



Zygomar

- Interlude, 2006
- 2 tot 4 spelers vanaf 6 jaar
- auteur: Dominique Ehrhard

Inhoud

- 24 dubbelzijdige puzzelkaarten (bestaande uit delen van het gezicht)
- 32 opdrachtkaarten (tonen het volledige gezicht)
- spelregelboekje

Doel van het basisspel

Probeer als eerste 8 opdrachtkaarten te winnen door het gezicht op de opdrachtkaarten zo vlug mogelijk correct samen te stellen.

Vorbereiding

- Geef elke speler zijn eigen set dubbelzijdige puzzelkaarten bestaande uit: twee haarstukken, twee ogen en twee stukken mond (telkens linker en rechter gedeelte).
- Elke speler neemt deze set kaarten in zijn hand.
- Meng de stapel opdrachtkaarten en leg die verdekt op tafel.

Spelverloop

De oudste speler draait de bovenste opdrachtkaart om.

Nu proberen alle speler gelijktijdig om met hun zes puzzelkaarten het openliggende gezicht na te bouwen. Zodra een speler hierin slaagt, klopt hij met zijn hand op de opdrachtkaart. Zijn medespelers controleren.

Indien zijn puzzel inderdaad overeenkomt met de opdrachtkaart, krijgt de speler de opdrachtkaart als beloning. Indien hij een fout heeft gemaakt, moet hij een reeds eerder verdiende opdrachtkaart (indien zo) en de momenteel liggende opdrachtkaart terug onder de stapel opdrachtkaarten schuiven. Indien hij nog geen kaart verdient heeft, mag hij tijdens de volgende ronde niet meespelen.

Opmerking: de spelers kunnen afspreken dat iedereen slechts één hand mag gebruiken om zijn puzzel samen te stellen.

Winnaar

Wie als eerste 8 opdrachtkaarten verdient, wint het spel.

ZYGOCHALLENGE

Doel

Verdien de meeste opdrachtkaarten door zo veel mogelijk gezichten na te maken.

Vorbereiding

- Laat 8 opdrachtkaarten in de doos en verdeel de rest (24) over de spelers die deze elk verdekt voor zich in een stapeltje leggen.
- Elke speler maakt een gezicht naar keuze met zijn 6 puzzelstukken.
- Iedereen draait zijn bovenste opdrachtkaart om zodat deze voor elke speler duidelijk zichtbaar is.

Spelverloop

- De jongste speler begint door één van zijn zes puzzelkaarten om te draaien.
- Indien zijn gezicht niet overeenkomt met één van de openliggende opdrachtkaarten komt de volgende speler aan de beurt.
- Indien zijn gezicht wel overeenkomt, krijgt de speler de betreffende opdrachtkaart (zelfs al ligt die bij een medespeler). Die speler moet een nieuwe opdrachtkaart omdraaien.
- Het spel gaat zo verder totdat de laatste beschikbare opdrachtkaart toegekend is.

Opmerking:

Een speler kan in zijn beurt eventueel twee opdrachtkaarten verdienen. Indien hij bij zijn start vaststelt dat zijn gezicht overeenkomt met een openliggende opdrachtkaart, dan verdient hij de kaart. Vervolgens moet hij één eigen puzzelstuk omdraaien en kan hij nog een kaart winnen.

Winnaar

De speler met de meeste kaarten wint. Bij gelijke stand wint de speler met de meeste sterren op de verzamelde opdrachtkaarten.

ZYGODICTO

...voor 2, 3 of 4 teams van 2 spelers

Eén speler van elk team neemt een opdrachtkaart en bestudeert die eventjes. Daarna draait hij deze kaart om op tafel. Nu moet hij verbale instructies geven aan zijn medespeler zodat die het gezicht kan namaken. Indien het team daarin slaagt, verdient het 1 punt. Bij elke volgende speelbeurt wisselen de verteller en de bouwer van rol. Het team dat het eerst 8 punten scoort, wint.

ZYGOVERSO

Eén opdrachtkaart wordt open op tafel gelegd. Alle spelers proberen nu met hun eigen zes puzzelstukken zo vlug mogelijk de omgekeerde tekening na te bouwen. Denkt een speler dit te realiseren, dan roept hij "STOP". Indien correct, dan krijgt hij de kaart en draait de volgende opdrachtkaart om. Bij een fout verliest hij een reeds eerder verdiende kaart of past voor de volgende ronde. Wie het eerst 8 kaarten verzamelt, wint het spel.

ZYGOMOTUS

...voor 2, 3 of 4 teams van 2 spelers

Het basisprincipe komt overeen met Zygodicto maar met het volgende verschil: beide speler van het team zitten recht tegenover elkaar. De speler die de kaart even bestudeerde mag nu niet spreken! Hij moet de gelaatsuitdrukking op de opdrachtkaart nabootsen zodat zijn teamgenoot de correcte puzzel kan samenstellen. Sfeer gegarandeerd!

ZYGOMEMO

Een opdrachtkaart wordt gedurende 5 à 10 seconden aan alle spelers getoond (volgens de leeftijd). Daarna wordt de kaart omgedraaid. Nu proberen alle spelers het gezicht na te maken met hun eigen zes puzzelstukken (hierbij mag eventueel een scherm gebruikt worden zodat niemand kan afkijken...). Als iedereen klaar is, worden de puzzels vergeleken met de opdrachtkaart. Elke speler krijgt 1 punt per puzzelstuk dat correct ligt. Vooraf wordt afgesproken hoeveel opdrachtkaarten worden gespeeld. De speler die de meeste punten scoort, wint het spel.

ZYGOLOGICO

Drie willekeurige opdrachtkaarten worden open op tafel gelegd. Elke speler probeert nu met zijn eigen zes puzzelstukken een gezicht te maken dat voldoet aan de volgende eis:

Elk van de zes onderdelen van het gepuzzelde gezicht moet minstens op twee van de drie openliggende opdrachtkaarten voorkomen.

De speler die hierin het eerst lukt, roept "Stop". De medespelers controleren zijn oplossing.

- Indien correct, dan krijgt de speler de drie opdrachtkaarten en draait en drie nieuwe om.
- Indien fout, verliest hij één reeds eerder verdiende opdrachtkaart.
- Indien hij nog geen opdrachtkaarten bezit, mag hij niet meespelen in de volgende beurt.

De eerste speler die 9 opdrachtkaarten kan verzamelen, wint het spel.

