B, aan de andere zijde van het speelbord, ziet de plaatjes in omgekeerde volgorde. Hij begint te schatten welke cijfers speler A bij de verschillende plaatjes heeft gezet. Hoeveel snoepjes zou de ander wel hebben?



Schat dat het

er 6 zijn. Schat dat hij 4 ballen heeft en 3 ijsjes, 1 auto en 8 wekkers enz.

Als hij alle 8 cijfers geplaatst heeft dan begint voor hem de **eerste ronde van vragen**: hij mag bij ieder plaatje een vraag stellen:

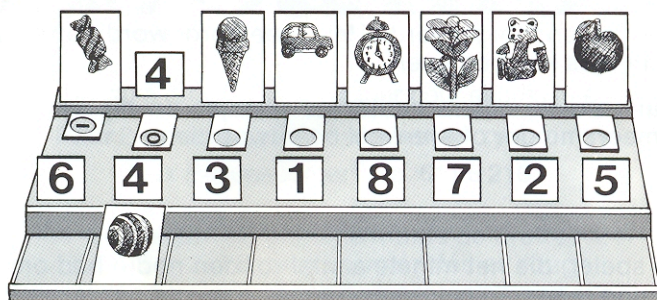
Speler B: „Heb je 6 snoepjes?“

Speler A: „Nee, **minder**“. Hij schuift het schuifje op ⊖.

Speler B: „Heb je 4 ballen?“

Speler A: „Heb jij even geluk! Ja, precies 4 ballen!“ Hij schuift het schuifje op ⊕.

Speler B neemt het kaartje met de bal eruit en legt het op de daarvoor bestemde plaats voor het afleggen van de kaartjes. Men kan nu goed zien dat de cijfers aan elkaar gelijk zijn.



Dan vraagt speler B verder: „Heb je 3 ijsjes?“

Speler A antwoordt: „Nee, ik heb er **meer**“. Hij schuift het schuifje op ⊕.

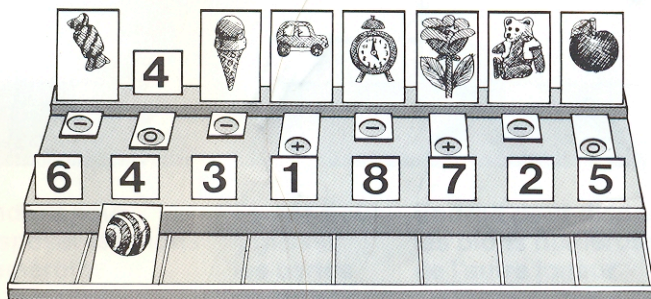
Merktekens:

⊕ betekent: **meer**

⊖ betekent: **minder**

⊙ betekent: **evenveel**

Als alle plaatjes in de eerste ronde een beurt hebben gehad ziet de situatie voor **speler B** er als volgt uit:



Hij denkt nu na en gaat combineren: Twee teddyberen heb ik gezegd en hij zegt **minder**. Dat kan alleen maar 1 zijn. De 2 kan bij de auto horen, want daar heeft hij gezegd **meer**.

Bij de bloem heb ik gevraagd of het 7 was. Hij zegt **meer**. Dat kan alleen maar de 8 zijn. Maar waar hoort dan die 7? Bij de ijsjes heeft hij **meer** gezegd. Laat ik die 7 dan daar maar eens proberen.

Hij denkt na en verplaatst zijn cijfers. Vervolgens begint voor hem **de tweede ronde van vragen**. Opnieuw schat hij van ieder plaatje het bijbehorende cijfer.

Het cijfer van de teddyber en de bloem weet hij deze ronde zeker juist te benoemen. Maar waarschijnlijk heeft hij nog een derde en misschien zelfs een

vierde vragenronde nodig voordat alle kaartjes op de daarvoor bestemde plaats afgelegd kunnen worden.

Er wordt genoteerd hoeveel ronden speler B nodig heeft gehad.

Nu worden de rollen omgekeerd. Het speelbord wordt omgedraaid, zodat speler B de schuifjes kan bedienen.

Speler B plaatst nu de cijfers achter de plaatjes en hij mag de vragen van **speler A** met meer, minder of evenveel beantwoorden.

Winnaar

Winnaar is de speler, die het minste aantal ronden nodig had om alle cijfers in overeenstemming te brengen.

Het spel wordt spannender als men een aantal ronden tegen elkaar speelt en dan de resultaten bij elkaar optelt. Vragen en antwoorden, nadenken en combineren zijn overigens zo interessant en geven zoveel speelplezier dat het niet eens zo belangrijk is wie er wint.

© 1980 by Otto Maier Verlag Ravensburg