

MEMORY of KWARTETTEN

WAT IS MEMORY?

Bijna iedereen kent het spel memory wel. Daarbij heb je een aantal kaartjes met afbeeldingen, waarvan er steeds twee identiek zijn. Alle kaartjes worden omgedraaid en per beurt mag de speler er twee omdraaien. Heb je dezelfde, dan mag je de kaartjes uit het spel halen. Wie uiteindelijk de meeste setjes heeft is de winnaar. Supersimpel en fantastisch leuk, toch?

DOEL VAN HET SPEL:

Het memory-spel met kaarten kun je in een basisvorm spelen, maar er is ook een variatie of aanvulling op mogelijk:

- In de basisvorm is het de bedoeling om zoveel mogelijk setjes van twee kaarten te verzamelen.
- In de aanvulling komt er een combinatie met het spel kwartetten bij en gaat het erom om zoveel mogelijk kwartetten, dus setjes van vier te verzamelen.

DUUR VAN HET SPEL:

- Dat hangt van je fantastische geheugen af maar het zou moeten kunnen lukken op een 15-tal speelse minuutjes.

WAT HEB JE NODIG?

- De kleinste grootste schat ter wereld: één stok speelkaarten. In een set speelkaarten heb je nooit twee dezelfde kaarten. Hoewel je natuurlijk twee spellen kaarten kunt pakken om toch dezelfde kaarten te hebben, beperken we ons tot één spel. Zoals je zult zien is dat al moeilijk genoeg. Je kunt het kaarten-memory spelen met twee tot vier spelers.

HET SPEL:

Het spel opzetten: Je gebruikt alle kaarten, zonder joker. Er worden dus 52 kaarten in het spel gebracht. De kaarten worden goed geschud en vervolgens gedekt, dus met de afbeelding naar beneden. In memory draait het om twee dezelfde kaarten, maar die heb je in één spel kaarten niet. We komen

Gelijk of niet gelijk: het dichtst in de buurt met twee dezelfde waardes in dezelfde kleur. Schoppen-vrouw en klaveren-vrouw vormen dus samen een setje, harten-negen en ruiten-negen ook. en op tafel gelegd. Je kunt bijvoorbeeld vier rijtjes maken van 13.

Spelen: De speler links van degene die de kaarten op tafel heeft gelegd mag beginnen. Hij draait twee kaarten om.

- Zijn ze gelijk, dan mag hij ze als setje gedekt bij hem neerleggen, dus met de afbeelding naar beneden. Nu mag hij nog een keer twee kaarten draaien.

- Zijn ze ongelijk, dan worden de afbeeldingen weer weggedraaid. Iedereen moet wel kunnen zien welke twee kaarten gedraaid waren.

Het is voor alle spelers zaak om zo goed mogelijk te onthouden waar de kaarten liggen. Als je aan de beurt bent en je draait de eerste kaart om, dan weet je misschien waar je de tweede kunt vinden.

Speleinde: Als alle kaarten uit het speelveld weg zijn, is de speler met de meeste setjes de winnaar. Je kunt eventueel punten noteren, voor elk setje heb je dan één punt.

SPELVARIATIE:

Met een toevoeging wordt het kaartenmemory nog leuker en spannender. We voegen een element uit kwartetten toe. Op het moment dat je aan de beurt bent mag je bij andere spelers een setje opvragen, als je zelf het andere setje hebt. Bijvoorbeeld: jij hebt ruiten-acht en harten-acht. Je weet dat een van je medespelers zojuist het andere acht-setje heeft gedraaid, dus schoppen-acht en klaveren-acht. Dan mag je aan die speler het setje opvragen. Hierdoor heb jij een kwartet, je hebt vier achten. Zo'n kwartet leg je gedekt op tafel. Je moet natuurlijk wel aan de goede speler het ontbrekende setje vragen, anders is je kans voorbij. Let er wel op dat je beurt voorbij is als je twee ongelijke kaarten hebt gedraaid of aan de verkeerde speler een setje hebt opgevraagd. Ofwel:

- Je bent aan de beurt. Je kiest ervoor om twee kaarten om te draaien. Zijn ze gelijk, dan heb je een setje en loopt je beurt nog door.
- Je bent aan de beurt. Je kiest ervoor om twee kaarten om te draaien. Ze zijn ongelijk, je beurt is voorbij.
- Je bent aan de beurt. Je kiest ervoor om een ontbrekend setje op te vragen bij een medespeler. Je hebt aan de goede speler het ontbrekende setje gevraagd, je hebt een kwartet en je beurt gaat nog verder.
- Je bent aan de beurt. Je kiest ervoor om een ontbrekend setje op te vragen bij een medespeler. Helaas, je vraagt het aan de verkeerde. Je krijgt dus geen setje, hebt geen kwartet en je beurt is dus voorbij.

Zoals je ziet, je kunt na een mislukt omdraaien van kaarten daarna geen setjes meer opvragen of andersom. Als alle kaarten uit het speelveld zijn en alle kwartetten zijn gevormd, dan is de speler met de meeste kwartetten de winnaar.

Zoals je kan zien, eindeloos veel mogelijkheden met de kleinste grootste schat ter wereld, een stok speelkaarten. Fantastisch toch?