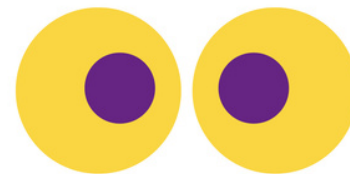


Speelwijzen

Groentenpret en Fruitplezier



Inhoud van het spel:

- 13 startkaarten (nr. 1) met de afbeelding van een fruitsoort of groente,
- 13 bijpassende kinderkaarten (nr. 2),
- 13 kaarten met een figuur gemaakt van fruit of groenten (nr. 3),
- 15 kaarten met een gerecht (nr. 4).

Kwartet

Het doel is om per groente of fruit een set van 4 kaarten (kwartet) bij elkaar krijgen: een fruit- of groentekaart (1), een kinderkaart (2), een figuur (3) en een gerecht (4).

Deel de kaarten met nummer 1 uit zodat elke speler er evenveel heeft. Dit zijn de startkaarten. De overgebleven kaarten met dit nummer leg je opzij (al of niet zichtbaar).

Kwartet - memory

- Alle andere kaarten leg je omgekeerd, verspreid op tafel. Elke speler legt zijn startkaarten voor zich en draait om de beurt een van de andere kaarten om. Zie je jouw groente of fruit op de kaart die je tijdens je beurt omdraait, dan kan je deze leggen bij jouw passende startkaart. Anders leg je de kaart omgekeerd terug op zijn plaats. Dan is de volgende aan de beurt.
- Je kan maar één figuur (3) en één gerecht (4) bijhouden per kwartet. Een volledig kwartet bevat dus 4 kaarten met verschillend nummer, waarop steeds het fruit of de groente van kaart nr. 1 te vinden is.
- Eens je een kaart bij een kwartet hebt gelegd, mag je deze niet meer verplaatsen naar een ander kwartet, of terug in het spel brengen.

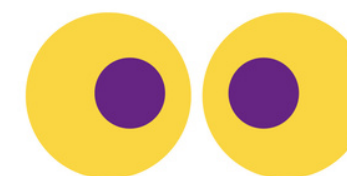
- Er zijn verschillende kaarten met nummer 3 en 4 mogelijk in je kwartet, maar het is ook mogelijk dat de kaarten met jouw groente of fruit al in andere kwartetten zijn beland. Dan zal je jouw kwartet niet meer volledig kunnen maken. Het kan een strategie van anderen zijn om kaarten bij te houden waar ook jouw fruit of groente bij op staat, zodat het voor jou moeilijker wordt.
- Je bent niet verplicht om een kaart aan een kwartet toe te voegen, ook al past ze er wel bij. Het kan een keuze zijn om ze terug te leggen.
- Wanneer je kwartet volledig is, leg je het zichtbaar op tafel.

Varianten:

- Iedereen legt zijn startkaarten onzichtbaar op tafel, zodat andere spelers niet weten welke kwartetten jij moet maken. De kaarten die je bijhoudt, leg je wel zichtbaar bij je kwartet. Als je jouw startkaart (1) geheim wil houden, kan je de kinderkaart (2) van je fruit of groente zo lang mogelijk laten liggen en pas als laatste kaart aan je kwartet toevoegen. Zo is het moeilijker voor anderen om je te boycotten.
- In plaats van de startkaarten bij het begin gelijk te verdelen, leg je ze op een blinde stapel. Elke speler neemt één startkaart. Pas als het kwartet hiervan volledig is, mag die een volgende startkaart van de stapel nemen. De winnaar is degene die de meeste kwartetten heeft wanneer alle startkaarten (1) op zijn. Ook nu kan je afspreken of de startkaarten open of blind voor je op tafel gelegd worden.

Kwartet - Blinde stapel

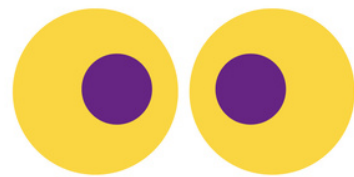
- Spelers kunnen hun startkaarten (1) in de hand houden en aan niemand laten zien. De andere kaarten worden dan niet uitgespreid, maar in het midden van de tafel op een blinde stapel gelegd.
- Om de beurt neem je een kaart van de stapel. Past ze bij een van je startkaarten, dan kies je of je ze bijhoudt. Zo niet, dan leg je ze zichtbaar naast de blinde stapel en vorm je daar een nieuwe stapel.
- De volgende speler kan kiezen of die jouw geweigerde kaart neemt, of een andere kaart van de blinde stapel. Op deze manier verzamel je kwartetten in je hand, en leg je deze pas open op tafel wanneer ze volledig zijn. De speler die het eerst al zijn kwartetten volledig heeft, wint.



De speler met de meeste kwartetten aan het einde van het spel, is de winnaar.

Memory

- Bepaal welke twee kaarten kinderen bij elkaar moeten zoeken, bv. kaarten 1 en 2 met hetzelfde fruit of dezelfde groente, twee kaarten met willekeurig nummer waarop ze hetzelfde terugvinden, dat ze dan ook benoemen... De overbodige kaarten leg je opzij.
- Je kunt uitbreiden naar 3 kaarten omdraaien binnen dezelfde beurt. Het wordt dan iets moeilijker om eenzelfde kenmerk te herkennen en te benoemen.



**De speler met de meeste koppelkaarten
is de winnaar.**

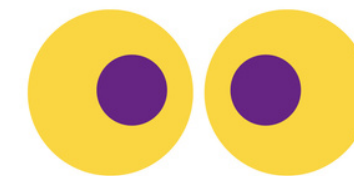
Pak'm dan

In dit spel moet je snel zijn. Elke speler krijgt een gelijk aantal kaarten met nummer 1 en legt die voor zich op tafel. Er is één verdeler, die niet meespeelt. Deze persoon houdt de stapel met alle andere kaarten in zijn hand, met de rug naar boven.

- De verdeler neemt de bovenste kaart van zijn stapel en legt die met de afbeelding zichtbaar op tafel. Alle spelers kijken naar de kaart en roepen om ter snelst de naam van het fruit of de groente die ze erop terugvinden en die past bij een van de kaarten die voor hen ligt. Daarbij leggen ze hun hand op de kaart.
- Er zullen verschillende spelers tegelijk roepen en hun hand op tafel leggen. Degene wiens hand onderaan zit en dus op de kaart ligt, heeft voorrang. Klopt wat deze speler geroepen heeft, en is zijn fruit of groente inderdaad op de kaart te zien, dan wint de speler de kaart en legt die ze bij zich. Anders krijgt de speler wiens hand de tweede was, de kans om de kaart te winnen, enz.
- Het spel gaat door tot alle kaarten op zijn. De spelers tellen hoeveel kaarten ze verzameld hebben. Je kan ook de stapels van alle spelers naast elkaar leggen en kijken wie de hoogste stapel heeft.

Varianten:

- Neem je een kaart 3 of 4 als startkaart voor de spelers, dan hebben ze meer keuze in de naam die ze roepen, omdat er meer soorten op hun kaart te zien zijn, maar dan moeten ze ook meer nadenken.
- Als spelers hun gewonnen kaart boven op de kaart leggen die ze al hadden, veranderen hun opties bij elke nieuwe kaart die volgt. Ook dan moeten ze meer nadenken.



De speler met de hoogste stapel kaarten wint.