



Aantal spelers: 2 – 8 • Leeftijd: vanaf 5 jaar • Spelduur: ca. 15 minuten

Inhoud

15 afbeeldingenbladen:

Op ieder afbeeldingenblad staan steeds dezelfde 15 voorwerpen afgedrukt: teddybeer, eend, potlood, trui, bloem, boot, vliegtuig, muts, bal, theepot, trommel, vis, vlinder, auto, vlieger.

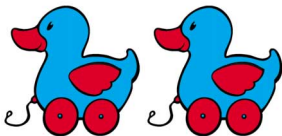
Alle voorwerpen bestaan altijd uit twee kleuren, maar steeds in een andere combinatie. Soms is de teddybeer geel-groen, soms groen-geel, soms rood-blauw enzovoort.



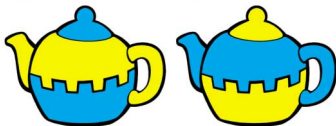
Het Spelídee

Er worden twee willekeurige afbeeldingenbladen in het midden van de tafel gelegd. Ongeacht welke twee bladen worden getrokken en omgedraaid, er is altijd **precies één voorwerp, dat op beide bladen helemaal identiek is** (nooit meer of minder). De spelers proberen dit voorwerp zo snel mogelijk te vinden.

Voorbeeld:



Helemaal identiek



niet identiek

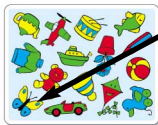
De speler die aan het einde van het spel de meeste bladen bezit, wint het spel.

Het Spelverloop

De 15 afbeeldingenbladen worden geschud en als dichte stapel aan de rand van de tafel gelegd. De oudste speler pakt de bovenste twee bladen van de stapel en legt ze, met een beetje afstand van elkaar, open in het midden van de tafel. En dan kan het spel beginnen!

Op beide afbeeldingenbladen is precies één voorwerp helemaal identiek. **Alle spelers** zoeken nu **tegelijkertijd** naar dit voorwerp. Een speler die denkt dit voorwerp gevonden te hebben, roept snel de naam van dit voorwerp en wijst ze aan ter controle.

Voorbeeld:



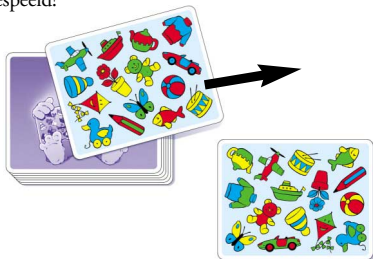
identiek

Evert heeft het identieke voorwerp ontdekt en roept meteen: "Vlinder". Ter controle wijst hij met zijn vingers de identieke vlinders aan.

De speler die het juiste identieke voorwerp als eerste heeft geroepen, mag één van beide open afbeeldingenbladen pakken en deze gedekt voor zich neerleggen. Hij heeft deze gewonnen.

Let op: als een speler het verkeerde voorwerp roept, mag hij in deze ronde niet meer meedoen. De andere spelers zoeken verder tot het juiste voorwerp is gevonden.

De speler die het juiste voorwerp heeft geroepen (en het afbeeldingenblad heeft gewonnen), pakt daarna het volgende afbeeldingenblad van de stapel en legt deze open naast het nog op tafel liggende afbeeldingenblad. Er wordt direct verder gespeeld!



Nadat Evert één van beide bladen heeft gekozen en als beloning gedekt voor zich heeft neergelegd, draait hij het bovenste afbeeldingenblad van de stapel om en legt deze op de vrijgekomen plaats.

Het spel gaat verder: alle spelers zoeken weer tegelijkertijd naar het identieke voorwerp.

Er wordt op bovenstaande wijze verder gespeeld. De speler die als eerste het juiste voorwerp vindt, pakt als beloning één van beide afbeeldingenbladen.

Let op: als een speler als beloning een afbeeldingenblad mag pakken, moet hij altijd het blad kiezen, dat het langst op tafel ligt. De eerste keer is dat bijvoorbeeld het bovenste blad, in de volgende ronde het onderste, daarna weer het bovenste enzovoort.

Einde van het Spel

Er wordt doorgespeeld totdat de hele stapel is gebruikt en er nog maar één blad op tafel ligt. De speler die de meeste afbeeldingenbladen bezit, heeft gewonnen. Als meerdere spelers de meeste afbeeldingenbladen hebben, hebben deze spelers allemaal gewonnen.



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