

Spelregels Match 1A

Doel van het spel

Op elke kaart staat een begrip uit de planten- of dierenwereld. Wie als eerste twee of meer kaarten ziet die bij elkaar horen, wint deze. Wie de meeste kaarten heeft, wint het spel.

Inhoud

78 speelkaarten en 2 spelregelkaarten.

Vorbereiding

- ▣ Schud de kaarten en leg ze op een dichte stapel.
- ▣ Kies een spelleider die de kaarten beheert en op tafel legt.

Zo gaat het spel

- ▣ De spelleider legt evenveel kaarten met de voorkant op tafel als er spelers zijn. Bij minder dan vier spelers overleggen de spelers hoeveel kaarten elke keer op tafel worden gelegd.
- ▣ Zie je een match, twee of meer kaarten die bij elkaar horen? Sla dan op tafel, roep Match! en noem de match die je ziet.
- ▣ Controleer aan de hand van de gekleurde codereeksen langs de zijkant van de kaartjes of de match goed is. Is minimaal één codereeks hetzelfde, dan win je de kaarten.
- ▣ De spelleider begint een nieuwe ronde en vult de kaarten op tafel aan met nieuwe kaarten van de stapel, net zoveel als gewonnen zijn.

Spelregels Match 1B

- ❑ Maak je een foute match, dan mag je pas in de volgende ronde weer slaan als geen van de medespelers (meer) een match ziet.
- ❑ Als in een ronde niemand een match ziet, dan legt de spelleider twee nieuwe kaarten op tafel.
- ❑ Het spel eindigt als er geen match meer te maken is. Wie heeft de meeste kaarten?

Aandachtspunten

- ❑ Een match kan twee of meer kaarten omvatten.
- ❑ Sommige kaarten kunnen in meerdere matches voorkomen.

Spelvarianten

- ❑ Je kunt het spel **zonder spelleider** spelen. Verdeel dan de kaarten onder de spelers. Elke speler legt zijn stapel dicht voor zich. Als je aan de beurt bent, draai je de bovenste kaart van je stapel om en legt hem op tafel. Hierna is de volgende speler aan de beurt. Je speelt tot de stapels van alle spelers op zijn.
- ❑ Als je al een match hebt en in een latere ronde komt een nieuwe kaart die bij je match past, dan mag je slaan en win je ook deze kaart.
- ❑ Je kunt het spel ook in je eentje spelen om te oefenen.

© 2012 Scala leuker leren bv, Groningen, The Netherlands
www.scalaleukerleren.nl

Idee en vormgeving: Meeple, Den Haag | Illustraties: Teun Berserik, Den Haag

Matches

Dit spel bevat twee categorieën kaarten:



planten



dieren

Bij de codereeksen is uitgegaan van de volgende uitgangspunten:

- Een match valt binnen één categorie. Een plantenkaart vormt dus geen match met een dierenkaart.
- Een match wordt bijna altijd bepaald doordat een dier of een plant een bepaald kenmerk heeft (het is of heeft iets):

Bijvoorbeeld:

- vlinder - insect is een goede match, want een vlinder is een insect
- spin - insect is geen goede match, want een spin is geen insect; het argument dat een spin insecten eet, telt niet.

Gevorderde spelers kunnen natuurlijk onderling wel afspreken dat een match tussen de categorieën wordt goedgekeurd of een match als in het voorbeeld spin - insect.

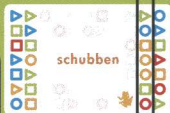
Voorbeelden

Een hagedis heeft
schubben.



Een hagedis is
een reptiel.

Een reptiel heeft
schubben.



Een zalm heeft
schubben.

De kaart schubben maakt een match met
hagedis, reptiel en zalm.