

Leonardo



VAN REINHARD STAUPE

Aantal spelers: 2 – 6 • Leeftijd: vanaf 8 jaar • Spelduur: ca. 10 minuten

INHOUD

50 speelkaarten:



Op elke kaart staat een rode, een gele, een groene en een blauwe vlieger afgedrukt. Op iedere vlieger staat een getal van 1 – 50. Onder de vliegers bevindt zich een zwart vierkant met een cirkel. De cirkel is groot of klein en is met één van de vier kleuren gevuld. De cirkel bepaalt steeds welke kaart de volgende is, die in de loop van het spel moet worden gezocht.

Vier voorbeelden:



Cirkel: groot

Kleur: rood

*De volgende kaart, die moet worden gezocht, is die met het **hoogste** getal in de **rode** vliegers.*



Cirkel: klein

Kleur: geel

*De volgende kaart, die moet worden gezocht, is die met het **laagste** getal in de **gele** vliegers.*



Cirkel: groot

Kleur: blauw

*De volgende kaart, die moet worden gezocht, is die met het **hoogste** getal in de **blauwe** vliegers.*



Cirkel: klein

Kleur: blauw

*De volgende kaart, die moet worden gezocht, is die met het **laagste** getal in de **blauwe** vliegers.*

Een **grote cirkel** betekent dus: zoek het **hoogste getal** (in de aangegeven kleur).

Een **kleine cirkel** betekent: zoek het **laagste getal** (in de aangegeven kleur).

HET SPELIDEE

In iedere ronde wordt één kaart open in het midden van de tafel gelegd. Deze kaart heet: 1^e kaart. De 1^e kaart bepaalt welke kaart de volgende is, die moet worden gezocht (2^e kaart). Deze 2^e kaart bepaalt welke kaart als derde moet

worden gezocht. De 3^e kaart bepaalt dan weer welke kaart de vierde is en tenslotte is de overblijvende kaart de vijfde. De speler die de 5^e kaart als eerste heeft gevonden, slaat snel met zijn hand op de kaart en mag de kaart pakken.

Alle spelers spelen tegelijkertijd zonder beurtvolgorde. De spelers mogen slechts hun ogen gebruiken bij het bepalen van de 5^e kaart, niemand mag iets zeggen. De handen van de spelers mogen alleen gebruikt worden om op de 5^e kaart te slaan. De speler die als eerste 6 kaarten bezit, is de winnaar.

DE VOORBEREIDING

De kaarten worden geschud. Er worden vier kaarten omgedraaid en open in een “cirkel” gelegd. Het zwarte vierkant op de kaarten wijst altijd naar buiten. De overige kaarten worden als dichte stapel hiernaast gelegd.



HET SPELVERLOOP

De oudste speler pakt de bovenste kaart van de dichte stapel en legt deze open in het midden van de cirkel. Deze kaart heet: **1^e kaart**. De 1^e kaart bepaalt welke kaart de volgende is, die moet worden gezocht (2^e kaart). Deze 2^e kaart bepaalt welke kaart als derde moet worden gezocht. De 3^e kaart bepaalt dan weer welke kaart de vierde is en tenslotte is de overblijvende kaart de vijfde.

Belangrijk: Bij het zoeken naar de 2^e kaart telt de 1^e kaart niet mee. Alleen de getallen op de vier andere kaarten zijn bepalend voor het resultaat. Bij het zoeken naar de 3^e kaart tellen de 1^e en de 2^e kaart niet mee enzovoort. Elke kaart kan dus maar één keer worden gezocht en bezet daarmee een exacte positie in de volgorde van 1 – 5.

Zoals gezegd: de spelers mogen slechts hun ogen gebruiken om iedere volgende kaart te zoeken en mogen niets zeggen. Ze mogen slechts hun handen gebruiken om op de vijfde kaart te slaan.

Ter verduidelijking een voorbeeld.

Het is heel eenvoudig:

De bovenste kaart van de stapel wordt in het midden gelegd.

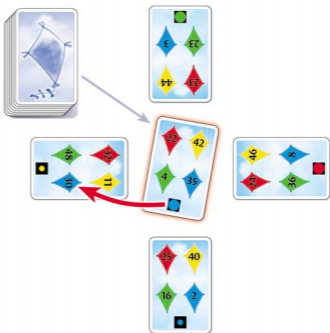
Dit is de 1^e kaart.

De cirkel op de 1^e kaart bepaalt welke van de andere vier kaarten als 2^e moet worden gezocht.

De cirkel op de kaart is groot en blauw. Het hoogste getal in de blauwe vliegers moet dus worden gezocht (de vlieger op de

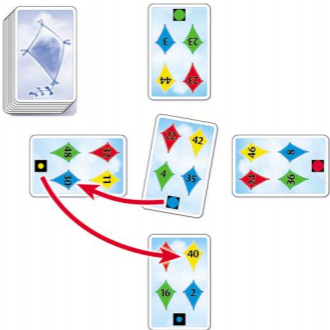
1^e kaart telt niet mee!)

Het hoogste getal in de blauwe vliegers is de 30 (op de linker-kaart).



De cirkel op de 2^e kaart bepaalt nu welke kaart als 3^e moet worden gezocht.

De cirkel is klein en geel. Het laagste getal in de gele vliegers moet dus worden gezocht (de 1^e en 2^e kaart tellen niet mee!).



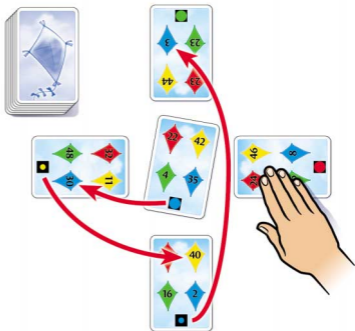
Het laagste getal in de overgebleven gele vliegers is de 40 (de onderste kaart).

De cirkel op de 3^e kaart bepaalt nu welke kaart als 4^e moet worden gezocht.

De cirkel is klein en blauw. Het laagste getal in de overgebleven blauwe vliegers moet dus worden gezocht (de 1^e, 2^e en 3^e kaart tellen niet mee!).

Het laagste getal in de beide overgebleven vliegers is de 3 (de bovenste kaart).

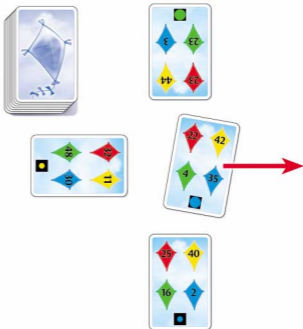
Er is nu nog één kaart over (de rechterkaart). Dit is de 5^e kaart. Karen slaat snel met haar hand op deze kaart.



- ➔ Als de speler op de **juiste kaart** heeft geslagen, mag hij deze als beloning pakken en gedekt voor zich neerleggen. De 1^e kaart uit het midden wordt op de vrije plaats gelegd.

Karen pakt als beloning de 5^e kaart (rechts), omdat dit inderdaad de juiste oplossing was en legt deze gedekt voor zich neer.

De 1^e kaart wordt naar rechts op de vrije plaats geschoven.



- ➔ Als de speler op de **verkeerde kaart** heeft geslagen, mag hij in deze ronde niet meer meespelen en moet hij een inmiddels gewonnen kaart (voor zover hij er één bezit) voor straf weer inleveren en terzijde leggen. De andere spelers spelen verder tot iemand op de juiste kaart heeft geslagen.

Op deze wijze wordt ronde na ronde gespeeld: de bovenste kaart wordt in het midden van de cirkel gelegd (1^e kaart), alle spelers zoeken tegelijkertijd, een speler slaat op de gezochte 5^e kaart enzovoort. Als meerdere spelers **precies tegelijk** op de 5^e kaart slaan, moeten deze spelers een beslissingsronde spelen. De 1^e kaart wordt onder de stapel geschoven. Daarna wordt een nieuwe kaart van de stapel om-

gedraaid en als nieuwe 1^e kaart in het midden van de cirkel gelegd. Alleen de spelers, die tegelijk hadden geslagen, doen in deze ronde mee.

HET EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste zes kaarten bezit, heeft gewonnen. Als men dat wil, kan men natuurlijk ook meer of minder kaarten als voorwaarde voor de overwinning vaststellen.

VARIANT VOOR ERVAREN SPELERS

Er worden nu vijf in plaats van vier kaarten cirkelvormig op tafel gelegd. Het spelverloop blijft verder gelijk. In iedere ronde wordt een kaart van de dichte stapel in het midden van de cirkel gelegd (1^e kaart) en de spelers zoeken (slechts met hun ogen) weer de laatste kaart in de volgorde, in dit geval de 6^e kaart.



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII