

Merkolino

Wie heeft de rakers gezien?

Een memo voor 2 – 4 kinderen vanaf vijf jaar



Het verhaal

De dierenkinderen maken gebruik van het mooie weer en maken een uitstapje in de vrije natuur. Enkele brutale bengels verstoppen zich steeds opnieuw! Weten jullie nog wie er vandoor is gegaan?

Vorbereiding

Iedere speler krijgt een bord, een spelfiguur en drie markeringsstenen. De spelfiguur wordt op de rode startmarkering geschoven. De drie markeringsstenen worden naast het bord gelegd.

Alle 16 memokaarten met de plaatjes van de dierenkinderen worden in een stapel midden op de tafel gelegd.

Doel van het spel

Jullie moeten tijdens het spel goed kijken en indien mogelijk de drie dierenkinderen vinden die zich hebben „verstopt“.

Spelverloop

Wie thuis de meeste huisdieren heeft, mag beginnen.

Hij mengt de 16 memokaarten goed door elkaar en legt deze dan omgekeerd in een stapel op de tafel. Dat zijn dus alle dierenkinderen die meegaan met het uitstapje.

Dan trekt hij de bovenste drie kaarten van de stapel en legt deze omgedraaid aan de kant. Dat zijn de drie bengels die zich hebben verstopt en die moeten worden ontmaskerd.

Nu trekt hij de ene na de andere memokaart van de omgedraaide stapel en legt deze, goed zichtbaar voor alle kinderen, als tweede open stapel op de tafel. Het omdraaien moet behoorlijk snel gebeuren.

Alle medespelers roepen hierbij samen de naam van ieder omgedraaid dier: „Leeuw!“, „Muis!“, „Geit!“ enz. Als alle 13 memokaarten omgedraaid zijn, wordt deze stapel omgedraaid, zodat er geen enkel dierenkind meer te zien is.

Het gaat nu om het volgende: alle spelers, ook de speler die de kaarten heeft

omgedraaid, proberen zich te herinneren welke 13 dierenkinderen er te zien waren en welke drie dieren er ontbraken. Maar niet hardop zeggen! In de plaats daarvan neemt iedere speler zijn drie markeringsstenen en legt deze op het bord op de afbeelding van de drie weglopers waarvan hij denkt dat deze er deze keer tussenuit zijn gegaan. Maar niet bij de buurman kijken!

Als alle spelers hun markeringsstenen hebben neergelegd, worden de drie aan het begin terzijde gelegde kaarten met de bengels omgedraaid. Alle spelers vergelijken nu de werkelijk er vandoor gegane dierenkinderen met de door hun geplaatste markeringsstenen.

Voor iedere correcte tip mogen de spelers de spelfiguur op hun bord één veld verder naar rechts schuiven.

Dan begint een nieuwe ronde. De volgende speler draait nu de kaarten om. Hij mengt alle 16 dierenkaarten en opent de volgende ronde door opnieuw drie kaarten omgedraaid neer te leggen en begint dan de overige kaarten om te draaien...

Einde van het spel

Na drie ronden is het spel afgelopen. De speler wiens spelfiguur de meeste velden naar rechts is opgeschoven, heeft het beste opgepast en heeft het spel gewonnen!



- Soort spel:** Memo
Spelers: 2 – 4 spelers vanaf 5 jaar
Inhoud: 4 bordes,
16 memokaarten,
4 spelfiguren,
12 markeringsstenen,
spelregels
Auteur: Gunter Baars
Illustratie: Barbara Kinzebach

Als verschillende spelers evenveel punten hebben, wint die speler die in de laatste ronde de meeste punten heeft gepakt.

Varianten

Spel voor jongere kinderen

Als er jongere kinderen meespelen, moet je de memokaarten langzamer omdraaien. Hierdoor wordt het spel gemakkelijker.

Spel voor gevorderden

Als echte memoprofessionals bij elkaar zijn, kun je de kaarten gerust supersnel omdraaien zonder de dieren met naam te noemen.

Spel met dierengeluiden

Bij dit spel worden tijdens het omdraaien van de kaarten niet de namen van de dieren genoemd maar hun geluiden nagebootst.

Spel met spelleider

Als een spelleider (een kind, ouder of een andere volwassene) wil meespelen, draait deze de kaarten onzichtbaar om en noemt deze de dieren of bootst de dierengeluiden na, zonder de afbeeldingen te laten zien.

Snel zoekspel

Er wordt gespeeld zoals dat wordt beschreven in de handleiding. Als een speler er bij het plaatsen van zijn markeringsstenen zeker van is dat hij alle dieren heeft gevonden, roept hij hard „STOP!“. Nu mogen er geen tips

meer worden gegeven. Wie nu goed heeft opgepast en ook nog eens heel behendig is geweest, kan nu flink veel punten scoren.

Spel met minpunten

Ook bij deze variant wordt er gespeeld zoals dat in de handleiding wordt omschreven. Maar je krijgt wel bij elke foutieve tip een punt in mindering. De spelers kunnen echter bij deze variant kiezen of zij alle drie de markeringsstenen willen plaatsen; dit is geen verplichting.

Als een speler b.v. slechts twee dieren weet, hoeft hij ook maar twee markeringsstenen te plaatsen en ziet hij af van een mogelijk punt. Als hij echter gokt op het derde dier, riskeert hij een minpunt. Als één of meer tips foutief zijn, wordt de spelfigur met het bijpassende puntenaantal teruggezet naar links, in de richting van de rode startmarkering. Als er nog geen punten zijn behaald, gebeurt er niets. De spelfigur blijft op het startveld staan.

En nu beestachtig veel speelplezier met die brutale rakkers!

