



www.kloen.be

NEDERLANDS

Kloen vzw motiveert ieder hartelijk mens om samen, vrijwillig, allerlei acties te ondernemen met als doel: kindgerichte goede doelen te ondersteunen.

Kloen steunt : De Ziekenhuisclowns, Het Clownshuis, De Hópi-clowns, Muco en Orka (kinderen met reuma).

Alle info: www.kloen.be

De ontwikkeling van het unieke KLOEN KWARTINO KAARTSPEL schept de mogelijkheid om deze goede doelen een item te bezorgen die wat financiële armsglag kan bieden.

KLOEN KWARTINO KAARTSPEL

Kloen vzw, de organisatie die zich inzet voor diverse kindgerichte goede doelen, ontwikkelde het KLOEN KWARTINO KAARTSPEL: een origineel kaartspel met tal van speelmogelijkheden. Het is de bedoeling om met dit compact verpakt spel jong en oud urenlang speelplezier te verschaffen en tevens een centje in te zamelen voor de werking van de kindgerichte goede doelen. Het KWARTINO KAARTSPEL is multicultureel, er zijn geen taalbarrières.

Dit multi-kaartspel voor elke leeftijd omvat volgende spelvarianten:

1 KWARTET	6 KLEUR & VORMEN-DOMINO	11 JOKER JAGEN
2 DUO OF MEMO	7 SCRABBLE-KAARTSPEL	12 ÉÉNENTWINTIGEN
3 KLEUR-DOMINO	8 WOORDZOEKEN	13 VERHALENSPEL
4 CIJFER-DOMINO	9 MEDEKLINKERSPEL	14 DIDACTISCH SPEL
5 BOLLETJES-DOMINO	10 REKENSPEL	15 Enz.... IMPROVISATIE

KLOEN APP

Speel verder via www.kloen.be en geniet online van nog meer KLOEN KWARTINO-spelletjes.

NL 1

1. KWARTET

Het doel van het spel is zoveel mogelijk families van 4 kaarten te verzamelen. Het spel wordt als volgt gespeeld: Alle kaarten worden uitgedeeld, zodanig dat (indien mogelijk) iedereen evenveel kaarten heeft. Vraagt aan een medespeler een kaart die je nodig hebt om een familie te vervolledigen. Als hij deze kaart bezit, moet hij ze aan jou geven. Je mag doorgaan met vragen totdat je je vergist. De speler aan wie je de verkeerde kaart gevraagd hebt, mag nu overnemen. Hij kan jou natuurlijk alle kaarten terugvragen die jij tijdens je beurt verkregen hebt. Zodra je een volledige familie verzameld hebt, mag je deze opzij leggen. Degene die op het einde van het spel de meeste families heeft verzameld, is de winnaar.

2. DUO - MEMO

Een spel om het geheugen te testen
Aantal spelers: 2 of meer spelers
De kaarten worden geschud en omgekeerd in rijtjes op de tafel gelegd. Doel van het spel is zoveel mogelijk paren (= twee kaarten van dezelfde familie) te verzamelen. Er begint een willekeurig uitgekozen speler. Dan speelt iedere speler om beurt in wijzerzin. Wanneer het zijn beurt is, draait iedere speler twee kaarten naar keuze om. Als het twee kaarten uit dezelfde familie zijn, neemt hij ze en speelt verder door er twee andere om te draaien. Als het twee verschillende kaarten zijn, draait hij ze opnieuw om en is het de beurt aan de volgende speler. Zo gaat men verder tot alle paren gevonden werden. Degene die het meest paren kaarten heeft verzameld is de winnaar.

3. KLEUR-DOMINO

Van elke Kwartino speelkaart zijn de kaarthelften (onder en boven) op de buitenrand anders ingekleurd (sommige kaarten hebben in de ganse buitenrand dezelfde kleur, net als bij domino er stenen zijn met hetzelfde aantal ogen). Hier is het dus de bedoeling om gelijke kleuren tegen elkaar aan te leggen.

4. CIJFER-DOMINO (met 9 cijfers)

Op de rand van de speelkaarten vinden we bolletjes met een cijfer. Hierbij is het de bedoeling de kaarten met eenzelfde cijfer tegen elkaar aan te leggen.

5. BOLLETJES-DOMINO

Op de rand van de speelkaarten vinden we bolletjes met een cijfer. Hierbij is het de bedoeling de kaarten met een gelijk aantal bolletjes tegen elkaar aan te leggen. De bolletjes dienen om de allerkleinsten aan te leren welk cijfer er overeenstemt met een overeenkomstig aantal bolletjes.

NL 2

6. KLEUR- en VORMEN-DOMINO

Op de bovenkant van de speelkaart staan er twee vormen met verschillende kleur. Hierbij moeten de kaarten met overeenkomende vorm en kleur tegen elkaar gelegd worden. BASISSELREGELS DOMINO: (varianten 3,4,5 en 6)
De kaarten worden door elkaar geschud. Iedere speler krijgt 8 à 10 kaarten. De resterende kaarten worden met neutrale zijde bovenaan op de tafel gelegd. Dit is de aflegstapel. De spelers houden de kaarten onzichtbaar voor de tegenspelers (maar zichtbaar voor zichzelf). De speler met de hoogste zelfde waarde op zijn kaart (of het hoogste en zelfde aantal bolletjes op de beide zijden van de speelkaart) begint en legt deze kaart op tafel. Als niemand een kaart heeft met eenzelfde waarde op de beide kaartzijden moet iedereen een kaart opnemen van de aflegstapel op tafel totdat er iemand een kaart heeft met een zelfde waarde (of zelfde aantal bolletjes) op de beide kaartzijden. Bij het spelen met de kleuren of vormen, start degene met een kaart met dezelfde kleur of vorm op de bovenzijde van de kaart. Bij meerdere spelers met kaarten van één kleur of dezelfde vorm start degene met de grootste puntenwaarde van de bolletjes. De bedoeling is om de speelkaarten met hetzelfde aantal bolletjes of punten, en dezelfde kleur of vormen tegen elkaar te leggen. Als een speler geen kaart kan uitleggen moet hij een kaart opnemen uit de aflegstapel, kan hij die kaart uitleggen dan mag hij dit doen. Zoniet moet hij deze kaart toevoegen bij zijn kaarten. De speler die als eerste al zijn kaarten uitspeelt is gewonnen.

7. SCRABBLE - KAARTSPEL

Vanaf 2 spelers
Men schudt de kaarten goed dooreen en deelt aan iedere speler 10 kaarten uit. De overige kaarten legt men met de neutrale zijde bovenaan (aflegstapel) op tafel. Beurtelings worden de kaarten gedeeld en degene die de kaarten deelde start het spel. Met de letters in zijn kaarten maakt de speler een zo lang mogelijk woord. De puntenwaarden van de gebruikte letters (op de rechteronderzijde van de speelkaart) worden opgeteld en genoteerd bij de respectievelijke speler. De speler dient zijn kaarten opnieuw aan te vullen uit de aflegstapel tot 10 kaarten. Om beurt en in wijzerzin wordt gespeeld. Men mag ook een nieuw woord vormen door toevoeging van letters op de reeds gevormde woorden op de tafel. Eveneens mogen er woorden gevormd worden door een nieuw woord te kruisen met een bestaand woord op de tafel. Wanneer er geen kaarten meer kunnen uitgelegd worden, stopt het spel. De totale puntenwaarde van de resterende kaarten bij iedere speler worden opgeteld en afgetrokken van de respectievelijk gescoorde punten. De winnaar is degene met de grootste score. De jokerkaarten kunnen voor iedere letter ingezet worden, maar hebben geen puntenwaarde. Wanneer er iemand een woord vormt met een jokerkaart, en één van de volgende spelers heeft de bedoelde letter, dan mag hij de joker vervangen met zijn letter. De gewonnen joker kan dan verder gebruikt worden als willekeurige letter.

NL 3

8. WOORDZOEKEN

Een speler vormt met een aantal letterkaarten een woord (onzichtbaar voor de medespeler). Hij mengt deze kaarten en legt ze op tafel. De tegenspeler moet dan zo snel mogelijk het gevormde woord zoeken. Bij meerdere spelers zoekt men voor elke speler een identiek woord. Men legt de kaarten per woord omgekeerd op tafel. De spelers draaien gelijktijdig hun kaarten en vormen om ter snelst het te zoeken woord.

9. MEDEKLINKERSPEL

Een speler zoekt uit de letterkaarten een woord en neemt de klinkers weg. Hij legt de kaarten in de juiste volgorde op tafel. De tegenspeler moet dan zo snel mogelijk de ontbrekende klinkers van het woord proberen in te vullen.

10. REKENSPEL

Met de puntenwaarden van de letters op de speelkaarten, kunnen allerlei rekenoefeningen gemaakt worden. Een speler legt een kaart op tafel en neemt vervolgens kaart na kaart en geeft hierbij een rekenopdracht aan de tegenspeler. Een goede teleoefening voor iedereen. Naargelang de leeftijd bepaalt men de moeilijkheidsgraad.

11. JOKER JAGEN

Dit is een variatie op het Zwarte Pieten Kaartspel of Piekezoet jagen. Men bewaart 1 joker in het kaartspel (de overige drie worden opzij gelegd). Wie aan het einde van het spel met deze joker overblijft, is verloren. De kaarten worden geschud en opgedeeld onder alle spelers. Als iemand twee dezelfde kaarten of twee kaarten van dezelfde kwartetfamilie heeft, worden deze open op tafel gelegd. Als iedereen dit gedaan heeft, dan moet de linker buurman van de geveer (ongezien) een kaart trekken. Als deze kaart eenzelfde kaart of een kaart van dezelfde kwartetfamilie is, moet hij deze ook open voor zich op tafel leggen. Als het een andere kaart is, moet hij deze bij zijn andere kaarten stoppen. Zo wordt er doorgespeeld totdat er nog maar één kaart over is. De speler die overblijft met de joker is de verliezer van het spel.

NL 4

12. ÉÉNENTWINTIGEN

Men schudt de kaarten en deelt aan iedere speler 10 kaarten uit. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk kaartcombinaties te vormen, waarvan de opstelsom van de punten 21 is. Wanneer er geen combinatie mogelijk is, neemt men een kaart van de aflegstapel en gaat de beurt over naar de volgende speler. Wanneer er een combinatie gevormd is mag men drie kaarten van de aflegstapel nemen. In dit spel heeft de Jokerkaart geen waarde, en mag deze gebruikt worden om één extra kaart uit de aflegstapel op te nemen. De speler met de meeste 21-combinaties is de winnaar van het spel.

NL 4

13. VERHALENSPEL

Rond het thema van iedere speelkaart kan een heus verhaal gemaakt worden waarbij fantasie en realiteit elkaar prikkelen.

14. DIDACTISCH SPEL

Het stellen van vragen over de afbeelding van de speelkaart, kan heel leerzaam zijn en vooral de ontwikkeling van het spelende kind bevordert.

15. IMPROVISATIE

Met enige vindrijkheid en improvisatie zijn nog tal van spelcreaties mogelijk.

Veel speelgenot!
Dank voor uw steun!

www.kloen.be

NL 5



www.kloen.be

ENGLISH

KLOEN desires to inspire every person to voluntarily and passionately initiate activities with the aim to support child-centered charities.

KLOEN supports: De Ziekenhuisclowns, Het Clownshuis, De Hópiclowns, Muco and Orka (children with rheumatism). More information available at www.kloen.be

The development of this unique KLOEN KWARTINO deck creates the ability to deliver multiple and various charities an item that can provide some financial flexibility.

The KLOEN KWARTINO playing cards

The KLOEN association is an organization dedicated to various child-focused charities. This organization developed an original card game providing a wealth of playing leisure: the KLOEN KWARTINO playing cards. These decks are convenient to take everywhere providing hours of enjoyment for everyone. The goal is also to ultimately raise money for the operation of child-focused charities. The KWARTINO CARD GAME is also multicultural and without any language barriers.

ENG 1

The creation of a multi- card game for all ages includes the following game possibilities:

1 QUARTET	6 COLOUR & PATTERN DOMINO	11 JOKER HUNT
2 MEMORY	7 SCRABBLE CARDS	12 TWENTY-ONE
3 COLOUR DOMINO	8 FIND THE WORD	13 STORYTIME
4 NUMBER DOMINO	9 CONSONANTS	14 ENLIGHTENMENT
5 DOTS DOMINO	10 COUNTING GAME	15 Etc. IMPROVISATION

KLOEN APP

Continue to play on www.kloen.be and enjoy even more KWARTINO online games.

1. QUARTET

Object of the game: to collect as many families (groups of 4 cards that belong together) as possible.
How to play:
Deal out all the cards. The dealer starts by asking another player for a card needed to complete a family. If the other player has the card, he must give it to you. You may continue asking for cards until the player you ask no longer has the available card. When a mistake is made the player who was asked for their card takes their turn to request cards. That player can re-take the cards taken in the previous round. When a player gathers a family they must put the 4 cards face down on the table in front of them. The player who collects the most families is the winner.

2. DUO – MEMO (Pairs)

A game to test your memory. Object of the game: to win the most pairs.
Number of players: 2 or more. The cards are shuffled and without being seen are laid face down on the table. The object of the game is to gather as many pairs as possible. A randomly chosen player starts; the others follow playing clockwise. In turn, each player turns over two cards. If they turn over two identical cards then they take them and continue by turning over two more. If they turn over two different cards then they are turned face-down again and then it's the next player's turn. The game continues in this way until all the cards on the table have been taken. The player with the most pairs wins.

3. COLOUR DOMINO

All Kwartino playing cards have a coloured edge. Each half has a different coloured edge on some cards, other cards have entirely one coloured edge (compare it to the domino tiles having the same amount of spots on each side). The idea is to put cards down matching one side of a card that is already there.

4. NUMBER DOMINO (with 7 numbers)

The playing cards have dots on the edge as well as a circle containing a number. The idea is to put cards down matching sides with the same number.

5. DOTS DOMINO

The playing cards have dots on the edge as well as a circle containing a number. The idea is to put cards down matching sides with the same amount of dots. The dots help the little ones to learn what number corresponds with a certain amount of dots.

6. COLOUR & PATTERN DOMINO

There are two patterns each with a different colour on the top of a playing card. The idea is to put cards down matching sides with the same colour and the same pattern.
Domino Basic Game Rules:
The cards are first shuffled. Every player gets 8 to 10 cards. The remaining cards are laid face down on the table: this is the discard pile. Don't let the other players see your cards, however you may look at your own cards. The player with the highest equal value on his card (or the highest and equal amount of dots on both sides of the playing card) begins and puts this card down on the table. If no player has a card with the same value on both sides then everyone takes a card from the discard pile until a player has a card with the same value (or the same amount of dots) on either side. When playing with colours and patterns the player holding the card with the same colour or pattern on the top of the card starts. When several players have cards with the same colour or pattern the player holding the card with the highest point value gets to begin. The object of the game is to put cards down matching sides with the same amount of dots or points or with the same colour or patterns. The winner is the first person to get rid of all of their cards.

7. SCRABBLE – CARDGAME

Number of players: 2 or more.
Shuffle the cards and deal each player 10 cards. Put the remaining cards face down (discard pile) on the table. The dealer starts the game. Each player in turn attempts to make a word as large as possible. The point values of each card used (at the bottom right of the playing card) are added and listed for the respective player. The player must take cards from the discard pile to rebuild to 10 cards. Play continues in a clockwise direction. A player may also form a new word by the addition of letters to words already formed on the table. A new word may also be formed by crossing a new word to an existing word on the table. The game is over once no cards remain to be taken. The total point value of the remaining cards will be added to each player and then subtracted from their respective scores. The player with the highest score is the winner.

ENG 3

The joker may be used for each letter but has no point value. If the joker is used as a wild card, then the joker can be traded to another player in return for the card with the appropriate letter. The recovered joker may then be further used as a random letter.

8. WORD SEARCH

A player forms one word (invisible to the other players). He mixes these cards and places them on the table. The opponent must recreate the same word. When playing with more than two players, each opponent receives all the letters for that word face down. The players simultaneously turn their cards and form the hidden word as fast as possible.

9. CONSONANT GAME

A player forms a word and removes the vowels. He lays the cards in the right order on the table. The opponent must try to name the missing vowels as quickly as possible to create the word.

10. COUNTING GAME

A mental exercise can be made by using the point values of the letters on each card. A player places a card on the table and then takes card after card and the opponent is required to add the points in his head. A great counting exercise for everybody. The degree of difficulty will depend on the age of the player.

11. JOKER HUNT

This is a variant on the Old Maid.
One joker is added to the deck of cards (the other three jokers are set aside). The player holding the joker at the end of the game loses. The cards are shuffled and divided among all players. If a player has two identical cards or two cards of the same quartet family, they are laid on the table. Once done, play may begin. The player to the left of the dealer must (unseen) draw a card from the player to their left. If this card matches a card or a card of the same quartet family, the player must lay these cards on the table. If it is a card that does not match any cards in their hand, then the play continues with the player to the left. Once all the cards are paired and laid on the table the player holding the joker loses the game.

ENG 4

12. TWENTY ONE

The dealer shuffles the cards and gives each player 10 cards. The objective of the game is to form as many as possible card combinations of which the sum of the points is 21. If no combination is possible, the player takes a card from the discard pile and the turn goes to the next player. When a combination is made the player takes three cards from the discard pile. The Joker card has no value and may be used as one extra card from the discard pile. The player with the most "21-combinations" is the winner of the game.

13. STORY TIME

A theme is created based on the playing card. It can be a great story where fantasy and reality delight each other.

14. GAME OF ENLIGHTENMENT

The child playfully learns by answering questions about the images on the playing cards.

15. IMPROVISATION

Allowing the player to use their ingenuity, improvisation and fantasy the game possibilities are endless.

Enjoy!

Thanks for your support!

www.kloen.be

ENG 2

ENG 5



www.kloen.be

FRANÇAIS

ASBL KLOEN motive chaque personne chaleureuse à entreprendre ensemble et péniblement toutes sortes d'activités répondant au but ultime: supporter les organismes de bienfaisance axées sur les enfants.

Kloen supporte : (De Ziekenhuisclowns, Het Clownshuis, Les Hôpoclowns, Muco et Orka (les enfants atteints de rhumatisme)

Toute info: www.kloen.be

Le développement du jeu de cartes unique KLOEN KWARTINO offre la possibilité à plusieurs bonnes causes un élément d'obtenir une certaine marge financière.

LE JEU DE CARTES KLOEN KWARTINO

ASBL KLOEN, l'organisation qui s'engage pour de bonnes œuvres ciblant les enfants, a développé un jeu de cartes original avec plusieurs possibilités :
LE JEU DE CARTES KLOEN KWARTINO. Le but de ce jeu, qui est compacte et facile à transporter, est d'apporter à chacun des heures de plaisir et également de collecter de l'argent pour le fonctionnement des bonnes causes. Le JEU DE CARTES KWARTINO est également multiculturel, il n'y a pas de frontières linguistiques.

La création d'un jeu de cartes multifonctionnel pour chaque âge reprend une variante des jeux suivants :

1 QUATUOR	6 JEU DE COULEURS & FORMES	11 JOKER HUNT
2 DUO ou MEMO	7 JEU DE CARTES SCRABBLE	12 BLACK JACK
3 DOMINO-COULEURS	8 MOTS CACHES	13 HISTOIRE DE JEU
4 DOMINO-CHIFFRES	9 JEU DE CONSONNE	14 JEU DIDACTIQUE
5 DOMINO-BILLES	10 JEU DE CALCUL	15 Etc....IMPROVISATION

KLOEN APP

Continuez à jouer via www.kloen.be et profitez en ligne de plus de jeux KLOEN KWARTINO.

FR 1

1. QUATUOR

Le but du jeu est de détenir dans la main une famille complète de 4 cartes. Le jeu se joue de la façon suivante:

Toutes les cartes sont distribuées, si possible en nombre égal pour chaque joueur. Demandez une carte qui te manque à un joueur. Si celui-ci a cette carte, il doit te la donner. Tu peux ensuite lui en redemander une jusqu'à ce que tu te trompes. La demande passe dès lors à celui que tu as questionné par erreur. Il peut alors, bien sûr, se faire restituer une à une toutes les cartes qu'on vient de lui prendre. Quand une famille de cartes est complète, celui-ci peut être mis de côté. Celui qui, à la fin, a abattu le plus de familles est gagnant.

2. DUO - MEMO

Un jeu pour tester la mémoire.
Nombre de joueurs : 2 ou plusieurs joueurs
Les cartes sont battues et déposées face cachée sur la table.
Le but du jeu est de ramasser le plus grand nombre de paires identiques (paire= deux cartes de la même famille). Le joueur qui commence est tiré au sort. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à lui de jouer, chaque joueur retourne deux cartes au choix, face visible. Si les deux cartes retournées sont identiques, il les gagne et continue à jouer en retournant deux autres cartes. Si les deux cartes retournées sont différentes, il les jette sur la table, les retourne à leur place, et c'est au joueur suivant de jouer. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes sur la table aient été gagnées. Celui qui a ramassé le plus de paires remporte la partie.

3. DOMINO - COULEURS

Le bord des deux moitiés de chaque carte Kwartino (haut et dessous) a une couleur différente (le bord complet de certaines cartes reprend la même couleur, comme dans le jeu classique de domino il y a des dés avec le même nombre de yeux). Le but ici est de trouver les mêmes couleurs et de les poser l'une contre l'autre.

4. DOMINO-CHIFFRES (avec 9 chiffres)

Sur le bord des cartes se trouvent des petites billes avec un chiffre. Le but ici est de mettre les cartes avec le même chiffre l'une contre l'autre.

5. DOMINO-BILLES

Sur le bord des cartes se trouvent des petites billes avec un chiffre. Le but ici est de mettre les cartes avec le même nombre de boules l'une contre l'autre. Les petites billes sont destinées au plus petits enfants pour les aider à retrouver le chiffre qui correspond au nombre de billes.

FR 2

6. JEU DE COULEUR & FORME

Le dessus de la carte reprend deux formes d'une couleur différente. Ici le but est de retrouver les cartes avec la forme et la couleur correspondante et de les poser l'une contre l'autre.

DOMINO REGLES DE BASE:

Les cartes sont battues et chaque joueur reçoit 8 à 10 cartes. Les autres cartes sont posées sur table face neutre visible. Ceci est la pile de défausse. Les joueurs cachent les cartes pour leurs adversaires (mais visible pour eux-mêmes). Le joueur avec la plus grande valeur (ou bien le plus de billes ou le même nombre de billes sur les deux côtés de la carte) commence et dépose cette carte. Si personne dispose d'une carte de la même valeur sur les deux côtés de la carte, chacun doit reprendre une carte de la pile qui se trouve sur la table jusqu'à ce quelqu'un dispose d'une carte de la même valeur (ou le même nombre de billes) sur les deux côtés de la carte. En jouant avec les couleurs ou les formes, le joueur avec la même couleur ou forme en haut de la carte commence le jeu. En cas de plusieurs joueurs avec des cartes d'une seule couleur ou la même forme, le joueur avec le plus grand nombre de billes commence le jeu. Le but est de poser les cartes avec le même nombre de billes ou points, et la même couleur ou forme l'une contre l'autre. Si un joueur ne peut en aucun cas déposer une carte, il doit reprendre une carte de la pile, s'il peut déposer la carte il peut le faire. Sinon il doit ajouter cette carte à ces propres cartes. Le joueur pouvant déposer toutes ses cartes a gagné la partie.

7. JEU DE CARTES-SCRABBLE

A partir de 2 joueurs

Les cartes sont battues et chaque joueur reçoit 10 cartes. Les autres cartes sont posées sur la table face neutre visible (pile de défausse). Chacun son tour les cartes sont distribuées et celui qui distribue commence le jeu. Avec les caractères dans ses cartes le joueur forme un mot aussi long que possible. La valeur des points des caractères utilisés (en-dessous à droite sur la carte) est additionnée et notée chez le joueur original. Le joueur recomplète ses cartes avec 10 cartes de la pile de défausse. On joue chacun son tour et dans le sens horaire. On peut également former un nouveau mot en ajoutant des caractères de mots déjà formés sur la table. On peut également former des mots en croisant un nouveau mot avec un mot existant sur la table. Lorsqu'il n'y a plus de cartes, le jeu s'arrête. La valeur totale des points des cartes restantes chez chaque joueur est additionnée et déduite des points respectivement marqués. Le gagnant est le joueur avec le plus grand score. Les jokers peuvent être utilisés pour chaque caractère, mais n'ont aucune valeur. Lorsque quelqu'un forme un joker, et un des joueurs suivant a ladite lettre (caractère), alors il peut remplacer le joker par son caractère. Le joker gagné peut alors être utilisé comme quelconque caractère.

FR 3

8. MOTS CACHES

Avec plusieurs cartes le joueur forme un mot (invisible pour l'adversaire). Les cartes sont battues et posées sur table. L'adversaire doit retrouver le mot formé aussi vite que possible. En cas de plusieurs joueurs on recherche un mot identique pour chaque joueur. Les cartes sont déposées sur table par mot et à l'envers. En même temps les joueurs retournent leurs cartes et forment ladite mot aussi vite que possible.

9. JEU DE CONSONNE

Un joueur retire un mot des cartes et supprime les consonnes. Les cartes sont déposées dans l'ordre correcte. L'adversaire doit à son tour remplir les consonnes manquantes et ceci aussi vite que possible.

10. JEU DE CALCUL

Avec la valeurs de point des caractères sur les cartes, toutes sortes d'exercices de calcul peuvent être faites. Le joueur dépose une carte sur la table et ensuite il reprend carte après carte et donne un problème de calcul à l'adversaire. Une bonne exercice pour tout le monde. Dépendant de l'âge le degré de difficulté change.

11. JOKER HUNT

Une variante du jeu de cartes Zwarte Pieten ou chasse au Piekezoet.
1 joker est conservé dans le jeu (les 3 autres sont mis de côté). Celui qui à la fin du jeu a gardé ce joker, a perdu le jeu.
Les cartes sont battues et distribuées.
Le joueur ayant deux cartes identiques ou deux cartes de la même famille quartette, ces cartes sont déposées sur table face visible. Si tout le monde a fait la même chose, le joueur de gauche du donneur doit prendre une carte (sans regarder). Si cette carte est une carte identique ou une carte d'une même famille quartette, elle doit également être mise sur table face visible. S'il s'agit d'une autre carte, elle doit être ajoutée à ses autres cartes. De cette façon le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une carte. Le joueur finissant avec le joker est le perdant du jeu.

12. BLACK JACK

Les cartes sont battues et chaque joueur reçoit 10 cartes. Le but est de former le plus de combinaisons que possible, et dont la somme est égale à 21 points. Si aucune combinaison est possible, une carte doit être prise de la pile de défausse et le prochain joueur doit jouer. Si une combinaison est formée le joueur peut prendre 3 cartes de la pile. Dans ce jeu le Joker n'a aucune valeur et peut être utilisé pour reprendre 1 carte supplémentaire de la pile.
Le joueur avec le plus de combinaisons 21 est le gagnant de la partie.

13. JEU D'HISTOIRE

Chaque carte répond à un certain thème et peut aboutir à une histoire fantastique, dans laquelle la fantaisie et la réalité peuvent se fusionner.

14. JEU DIDACTIQUE

Les images des cartes peuvent aboutir à des questions éducatifs et surtout promouvoir le développement de l'enfant jouant.

15. IMPROVISATION

Utilisez votre ingéniosité et improvisation et vous trouverez encore d'autres jeux créatifs avec les cartes.

Beaucoup de plaisir avec KLOEN KWARTINO!
Merci pour votre support!

FR 5

www.kloen.be



www.kloen.be

DEUTSCH

Der Kloen Verband motiviert jeden warmherzigen Mensch um gemeinsam und freiwillig allerlei Aktionen zu gestalten mit dem Ziel: Wohltätigkeitsorganisationen für Kinder zu unterstützen. Alle Informationen finden Sie auf: www.kloen.be
Kloen unterstützt : Die Krankenhaus Clowns, Das Clownshaus, Die Höpi-Clowns, Muco und Orka (Kinder mit Rheuma).
Durch die Entwicklung des einzigartigen KLOEN KWARTINO Kartenspiels werden verschiedene Wohltätigkeitsorganisationen gewisse finanzielle Spielräume zur Verfügung gestellt.

KLOEN KWARTINO KARTENSPIEL

Der Kloen Verband, eine Organisation die sich für verschiedene kinderorientierte Wohltätigkeitsorganisationen einsetzt, hat ein originelles Kartenspiel mit vielen Spielmöglichkeiten entwickelt: Das KLOEN KWARTINO KARTENSPIEL. Ziel dieses Kartenspiels ist es, stundenlangen Spielgenuss zu bieten und etwas Geld für die verschiedenen Wohltätigkeitsorganisationen einzunehmen. Durch seine kleine handliche Verpackung kann es überall mitgenommen und jederzeit gespielt werden. Das KWARTINO KARTENSPIEL ist auch multikulturell da es keine Sprachbarrieren gibt.

DEU 1

Diese Multikartenspiel ist für jedes Alter und umfasst folgende Spielvarianten:

1 QUARTETT	6 FARBE & FORMENSPIEL	11 JOKER JAGD
2 DUO oder MEMO	7 SCRABBLE-KARTENSPIEL	12 EINUNDZWANZIG
3 FARBEN-DOMINO	8 WORTSUCHE	13 GESCHICHTENSPIEL
4 ZAHLEN-DOMINO	9 KONSONANTENSPIEL	14 LERNSPIEL
5 KUGEL-DOMINO	10 RECHENSPIEL	15 Usw. IMPROVISATION

KLOEN APP

Spielen Sie weiter via www.kloen.be und genießen Sie online noch mehr Kwartino Spiele.

1. QUARTETT

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Quartette, das sind Sätze von vier zusammengehörigen Karten, zu sammeln.

Spielanleitung:

Zunächst werden die Karten gemischt und einzeln an die Spieler verteilt – dabei erhalten unter Umständen einige Spieler eine Karte mehr als andere. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer eindeutig bezeichneten Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt; z.B., „Michael, hast du die Karte E3?“ Ein Spieler darf nur dann nach einer bestimmten Karte fragen, wenn er von dem betreffenden Quartett mindestens eine Karte in der Hand hält. Hat der befragte Mitspieler die gesuchte Karte, so muss er sie dem Fragenden herausgeben, und dieser darf weiterhin von seinen Mitspielern ihm fehlende Karten fordern. Wenn jedoch ein Befragter die gewünschte Karte nicht besitzt, dann ist dieser an der Reihe nach Karten zu fragen. Sobald ein Spieler ein vollständiges Quartett, z.B. vier Könige, besitzt, legt er dieses offen vor sich auf den Tisch. Hat ein Spieler keine Karten mehr in der Hand, so ist er aus dem Spiel, und sein linker Nachbar darf als nächster nach Karten fragen. Wer bis Spielende die meisten Quartette gesammelt hat, gewinnt.

2. DUO - MEMO

Ziel des Spieles ist es möglichst viel Kartenpaare zu sammeln. Zunächst werden die Karten gut gemischt und mit dem Bild (der Vorderseite) nach unten auf dem Tisch verteilt. Der jüngste/älteste Spieler fängt an. Er dreht zwei Karten um. Hat er ein Paar aufgedeckt, darf der Spieler die Karten behalten und nochmals zwei Karten umdrehen. Hat er zwei verschiedene Karten umgedreht, legt er sie wieder hin und der nächste Spieler ist an der Reihe. Alle Spieler versuchen, sich die bereits aufgedeckten Motive zu merken. Gespielt wird im Uhrzeigersinn bis alle Kartenpaare aufgedeckt wurden. Wer die meisten Bildpaare gesammelt hat, der gewonnen.

DEU 2

3. FARBEN-DOMINO

Jede KWARTINO Karte hat am äußeren Rand der Kartenhälfte (unten und oben)eine andere Farbe (manche Karten haben ein komplett einfarbiges Rand, genau wie bei den Dominosteinen (manche Steine haben die gleiche Augenzahl)). Hier wird beabsichtigt die gleichen Farben aneinander zu legen.

4. ZAHLEN-DOMINO (mit 9 zahlen)

Am Rande der Karten finden wir Sphären (Kreise) mit einer Zahl. Hier müssen die Karten mit der gleichen Ziffer aneinander gelegt werden.

5. SPHÄREN-DOMINO (KUGEL-DOMINO)

Am Rande der Karten finden wir Sphären (Kreise) mit einer Zahl. Hier müssen die Karten mit der gleichen Anzahl Sphären aneinander gelegt werden. Die Zahlen werden verwendet um den kleinsten die Ziffer einer entsprechenden Anzahl Kreisen zuzuordnen.

6. FARBEN und FORMENSPIEL

Auf der Oberseite der Spielkarte gibt es zwei Formen mit unterschiedlicher Farbe. Hier müssen die Karten mit übereinstimmender Form und Farbe aneinander gelegt werden. Grundspielregeln Domino (Variationen 3, 4, 5 et 6):
Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 8 bis 10 Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Dies ist der Ablagestapel.
Jeder Spieler sorgt dafür das die anderen Mitspieler seine Karten nicht einsehen kann. Beim Spielen mit Farben oder Formen, fängt derjenige an, der eine Karte mit der gleichen Farbe oder Form auf der Oberseite der Karte hat. Bei mehreren Spielern mit Karten von einer Farbe oder gleichen Form fängt dieser an. Falls keiner, eine solche Karte hat muss jeder eine Karte vom Ablagestapel nehmen.
Wenn ein Spieler keine Karte ausspielen kann muss er eine Karte vom Ablagestapel nehmen, kann er diese Karte ausspielen darf er dieses machen. Falls nicht, wird diese zu seinen anderen Karten hinzugefügt.
Der Spieler, der als erster alle seine Karten ausspielen kann, hat gewonnen.

7. SCRABBLE – KARTENSPIEL

Ab 2 Spieler

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 8 bis 10 Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. (Ablagestapel) Derjenige, der die Karten austellt, fängt an. Gespielt wird abwechselnd im Uhrzeigersinn. Mit den Buchstaben auf seinen Karten bildet der Spieler das möglichst längste Wort. Die Punktezahl des verwendeten Buchstabens (rechts unten auf der Karte) wird addiert und beim Spieler eingetragen. Der Spieler muss danach Karten vom Ablagestapel nehmen bis er wieder 10 Karten hat.

DEU 3

Man darf auch ein neues Wort bilden, durch Hinzufügen von neuen Buchstaben an bereits gebildeten Wörtern oder über Kreuz. Wenn keine weiteren Karten ausgelegt werden können, endet das Spiel. Jeder Mitspieler muss die Gesamtpunktzahl seiner jeweils verbleibenden Karten von der erzielten Punktzahl abziehen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Der Joker kann für jeden Buchstaben verwendet werden, hat aber auch keinen Punktwert. Wenn jemand ein Wort mit einem Joker bildet, darf der nächste Spieler diesen gegen den zu ergänzenden Buchstaben austauschen, falls er diese in seinem Besitz hat. Der gewonnene Joker kann dann wieder als beliebiger Buchstabe verwendet werden.

8. WORTSUCHE

Ein Spieler formt ein Wort mit einige Buchstabenkarten (unsichtbar für den Mitspieler). Er mischt diese Karten und legt sie auf den Tisch. Der Gegenspieler muss dann so schnell wie möglich das geformte Wort suchen. Bei mehreren Spielern wird für jeden Spieler das gleiche Wort zusammen gestellt. Man legt die gemischte Karten umgekehrt vor den Spielern auf den Tisch. Die Spieler drehen gleichzeitig ihre Karten um und versuchen so schnell wie möglich das Wort zu bilden.

9. KONSONANTENSPIEL

Ein Spieler bildet mit den Buchstabenkarten ein Wort und entfernt die Vokale. Er legt die Karten in der richtigen Reihenfolge auf den Tisch. Der Gegenspieler versucht so schnell wie möglich die fehlenden Vokale zu bestimmen.

10. RECHENSPIEL

Mit den Zahlen/ dem Wert der Buchstaben auf den Spielkarten, können beliebige Rechnungsübungen gemacht werden. Ein Spieler legt eine Karte auf den Tisch und nimmt danach Karte eine Karte nach der anderen auf. Gleichzeitig gibt er den Gegenspieler eine Rechenaufgabe. Eine gute Übung für jeden Spieler. Je nach Alter bestimmt man den Schwierigkeitsgrad.

11. JOKERJAGD

Dieses Spiel ist eine Variante vom Katenspiel "Schwarzer Peter"
Es wird nur ein Joker im Kartenspiel behalten (die anderen drei werden entfernt). Wer am Ende des Spieles den Joker hat, hat verloren.
Die Karten werden gut gemischt und unter den Spielern verteilt.
Falls jemanden zwei gleiche Karten oder zwei Karten der gleichen Quartett-Familie hat, werden diese abgelegt. Wenn jeder die Gelegenheit hatte, muss der Spieler links vom Austeiler eine Karte ziehen. Gehört diese Karte zur gleichen Quartett-Familie als die bereits abgelegte, muss er diese auch ablegen. Ist es eine andere Karte, muss er diese zwischen seine Karten stecken. So wird weiter gespielt bis nur noch eine Karte übrig bleibt. Der Spieler, der am Ende des Spiels den Joker hat, verliert.

DEU 4

12. EINUNDZWANZIG

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 10 Karten. Der Spieler links vom Austeiler fängt an. Es wird abwechselnd im Uhrzeigersinn gespielt. Die Absicht ist es, so viel wie möglich Kartenkombinationen zu bilden, bei denen die Summe der Punkte 21 beträgt. Falls keine Kombination möglich ist, nimmt man eine Karte des Ablagestapels und der nächste Spieler spielt weiter. Wenn man eine Kombination gebildet hat muss man 3 neue Karten vom Ablagestapel nehmen.
Der Joker hat in diesem Spiel kein Wert und darf verwendet werden um eine extra Karte vom Ablagestapel zu nehmen. Der Spieler mit den meisten 21-Kombinationen, hat gewonnen.

13. GESCHICHTENSPIEL

Rundum die Thematik jeder Karte kann eine richtige Geschichte entstehen, in der Fantasie und Realität einander kitzeln ...

14. LERNSPIEL

Fragen nach dem Bild der Spielkarte kann sehr lehrreich und vor allem spielerisch die Entwicklung des Kindes fördern.

15. IMPROVISATION

Mit ein wenig Improvisation und Kreativität sind weitere Spiel-Erfindungen möglich. Viel Spaß dabei.

Viel Spaß!

Danke für Ihre Unterstützung!

www.kloen.be

DEU 5