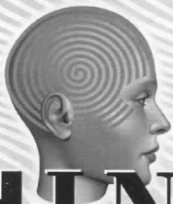


8-99 jaar



THINK®

SPEEL JE SLIM!

kids



MEMO-CRIMI

Spannende vertelpret
voor slimme detectives

OEFENT GEHEUGEN
EN CREATIVITEIT

Max Kobbert

Ravensburger



MEMO-CRIMI

Spannende vertelpret voor slimme detectives.

Ravensburger® spel nr. 23 312 0

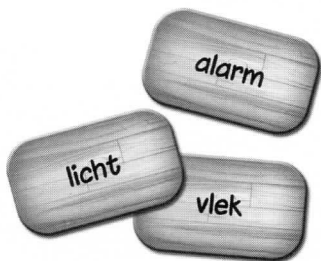
Geheugenspel voor 2-4 spelers van 8-99 jaar.

Auteur: Max J. Kobbert

Illustratie: Dynamo Ltd.

Redactie: Alexandra Cordes

Inhoud: 1 speelbord
1 dobbelsteen
1 speelfiguur
40 fiches
112 woordkaartjes



THINK® Kids traint het geheugen op speelse wijze. Belangrijke vaardigheden zoals logica, creativiteit, reactie, concentratie en een goed geheugen worden daarnaast ook nog versterkt.

De nadruk in dit spel ligt op een goed geheugen en creativiteit.

Waar gaat het om?

Ieder van jullie kan een hele goede detective worden. Maar daarvoor heb je een goed geheugen nodig, want detectives moeten ieder detail goed kunnen onthouden en mogen niets vergeten. Doe mee en laat zien dat je een echte detective bent! Wie de ongelooflijke detectiveverhalen het beste kan onthouden en navertellen, wordt lid van de club van superdetectives.

Doel van het spel is,

de spannende detectiveverhalen te onthouden, ze met veel fantasie verder te vertellen en daarbij zo veel mogelijk fiches te verzamelen.

Voor het spel

Allereerst haal je de woordkaartjes en de fiches voorzichtig uit het karton. Schud de woordkaartjes en leg ze omgekeerd in de doos. De fiches komen naast de doos. Zet de speelfiguur op een willekeurig veld op het in elkaar gepuzelde speelbord.

De openingsronde

De kleinste speler mag beginnen, daarna gaat het met de wijzers van de klok mee. Je pakt twee woordkaartjes en vertelt met deze twee woorden het begin van een verhaal. Voorbeeld: je hebt de begrippen “**raam**” en “**ruzie**” gepakt. Dan zou het verhaal zo kunnen beginnen:

“Ik liep in een verzengende hitte naar huis. Bij een open raam zag ik een vrouw met lila haar. Zij had op dat moment ruzie met een twee meter grote politieman.”

Dan stapel je de beide woordkaartjes **open** op een willekeurig, vrij verhaalveld. De vier verhaalvelden bevinden zich in de vier hoeken van het speelbord. Het woord dat je als eerste gebruikt hebt, leg je onderop, daarop het tweede woordkaartje met het begrip naar boven. Om de beurt komen nu de andere spelers aan de beurt, pakken twee woordkaartjes, beginnen een verhaal en stapelen ze open op een willekeurig, vrij verhaalveld.

De spannende detectiveverhalen moet je goed in je geheugen prenten! Doen er maar twee spelers mee, dan mag iedere speler meteen met twee detectiveverhalen beginnen. Daarvoor pak je dan natuurlijk twee keer twee woordkaartjes. Spelen drie spelers mee, dan gooien jullie om het vrije veld: wie het hoogste getal gooit, mag nog een verhaal vertellen.

Spelverloop

Nu komt de dobbelsteen in het spel. Ben je aan de beurt, dan zet je de speelfiguur het overeenkomstige aantal ogen met de wijzers van de klok mee vooruit. Ieder veld waar je met de figuur blijft staan, heeft een actie tot gevolg:

Verhaalveld:



Kom je op een verhaalveld, dan herhaal je het daarbij horende verhaal. Aangezien de bovenste kaart altijd open ligt, helpt dat je geheugen

op weg. Na een korte bedenktijd moet je het verhaal vertellen. Kleine veranderingen mogen, maar er mogen niet alleen maar de woorden van de kaartjes worden opgenoemd. Belangrijk is, dat in het verhaal altijd alle woorden in de juiste volgorde van onder naar boven voorkomen.

Nadat je het verhaal verteld hebt, tilt een speler de stapel woordkaartjes omhoog en bladert hem voor alle andere spelers zichtbaar door. Zo kan iedereen controleren of je het verhaal goed verteld hebt. En daardoor fris je het geheugen van iedereen weer op.

Heb je het verhaal goed verteld, dan krijg je een fiche.

Heb je het verhaal onvolledig of verkeerd verteld, dan krijg je geen fiche.

Vervolgens pak je een nieuw woordkaartje en vertel je het verhaal verder. Het woordkaartje leg je dan weer open op het verhaalveld. Een nieuw woordkaartje wordt iedere keer na het vertellen van een verhaal gepakt, los van het feit of het verhaal goed of verkeerd verteld werd. Zo wordt het verhaal steeds met een nieuw woordkaartje aangevuld.

Pijl:



Ga verder naar het volgende vrije verhaalveld en herhaal het daarbij horende verhaal.

Kaartenveld:



Je mag met de speelfiguur naar een willekeurig verhaalveld gaan, behalve het veld waar de speler voor je zojuist was. Herhaal het daarbij horende verhaal.

Vinger:



Je kiest een speler en wijst op een willekeurig verhalenveld. Dit verhaal moet de speler naverhalen. Als de speler het verhaal juist vertelt krijgt hij een fiche en anders krijgt hij niets.

Ogen:



Je mag stiekem een willekeurige stapel woordkaartjes doorkijken.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als alle fiches verdeeld zijn. De speler met de meeste fiches wint het spel. Jullie kunnen voordat het spel begint ook zelf bepalen bij welk aantal je wint.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger B.V.

Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger

227544