

ADAGARD®

Regels

Iedereen kiest een willekeurige kaart uit de stapel. Diegene met de kaart met het hoogste nummer begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. De stapel wordt dooreen geschud en in twee verdeeld.

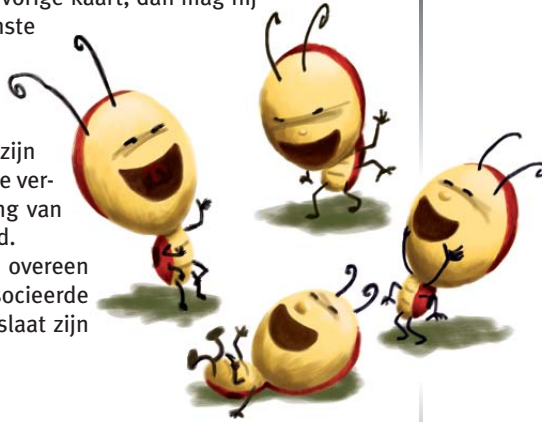
De eerste helft wordt op de tafel gelegd met de bovenkant naar boven. Dat is de gemeenschappelijke stapel. De andere helft wordt gelijk verdeeld onder alle spelers. Overtollige kaarten worden op de gemeenschappelijke stapel gelegd. Elke speler legt zijn stapel voor zich, met de bovenkant van de kaart naar boven, zonder de kaarten te bekijken.

De eerste speler neemt dan de eerste kaart van zijn stapel en brengt die in het spel. Hij moet heel beknopt een verhaal vertellen op basis van de getoonde afbeelding. Opgelet! Het is de bedoeling een verhaaltje uit te vinden en niet de afbeelding te beschrijven! Daarna is het aan de tweede speler. Hij neemt een kaart uit zijn stapel. Als zijn hoofdkleur overeenstemt met de hoofdkleur of met de twee geassocieerde kleuren van de vorige kaart, dan mag hij zijn kaart in het spel brengen. Anders moet hij de bovenste kaart van de gemeenschappelijke stapel nemen.

DAN ZIJN ER TWEE MOGELIJKHEDEN:

- Ofwel komt de hoofdkleur van de kaart overeen. Hij legt zijn nieuwe kaart dan op de vorige kaart en mag het verhaaltje verder vertellen, waarbij hij zich inspireert op de afbeelding van zijn eigen kaart. Hij houdt zijn eerste kaart dan in de hand.
- Ofwel stemt de hoofdkleur van de getrokken kaart niet overeen met de kleur van de kaart op tafel, noch met de geassocieerde kleuren. Hij houdt zijn twee kaarten dan in de hand en slaat zijn beurt over.

Daarna is het aan de volgende speler, enzovoort.



Elke beurt verloopt dus als volgt:

- De speler neemt de eerste kaart van zijn stapel (bij elke beurt, ongeacht het aantal kaarten dat hij in de hand heeft).
- Als de hoofdkleur overeenstemt, brengt hij zijn kaart in het spel.
- Als de hoofdkleur niet overeenstemt, neemt hij een kaart van de gemeenschappelijke stapel. Neemt hij een kleur die overeenstemt? Dan brengt hij zijn kaart in het spel.

Anders slaat hij zijn beurt over.

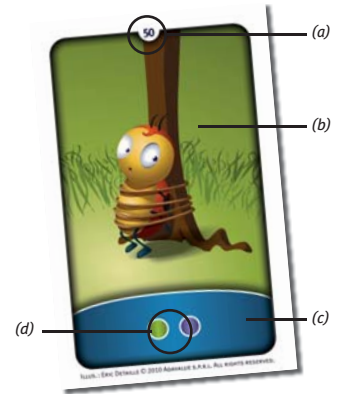


De winnaar is diegene die als eerste zijn volledige stapel kwijt is, ook al bevat de gemeenschappelijke stapel nog veel kaarten.

Maar om de echte winnaar te zijn, moet hij een slot bedenken voor het verhaaltje en zijn zin beginnen met "En zo...". Als er nog concurrenten zijn die het spel willen voort spelen, dan moeten ze een nieuwe wending zoeken. Dat doet niets af aan de klinkende overwinning van de tegenstander, maar als u een te gekke afbeelding hebt, zou het jammer zijn om daar niets mee te doen...

HET GEBEURT DAT EEN SPELER VERPLICHT IS OM EEN KAART VAN DE GEMEENSCHAPPELIJKE STAPEL TE NEMEN. HIERNA DE VERSCHILLENDE GEVALLEN:

- Hij is er niet in geslaagd om een kaart van de juiste kleur op tafel te leggen;
- Hij is er niet in geslaagd om het verhaal voort te zetten met zijn kaart;
- Een speler heeft deelgenomen aan het verhaal van een andere speler terwijl hij niet aan de beurt was en/of terwijl de kaart op tafel niet de zijne was;
- Een speler kon het niet laten om het verhaaltje samen te vatten om een andere speler te helpen.



- (a) Nummer van de kaart
- (b) Afbeelding
- (c) Hoofdkleur van de kaart
- (d) Geassocieerde kleuren

DE PERSONAGES HERKENNEN



De rug is blauw?
Dat is een larve van een lieveheersbeestje.



De rug en het "haar" zijn rood?
Dat is een lieveheersbeestje.



Een groene bol met ogen?
Dat is een bladluis, het favoriete eten van lieveheersbeestjes.



Blauw of zeer donker kastanjebruin?
Ongetwijfeld een mier.
Geel met bruine strepen? Een bij.
Geel met zwarte strepen? Een wesp.

ENKELE TIPS OM GOED TE SPELEN:

- Vergeet niet dat het niet volstaat om de kaarten te beschrijven, maar dat het de bedoeling is om met elke kaart een verhaaltje verder te vertellen. U kunt zich dus vrij inspireren op uw afbeelding.
- Aarzel niet om terug te komen op wat al meerdere kaarten eerder werd gezegd. Als u de draad van het verhaal niet verliest, kan dit u helpen om het verhaal een nieuwe wending te geven.
- Uw kaarten vormen de basis om uw verbeelding de vrije loop te laten. Dwing uzelf niet om de kaarten in de strikte betekenis te gebruiken. Als uw verhaal grappig is en de verbeelding van uw tegenstanders niet de kop indrukt, dan zullen ze u uw interpretatievrijheid niet kwalijk nemen...
- Aarzel niet om groepjes te vormen als er veel spelers zijn. Er zitten meer ideeën in meerdere hoofdjes dan in één...

DE WERELD VAN ADALIA

Welkom in de wereld van de lieveheersbeestjes. Wist je dat lieveheersbeestjes niet meteen geboren worden met hun rode schild (dekschilden genoemd) en niet meteen stippen hebben? Lieveheersbeestjes komen in de vorm van een larve uit het ei. Ze hebben enorm veel honger en moeten veel bladluizen eten – daar zijn ze dol op. Daarom zijn ze zo graag gezien in de tuin. Enkele larven kunnen op korte tijd planten bevrijden van al hun bladluizen.

Na enkele dagen wordt de larve een pop en ondergaat ze een grote transformatie: haar vleugels komen te voor-schijn, ze verandert van kleur en vormt haar schild. De lieveheersbeestjes die de helden zijn in jouw verhaaltjes zijn *Adalia bipunctata*, lieveheersbeestjes met twee stippen. Ze zijn rood met zwarte stippen of zwart met rode stippen. Ze wantrouwen de mieren die de bladluizen op de planten kweken. Ze moeten immers goed uit hun doppen kijken, want de mieren beschermen de bladluizen genadeloos. Wil je meer te weten komen over lieveheersbeestjes? Surf dan eens naar de site www.adacard.eu.

Je zal er heel veel informatie ontdekken over het pimpampoeintje, en zelfs trucs en tips om nog meer te genieten van je spel!



Jonge larve



In haar cocon



*Volwassen
lieveheersbeestje
(adalia bipunctata)*

