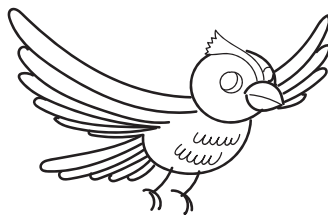
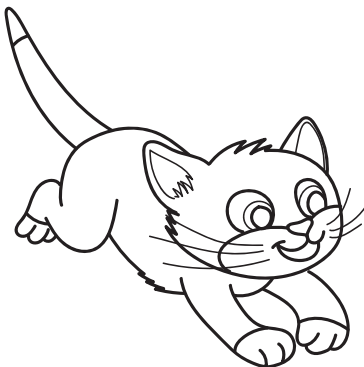
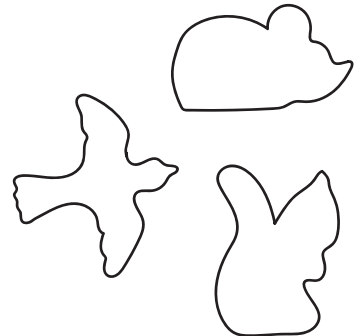
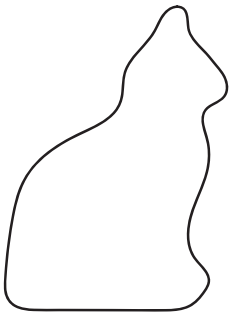
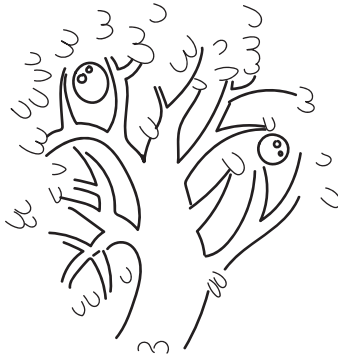
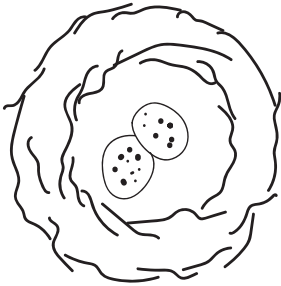
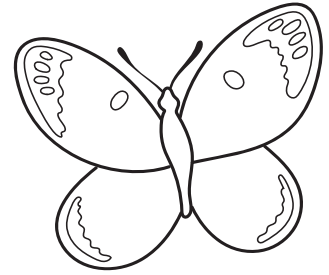
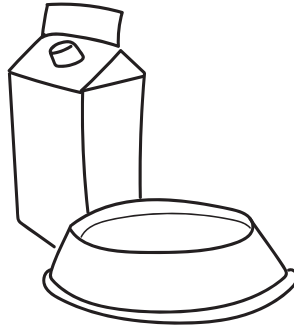


Max de Kat Kleurmemory

Print deze 3 x dubbelzijdig uit!



Max
de Kat







Max de Kat Kleurmemory

Spelregels



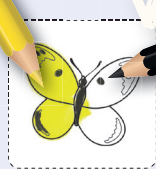
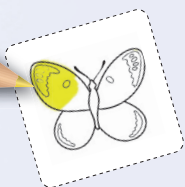
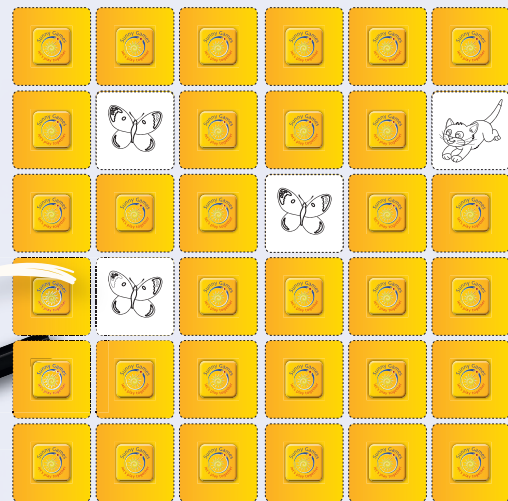
Vorbereiding

Print ieder plaatje 3 keer en knip de kaartjes uit. Het is handig om het op dik papier uit te printen zodat je er niet doorheen kan kijken. Schud de kaartjes voorzichtig door elkaar en leg ze dicht in een vierkant (6x6). Draai er alvast 2 open en het spel kan beginnen. Het doel van het spel is om alle plaatjes in te kleuren. Overleg wie er begint en veel plezier!

Kaartjes draaien

In je beurt draai je 2 kaartjes open, waardoor er in totaal 4 kaartjes open liggen. De kleur-regels zijn eenvoudig: als er 3 dezelfde plaatjes open liggen, dan kleuren jullie samen deze 3 plaatjes. Leg ze daarna dicht terug op dezelfde plek. Draai een nieuw kaartje open zodat er weer 2 open liggen. Let op dat je geen gekleurde plaatjes open draait!

Als er niet 3 dezelfde plaatjes open liggen, dan kies je zelf welke 2 plaatjes je weer dicht draait. Daarna is de volgende speler aan de beurt



Einde van het spel

Jullie hebben het spel gewonnen als alle kaartjes gekleurd zijn! Daarvoor moeten jullie alle 12 setjes van 3 dezelfde plaatjes hebben gevonden, zonder dat jullie teveel gekleurde kaartjes per ongeluk open draaien.

Het spel stopt eerder als op een moment in het spel 2 dezelfde plaatjes open liggen die al ingekleurd zijn.



Een variant met een al ingekleurd spel

Als het spel een keer gespeeld hebt, dan is (bijna) alles al ingekleurd. Zonde om weg te gooien natuurlijk. Daarom hebben we 3 ideeën voor je bedacht:

1. Print ieder kaartje nog een keer uit en speel een potje kwartet
2. Bewaar de mooiste 2 van iedere 3 kaarten en speel normaal memory
3. Of experimenteer met leuke regels en bedenk je eigen memory-variant. Alles kaartjes zijn al gekleurd, dus je hebt een andere manier van winnen of verliezen nodig.

Experimenteer tips

- Onderstaande regels kun je testen op "normaal" memory met 2 plaatjes, of memory met 3 plaatjes. Misschien weet je zelfs wel een leuke variant met 4 dezelfde plaatjes?
- Als Max en een diertje op hetzelfde moment open liggen, dan hebben jullie verloren. Of er gebeurt iets anders. Bijvoorbeeld dat je beide kaartjes moet schudden en terugleggen zonder dat je weet welke waar ligt
- Je kan zelf bedenken welke kaartjes bij elkaar horen zodat je ze uit het spel mag halen. Twee dezelfde dieren of 2 dezelfde huisjes is logisch, maar misschien ook een dier en zijn huisje samen? Of juist Max samen met zijn hapje?

Creatieveling?

Denk je een leuke variant te hebben, waarin je samen kan winnen en verliezen? Mail ze dan naar jouke@sunnygames.nl als je dat leuk vind. We zijn altijd benieuwd naar leuke cooperatieve ideeën! We mailen je daarom ook zeker terug.

