

Habermas-Spiel Nr. 4546

Was zählt?

Ein „Zähl-genau-Lernspiel“ für 2 - 4 Entdecker
von 5 bis 12 Jahren.

Mit einer zusätzlichen Spielidee für ein Kind.

Spielidee: Felix Beukemann

Illustration: Peter Braun

Spieldauer: ca. 10 Minuten



Von ihrer Weltreise haben
Lea und Tom Urlaubsbilder mitgebracht.

Stolz zeigt Tom eines seiner Bilder: „Das habe ich in Afrika
fotografiert. Darauf sind fünf Tiere zu sehen!“

Lachend nimmt Lea eines ihrer Bilder. „Schau mal, Tom! Dieses
Foto habe ich im Berliner Zoo gemacht. Darauf sind sogar sieben
Tiere!“

Und sofort fangen beide an, die Anzahl der Motive auf ihren
Bildern zu zählen und zu vergleichen.

Spielinhalt

5 Holzfiguren (Haus, Baum, Mensch, Fahrzeug, Tier)

24 Urlaubsbilder

1 Spielanleitung

Spielziel

Auf jedem Bild können die Kinder viel entdecken. Doch nur, wer von Menschen, Häusern, Bäumen, Tieren oder Fahrzeugen die höchste Anzahl auf seinem Bild entdeckt, kann eine Runde gewinnen.

Spielvorbereitung

Stellt die fünf Holzfiguren in die Tischmitte.

Mischt alle Urlaubsbilder, teilt sie gleichmäßig unter allen Kindern auf und stapelt sie verdeckt vor euch. Jedes Kind nimmt sich das oberste Urlaubsbild seines Stapels und sieht es sich geheim an.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das zuletzt im Urlaub war, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Entscheide dich für eine dieser fünf Kategorien und nenne sie den anderen Kindern:

- Häuser
- Bäume
- Menschen
- Fahrzeuge
- Tiere

Jetzt zählt jedes Kind auf seinem Bild die Motive der gewählten Kategorie. Es gelten auch Motive, die nur teilweise zu sehen sind.

Beispiel A:

Auf diesem Urlaubsbild sind

- 3 Häuser,
- 0 Bäume,
- 3 Menschen,
- 5 Fahrzeuge und
- 5 Tiere zu sehen.



Beispiel B:

Auf diesem Urlaubsbild sind

- 0 Häuser,
- 3 Bäume,
- 7 Menschen,
- 0 Fahrzeuge und
- 1 Tier zu sehen.



Anschließend nennt jedes Kind seine Anzahl und zeigt als Beweis das Urlaubsbild. Das Kind mit der höchsten Zahl gewinnt diese Runde.

Achtung:

Gibt es mehrere Kinder mit gleich vielen Motiven, gewinnt niemand diese Runde. Alle Kinder schieben ihre Bilder wieder unter ihren Stapel.

Hat ein Kind die Runde gewonnen?

Prima! Als Belohnung erhältst du...

- ... das zur gewählten Kategorie passende Holzteil. Dieses stellst du vor dich.

Du bekommst das Holzteil auch dann, wenn es nicht mehr in der Tischmitte, sondern bereits vor einem anderen Kind steht.

- ... das Urlaubsbild des Kindes mit der geringsten Anzahl Motive in dieser Runde. Bei Gleichstand bekommst du alle diese Bilder. Stecke alle Bilder unter deinen Stapel.

Jedes Kind, das weder die höchste noch die geringste Anzahl der gesuchten Motive hatte, darf sein Urlaubsbild behalten und unter seinen Stapel legen.

Eine neue Runde beginnt.

Alle Kinder ziehen ein neues Bild von ihrem Stapel und sehen es sich geheim an.

Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe und wählt eine beliebige Kategorie.

Spielende

Das Spiel endet...

- **wenn ein Kind sein letztes Urlaubsbild abgeben muss.**
Jetzt zählen die anderen Kinder ihre übrigen Bilder. Für jedes Holzteil, das vor ihnen steht, zählen sie einen weiteren Punkt dazu.
Das Kind mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.
- **oder**
- **sobald ein Kind drei der fünf Holzteile vor sich stehen hat.**
Es hat das Spiel sofort gewonnen.
Spielen nur zwei Kinder, benötigt ihr vier Holzteile um das Spiel zu gewinnen.

Was zählt? - Solo

Falls du einmal allein spielen möchtest, kannst du dieses Solo-Spiel ausprobieren.

Spielziel

Dein Ziel ist es, am Ende des Spiels so wenige Urlaubsbilder wie möglich oder sogar keine Bilder mehr zu besitzen.

Spielvorbereitung

Mische die Urlaubsbilder und lege fünf Bilder in eine Reihe nebeneinander. Über und unter den Karten muss noch Platz für weitere Urlaubsbilder sein.

Die restlichen Bilder legst du verdeckt gestapelt vor dich. Stelle auf jedes Bild eine beliebige Holzfigur.



Spielablauf

Nimm das oberste Urlaubsbild vom Stapel und sieh es dir an. Entscheide dich für eine der fünf Kategorien:

- Häuser
- Bäume
- Menschen
- Fahrzeuge
- Tiere

Zähle die entsprechenden Motive auf deinem Urlaubsbild. Schau, welches Bild unter der Holzfigur der entsprechenden Kategorie liegt.

Zähle auch hier die entsprechenden Motive und vergleiche die Anzahl beider Bilder.

Jetzt gibt es drei Möglichkeiten:

Die Anzahl der gezählten Motive auf deinem Urlaubsbild ist ...

- **höher!**
Lege dein Urlaubsbild über das Bild der entsprechenden Holzfigur.
- **niedriger!**
Lege dein Urlaubsbild unter das Bild der entsprechenden Holzfigur.
- **gleich!**
Du darfst dein Urlaubsbild dieser Kategorie nicht zuordnen, sondern musst eine andere Kategorie wählen.

Anschließend ziehst du das nächste Urlaubsbild vom Stapel und wählst erneut eine Kategorie.

Wichtige Legeregeln:

- Jedes neue Bild, das du an eine Kategorie anlegen möchtest, muss entweder eine höhere oder eine niedrigere Anzahl an Motiven haben als alle Bilder, die bereits in dieser Kategorie liegen. Du legst es entsprechend nach oben oder nach unten an die ausliegenden Bilder an.
- Ist die Anzahl weder höher noch niedriger, darfst du das Bild nicht in diese Kategorie legen.

Beispiel:

Du willst dein Urlaubsbild bei der Kategorie „Bäume“ ablegen.

Das Bild mit der niedrigsten Anzahl zeigt zwei Bäume. Auf dem Urlaubsbild mit der höchsten Anzahl sind sieben Bäume zu sehen.

Du darfst dein Bild nur legen, wenn es weniger als zwei oder mehr als sieben Bäume zeigt.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn du...

- das letzte Urlaubsbild deines Stapels abgelegt hast. Das war eine super Leistung. Du hast das Spiel gewonnen und bist Solomeister!
- **oder**
- ein Urlaubsbild keiner Kategorie mehr zuordnen kannst. Zähle die übrigen Urlaubsbilder.

Hast du...

- mehr als 12 Karten: Beim nächsten Mal klappt es bestimmt besser.
- 8 - 11 Karten: Das war schon ganz gut.
- 5 - 7 Karten: Du gehörst schon zu den Profis!
- 1 - 4 Karten: Du bist sensationell!

Merke dir die Anzahl deiner übrigen Urlaubsbilder. Vielleicht schaffst du es beim nächsten Versuch, noch weniger oder sogar gar keine Bilder mehr übrig zu lassen.

Habermaß game nr. 4546

What Counts?

An educational game about exact counting for 2 to 4 explorers ages 5-12.

With additional game idea for 1 player.



Author: Felix Beukemann
Illustrations: Peter Braun
Length of the game: Approx. 10 minutes

Lea and Tom have brought along holiday pictures from their trip around the world.

Proudly, Tom shows one of his pictures: "This I took in Africa. It shows five animals."

With a smile, Lea shows one of her pictures: "Look at that, Tom! I took this picture in the Berlin Zoo, it shows seven animals!"

And immediately, both start counting and comparing the number of motifs on their pictures.

Contents

- 5 wooden figures (house, tree, person, vehicle, animal)
- 24 holiday pictures
- Set of game instructions

Aim of the game

In each picture there is a lot for the children to discover. But only the player who spots the most people, houses, trees, animals or vehicles on their card, can win the round.

Preparation of the game

Place the five wooden figures in the center of the table. Shuffle all holiday pictures and distribute them in equal parts among the players. Each player should place their cards in a pile face down in front of him. Then, each player takes the picture from the top of their pile and secretly looks at it.

How to play

Play in a clockwise direction.

The player who has been on vacation most recently may start. If you can't agree, the youngest player starts.

Decide on one of the following five groups and announce your option to the other players:

- Houses
- Trees
- People
- Vehicles
- Animals

Now each player counts the number of motifs belonging to the group chosen on their holiday picture. Motifs that can only be partly seen, also count.

Example A:

This holiday picture shows

- 3 houses,
- 0 trees,
- 3 people,
- 5 vehicles and
- 5 animals.



Example B:

This holiday picture shows

- 0 houses,
- 3 trees,
- 7 people,
- 0 vehicles and
- 1 animal.



Then each player announces the number of motifs and shows their holiday picture as proof. The player with the highest number of motifs wins this round.

Watch out:

If several players have the same amount of motifs, nobody wins the round and all players put their card underneath their pile again.

Have you won the round?

Well done! As a reward you get ...

- ... the wooden figure corresponding to the group in question. Place it in front of you. If the figure stands already in front of another player, you take it from them.

- ... the holiday picture of the player with the smallest amount of motifs in this round. If various players have the same small amount of motifs, you get them all. Put them underneath your pile.

The other players keep their holiday picture and put it underneath their pile.

A new round starts

All players take a new picture from their pile and have a secret look at it.

It's the turn of the next player to announce a group they like.

End of the round

The game ends ...

- **as soon as one player has to hand in their last holiday picture.**

The other players count the pictures they are left with. Each holiday picture card counts as one point. In addition, each wooden figure in front of them counts as another point.

The player with the highest score wins. In the event of a draw, there are various winners.

Or

- **as soon as a player has three of the five wooden figures in front of them.**

They have won the game.

If there are just two players, you need four wooden figures to win the game.

What counts? Solo variation

If you want to play on your own, you can try this variation for a single player.

Aim of the game

Aim of the game is to be left at the end of the game with the fewest holiday pictures or even none.

Preparation

Shuffle the holiday pictures and place five pictures in a row next to each other. There should be sufficient space to place more pictures above and below them.

Keep the rest of cards face down in front of you. On each card, place any wooden figure.



How to play

Take the picture from the top of the pile and have a look at it.
Decide on one of the five groups:

- **Houses**
- **Trees**
- **People**
- **Vehicles**
- **Animals**

Count the corresponding motifs on your picture.
Have a look at the picture where the corresponding wooden figure is placed.

Count the motifs of this picture and compare both numbers.

Now there are three possibilities

The number of motifs on your holiday picture is

- **higher!**
Place your holiday picture on top of the picture on which the wooden figure stands.
- **lower!**
Place your holiday picture below the picture on which the wooden figure stands.
- **equal!**
You can't lay down this picture in this group and have to choose another group.

Then you take the next holiday picture from the pile and choose a new group.

Important lay out rules:

- Each new picture you want to add to a group has to show either a higher or a lower number of motifs than all the pictures already laid out in this group. Add it, correspondingly, upwards or downwards to the column of pictures.
- If the number is neither higher nor lower, you can not arrange the picture within this group.

Example:

You want to place your holiday picture in the group "trees". The picture with the lowest number shows two trees. The picture with the highest number shows seven trees. So you can place your picture only if there are shown either less than two or more than seven trees shown.

End of the game

The game ends as soon as ...

- you placed the last holiday picture from your pile.
This was a supreme performance. You won the game and are master of the solo variation!

Or

- a holiday picture can not be assigned to any group. Count your remaining pictures.

If you are left with

- more than 12 pictures: Next time you will hopefully do better.
- 8 - 11 pictures: Not bad!
- 5 - 7 pictures: You are up there with the professionals!
- 1 - 4 pictures: You are sensational!

Remember how many holiday pictures you were left with. Next time you surely will be left with still less pictures or even none.

Jeu Habermäß n°4546

Qu'est-ce qu'on compte ?

Un jeu éducatif pour 2 à 4 explorateurs de 5 à 12 ans.
Avec une suggestion de jeu pour un seul joueur.

Idée : Felix Beukemann
Illustration : Peter Braun
Durée de la partie : env. 10 minutes

Léa et Tom ont rapporté des photos de leur tour du monde.
Fier, Tom montre une de ses photos : « ça, je l'ai photographié en Afrique. Sur la photo, on voit cinq animaux ! »
Souriante, Léa prend une de ses photos : « regarde, Tom ! Cette photo, je l'ai prise au zoo de Berlin : sur celle-là, il y a même sept animaux ! ».
Tous deux se mettent alors à compter le nombre de motifs sur leurs photos et à les comparer.



Contenu

- 5 figurines en bois
(maison, arbre, personnage, véhicule, animal)
- 24 photos de vacances
- 1 règle du jeu

But du jeu

Sur chaque photo, les enfants découvrent un tas de choses mais seul celui qui aura le plus grand nombre de personnages, de maisons, d'arbres, d'animaux ou de véhicules sur sa photo pourra être le gagnant pendant un tour.

Préparatifs

Poser les cinq figurines en bois au milieu de la table. Mélanger les photos de vacances, les distribuer de manière à ce que chaque joueur en ait le même nombre. Les poser devant soi en une pile, faces cachées. Chaque joueur prend la photo posée au-dessus de sa pile et regarde discrètement ce qu'il y a dessus.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est allé en vacances en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Choisis l'un des cinq motifs ci-dessous et dis-le aux autres joueurs :

- Maisons
- Arbres
- Personnages
- Véhicules
- Animaux

Chaque joueur compte alors le nombre de motifs correspondants sur sa photo. Les motifs illustrés seulement en partie comptent également.

Exemple A :

Sur cette photo de vacances, on voit

- 3 maisons,
- 0 arbres,
- 3 personnages,
- 5 véhicules et
- 5 animaux.



Exemple B :

Sur cette photo de vacances, on voit

- 0 maisons,
- 3 arbres,
- 7 personnages,
- 0 véhicules et
- 1 animal.



Chaque joueur annonce ensuite son nombre et montre la photo comme preuve. Le joueur qui a le plus grand nombre gagne ce tour.

N. B. :

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de motifs, personne ne gagne pendant ce tour. Tous les joueurs remettent leur carte en dessous de leur pile.

Un joueur a gagné le tour ?

Bravo ! En récompense, tu prends...

- ... la figurine en bois correspondant au motif choisi et la poses devant toi.

Si un autre joueur a déjà cette figurine, tu as le droit de la lui prendre.

- ... la photo du joueur qui a le plus petit nombre de motifs pendant ce tour. En cas d'ex æquo, tu prends toutes ces photos. Glisse-la ou les sous ta pile.

Les autres joueurs gardent leur photo et la remettent en dessous de leur pile.

Un nouveau tour commence :

Les joueurs prennent de nouveau une photo de leur pile et la regarde discrètement.

C'est alors au tour du joueur suivant de choisir un motif.

Fin de la partie

La partie est terminée ...

- **dès qu'un joueur donne sa dernière photo.**
Les autres joueurs comptent alors les photos qui leur restent. Chaque figurine en bois récupérée apporte un point en plus. Le joueur qui aura le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

ou

- **dès qu'un joueur a récupéré trois des cinq figurines en bois.**
Il gagne la partie tout de suite.
S'il n'y a que deux joueurs, il faudra récupérer quatre figurines pour gagner la partie.

Jeu pour un seul joueur

Si tu as envie de jouer seul, tu peux essayer le jeu suivant.

But du jeu

Ton but est d'avoir le moins possible de photos à la fin de la partie ou même de ne plus en avoir du tout.

Préparatifs

Mélange les photos et poses-en cinq en une rangée. Laisse de la place au-dessus et en dessous des cartes pour pouvoir poser d'autres photos.

Pose n'importe quelle figurine sur chacune des photos. Fais une pile avec les photos restantes et pose-les faces cachées.



Déroulement de la partie

Prends la photo posée au-dessus de la pile et regarde ce qu'il y a dessus.

Choisis l'un des cinq motifs suivants :

- **Maisons**
- **Arbres**
- **Personnages**
- **Véhicules**
- **Animaux**

Compte le nombre correspondant de motifs sur ta photo.

Regarde sur quelle photo se trouve la figurine en bois correspondant au motif.

Compte aussi le nombre de motifs qui s'y trouvent et compare le nombre de motifs des deux photos.

Il y a alors trois possibilités :

Le nombre de motifs que tu as compté sur ta photo est ...

- **supérieur ?**
Pose ta photo au-dessus de celle sur laquelle il y a la figurine en bois correspondante.
- **inférieur ?**
Pose ta photo en dessous de celle sur laquelle il y a la figurine correspondante.
- **égal ?**
Tu ne classes pas ta photo mais choisis un autre motif.

Ensuite, tu prends la photo suivante de la pile et choisis de nouveau un motif.

Règles importantes pour poser les photos :

- Chaque nouvelle photo que tu veux ajouter à un groupe doit avoir un nombre de motifs soit supérieur soit inférieur au nombre total de motifs de toutes les photos qui sont déjà dans ce groupe. Tu la poses alors au dessus ou en dessous des photos déjà posées.
- Si le nombre n'est ni supérieur ni inférieur, tu ne poses pas la photo dans ce groupe.

Exemple :

Tu veux poser ta photo dans le groupe « arbres ».

La photo avec le plus petit nombre montre deux arbres. Sur la photo avec le plus grand nombre, il y en a sept.

Tu ne poses ta photo que s'il y a moins de deux ou plus de sept arbres dessus.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque tu ...

- as posé la dernière photo de la pile.
C'est une super performance. Tu gagnes la partie et tu es un champion !
- ou**
- que tu ne peux plus poser de photo ayant le motif correspondant.
Compte les photos qui te restent.

Est-ce que tu as ...

- plus de 12 photos : tu réussiras mieux la prochaine fois.
- 8 - 11 photos : c'était déjà pas mal.
- 5 - 7 photos : tu fais déjà partie des experts !
- 1 - 4 photos : résultat sensationnel !

Essaye de garder en mémoire le nombre de photos restantes: la prochaine fois que tu joueras, tu réussiras peut-être à en avoir encore moins ou même plus du tout.

Habermaß-spiel Nr. 4546

Wat telt?

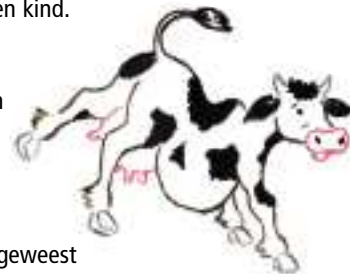
Een „goed-leren-tellen-spiel “ voor 2 tot 4 ontdekkingsreizigers van 5 tot 12 jaar.

Met een extra spelidee voor één kind.

Spelidee: Felix Beukemann

Illustraties: Peter Braun

Speelduur: ca. 10 minuten



Lea en Tom zijn op wereldreis geweest en hebben hun vakantiefoto's meegenomen. Trots laat Tom een van zijn plaatjes zien: „Dit heb ik in Afrika gefotografeerd. Er staan wel vijf dieren op!“ Lachend pakt Lea een van haar foto's. „Kijk 'ns hier Tom! Deze foto heb ik in de zoo gemaakt. Hier staan wel zeven dieren op!“ En onmiddellijk beginnen ze alle twee het aantal afbeeldingen op hun foto's te tellen en te vergelijken.

Spelinhoud

5 houten stukken (huis, boom, mens, voertuig, dier)
24 vakantiefoto's
spelregels

Doel van het spel

Op iedere foto kunnen de kinderen een heleboel ontdekken. Maar alleen wie op zijn foto de meeste mensen, huizen, bomen, dieren of voertuigen ontdekt, wint de ronde.

Spelvoorbereiding

Zet de vijf houten stukken in het midden van de tafel. Schud de vakantiefoto's, verdeel ze evenredig over alle kinderen en leg ze verdekt op een stapel voor jullie. Ieder kind pakt de bovenste vakantiefoto van zijn stapel en bekijkt hem ongezien.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat als laatste op vakantie is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

Kies een van de volgende vijf groepen uit en zeg deze hardop tegen de andere kinderen:

- **Huizen**
- **Bomen**
- **Mensen**
- **Voertuigen**
- **Dieren**

Nu telt ieder kind de afbeeldingen van de gekozen groep op zijn foto. Afbeeldingen die slechts gedeeltelijk te zien zijn, tellen ook mee.

Voorbeeld A:

Op deze vakantiefoto zijn

- 3 huizen,
- 0 bomen,
- 3 mensen,
- 5 voertuigen en
- 5 dieren te zien.



Voorbeeld B:

Op deze vakantiefoto zijn

- 0 huizen,
- 3 bomen,
- 7 mensen,
- 0 voertuigen en
- 1 dier te zien.



Vervolgens noemt ieder kind het gevonden aantal en laat als bewijs de vakantiefoto zien. Het kind met het hoogste aantal wint deze ronde.

Opgelet:

Als meerdere kinderen evenveel afbeeldingen hebben gevonden, wint niemand de ronde. Alle kinderen leggen hun foto's onderop hun stapel.

Heeft een kind de ronde gewonnen?

Prima! Als beloning krijgt hij of zij...

- ...het houten stuk dat bij de gekozen groep hoort. Dit zet hij of zij voor zich neer.

Als het houten stuk al voor een ander kind staat, mag hij of zij het hiervandaan pakken.

- ... de vakantiefoto van het kind met het laagste aantal afbeeldingen uit deze ronde. Bij gelijkspel krijgt de speler al deze foto's. De foto's legt de speler onderop zijn stapel.

Alle andere kinderen mogen hun vakantiefoto's houden en onderop hun stapel leggen.

Er begint een nieuwe ronde.

Alle kinderen pakken een nieuwe foto van hun stapel en bekijken hem ongezien.

Nu is het volgende kind aan de beurt en kiest een van de groepen uit.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen...

- **als een van de kinderen zijn laatste vakantiefoto moet afstaan.**

Nu tellen de andere kinderen hun overgebleven foto's. Als een speler een of twee houten stukken voor zich heeft staan, leveren deze ieder een extra punt op.

Het kind met het hoogste aantal punten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

of

- **zodra een van de kinderen drie van de vijf houten stukken voor zich heeft staan.**

Hij of zij heeft het spel onmiddellijk gewonnen.

Als er slechts twee kinderen spelen, zijn er vier houten stukken nodig om het spel te winnen.

Wat telt? - Solospel

Als je 'ns in je eentje wilt spelen, kan je dit solospel proberen.

Doel van het spel

Het is de bedoeling om aan het eind van het spel zo min mogelijk vakantiefoto's of zelfs geen enkele foto over te houden.

Spelvoorbereiding

Schud de vakantiefoto's en leg vijf foto's naast elkaar op een rij. Zowel boven als onder de kaarten moet voldoende ruimte overblijven om andere kaarten neer te leggen.

Zet op iedere foto een houten stuk naar keuze. De overige foto's leg je verdekt op een stapel voor je neer.



Spelverloop

Pak de bovenste foto van de stapel en bekijk hem.
Kies een van de vijf groepen uit:

- **Huizen**
- **Bomen**
- **Mensen**
- **Voertuigen**
- **Dieren**

Tel het aantal bijpassende afbeeldingen op je vakantiefoto.
Kijk op welke foto het houten stuk van de uitgekozen groep staat.

Tel ook op deze foto de betreffende afbeeldingen en vergelijk het aantal afbeeldingen van de beide foto's.

Nu zijn er drie mogelijkheden:

Het aantal afbeeldingen op je vakantiefoto is...

- **hoger!**
Leg je vakantiefoto boven de foto met het houten stuk van de uitgekozen groep.
- **lager!**
Leg je vakantiefoto onder de foto met het houten stuk van de uitgekozen groep.
- **gelijk!**
Je mag je vakantiefoto niet bij de foto van de uitgekozen groep leggen, maar moet een andere groep uitkiezen.

Daarna pak je de volgende vakantiefoto van de stapel en kiest opnieuw een groep.

Belangrijke weglegregels:

- Iedere nieuwe foto die je bij een groep mag leggen, moet ofwel een hoger, dan wel een lager aantal afbeeldingen hebben dan alle andere foto's die eerder bij deze groep zijn gelegd. Je legt de foto telkens boven of onder de uitgelegde kaarten neer.
- Als het aantal noch hoger of lager is, mag je de foto niet bij deze groep leggen.

Voorbeeld:

Je wilt je vakantiefoto bij de groep „bomen” leggen.

Op de foto met het laagste aantal staan twee bomen afgebeeld. Op de vakantiefoto met het hoogste aantal zijn zeven bomen te zien.

Je mag je foto alleen bij deze groep leggen als er minder dan twee of meer dan zeven bomen op afgebeeld staan.

Einde van het spel

Het spel is voorbij als je...

- de laatste vakantiefoto van je stapel hebt neergelegd. Dat was een superprestatie. Je hebt het spel gewonnen en bent solomeester!
of
- een vakantiefoto bij geen enkele groep kunt neerleggen. Tel de overige vakantiefoto's.

Heb je...

- meer dan 12 foto's: De volgende keer gaat het vast een stuk beter.
- 8 - 11 foto's: Dat was helemaal niet slecht.
- 5 - 7 foto's: Je hoort al bij de profs!
- 1 - 4 foto's: Je bent sensationeel!

Schrijf het aantal overgebleven vakantiefoto's op. Misschien slaag je erin om bij je volgende poging nog minder of zelfs helemaal geen foto's meer over te houden.