

Tapikékoï ?



ans years
años Jahre
5-99

Jeu de mémoire
Memory game
Gedächtnisspiel
Juego de memoria





5 till 99 år



Från 2 till 4 spelare



15 min

Spelregler

S

Innehåll: 4 brickor (kök, vardagsrum, sovrum, trädgård), 36 föremålsmarker (9 per bricka), 1 familjepjä, 1 påse.



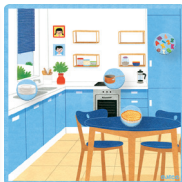
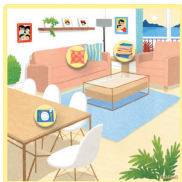
Stoppa tjuven! Tidigt på morgonen upptäcker familjen att några rackarungar har stulit vissa föremål i huset. Kan du finna vilka föremål det är som saknas?

Gör så här: Tapikekoi är ett minnesspel. I tur och ordning ska en spelare vara familjen och övriga spelare vara tjuvar. När familjen sover ska tjuvarna stjäla ett eller flera föremål på brickorna. Familjespelarens uppgift är att ta reda på vilka föremål som saknas.

Förberedelse:

Lägg de fyra brickorna mitt på bordet så att alla medspelare kan se dem. Alla föremålsmarker som finns i påsen ska läggas ut. Lägg 12 marker på varje bricka. Föremålen hör till en viss bricka: de har samma färg som ytterlinjen på den bricka som de tillhör.

Obs ! Innan spelet påbörjas uppmanas spelarna att tillsammans titta på alla de olika föremålsmarkerna och komma överens om vad de ska kallas.



Spelets gång:

Den äldsta spelaren utses att vara "familjen" i första omgången. Sedan går denna uppgift vidare medsols bland spelarna. Den äldste tar familjepjäsen och har den framför sig.

Det är natt och "familjespelaren" blundar och räknar högt till tio. Under tiden tar de övriga spelarna de föremål som de vill ha i huset. De döljer föremålet eller föremålen i sina händer.

- Med 2 spelare: tjuven måste ta fyra föremål
- Med 3 spelare: tjuvarna måste ta två föremål var
- Med 4 spelare: tjuvarna måste ta ett föremål var

När familjespelaren har räknat färdigt öppnar han eller hon ögonen och inspekterar huset.

Familjespelaren tittar på varje bricka och anger vilket eller vilka föremål som har försvunnit.

Om familjespelaren kommer på ett försvunnet föremål vinner familjespelaren

den marker som stulits, får den och lägger den framför sig med bildsidan synlig.

Familjespelaren fortsätter att inspektera huset på samma sätt. Man upphör att vara familjespelare när:

- Familjespelaren har samlat in alla föremål som stulits under natten
- Familjespelaren gör ett fel (säger ett föremål som inte har stulits eller tar fel på bricka för ett föremål)
- Familjespelaren inte längre minns de föremål som försvunnit.

I slutet av omgången vinner de tjuvar som fortfarande har en eller flera marker kvar. De får behålla markerna och lägga dem framför sig med bildsidan synlig.

En ny spelare blir familjespelaren. Familjespelaren drar fyra nya marker från påsen och som placeras på motsvarande bricka och tar sedan familjepjäsen - en ny spelomgång startar.

Obs 2! För att förenkla memoreringen av markerna räcker det att placera dem på sin plats på brickorna, som när man möblerar rummen!

Spelets slut:

Spelet är slut när det inte längre finns några föremål att lägga ut i huset när en ny spelomgång ska påbörjas. Den spelare som har flest föremål vinner.

Variant för experter: "Huset upp och ner!"

Föremålsmarkerna placeras på valfri bricka utan tanke på färgerna.

Ett spel av Romaric Galonnier och Laurent Toulouse.