

# Sortino

Een herkenningsspel voor jongens en meisjes vanaf 3 jaar.

**Inhoud** • 4 kartonnen plaatjes met kamers



• De spelregels



• 16 fiches (Ø 2,5 cm) met gebruiksvoorwerpen

• 1 houten dobbelsteen



Wat is het een rommel in huis! Gelukkig zijn er jongens en meisjes die graag opruimen. De pan hoort in de keuken en de teddybeer in de kinderkamer. Maar waar hoort de handdoek? Wie weet dat? Jullie kunnen vast wel helpen met opruimen!

## Vorbereiding

Druk voor het eerste spel voorzichtig de onderdelen uit de stansplaat. Leg de afbeeldingen van de kamers in een kring. Schud de fiches met gebruiksvoorwerpen goed door elkaar. Geef iedere speler evenveel plaatjes. De spelers leggen deze open voor zich neer. Als er over zijn, leg je die in de doos terug. Deze plaatjes doen niet mee.

## Doel van het spel

Het is de bedoeling om de gebruiksvoorwerpen in de juiste kamers te leggen.

## Spelverloop

Wie als laatste zijn speelgoed heeft opgeruimd, mag beginnen. Verder wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler werpt de dobbelsteen. Heb je een kleur gegooid? Kijk dan naar de kamer met dezelfde kleur. Heb je een voorwerp voor je liggen dat dezelfde kleur heeft als de kamer? Leg het dan op de juiste plek. Als je geen voorwerp hebt dat in die kamer hoort, gaat je beurt voorbij.

Heb je een ster gedubbeld? Dan mag je een kamer uitzoeken en één van je passende voorwerpen daar leggen. De ster is een soort joker.

Tip: de achtergrond op de fiches met gebruiksvoorwerpen laten een stukje van de kamer zien. Daarmee kun je controleren of het fiche wel op de goede plaats ligt.

Wie een voorwerp op de verkeerde plaats legt, moet het terugnemen. Zijn beurt is voorbij.

Nu is de volgende speler aan de beurt. Hij werpt de dobbelsteen, enzovoort.

## Einde van het spel

Wie als eerste al zijn fiches op de juiste plek heeft neergelegd, heeft het spel gewonnen.

## Variant

Heb je het spel onder de knie? Probeer dan deze variant maar eens:

## Vorbereiding

Leg de kamers in een kring. Schud de fiches nu gedekt en leg ze om de kring neer.

## Spelverloop

De startspeler werpt de dobbelsteen en pakt dan een van de fiches. Hoort het voorwerp in de kamer met de geworpen kleur? Prima, leg dan het fiche voor je neer. Hoort het voorwerp niet in de kamer met de geworpen kleur? Pech gehad, draai het fiche maar weer om.

Heb je een ster gedubbeld? Dan mag je een kamer uitzoeken. Zeg hardop welke kamer je hebt gekozen. Daarna mag je een fiche omdraaien. Ga dan verder zoals hiervoor beschreven.

Onthoud goed welke fiches eerder omgedraaid zijn en wat er voor gebruiksvoorwerp op staat. Als je de juiste kleur werpt, kun je een fiche dat je gezien hebt in de juiste kamer plaatsen.

Let op: je mag nooit een fiche omdraaien dat net door een andere speler is omgedraaid.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er nog maar 3 gedekte plaatjes liggen. Wie dan de meeste fiches voor zich heeft liggen, is de winnaar.

---

© 2010 Selecta Spielzeug AG  
Uitgever en distributeur: 999 Games b.v.  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Klantenservice: 0900-9990000  
[klantenservice@999games.nl](mailto:klantenservice@999games.nl)

Auteur: Marco Teubner  
Illustraties: Gabriela Silveira  
Spelregels en eindredactie:  
Michael Bruinsma



Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

SEL00304