

Ziekenhuisspeed

aantal deelnemers	leeftijd	doelgroep	spel		begeleiding
			spelsoort	duur	aantal
4 - 16 pers.	6 tot 99 jaar	Jeugd Rode Kruisafdeling	gezelschapsspel	30 min. tot 60 min.	1 à 2 begeleiders



MATERIAAL

Een stevige tafel, een totempaal en spelkaarten. Je kan de spelkaarten downloaden op www.jeugdrodekruis.be (> spelendatabank). Druk ze af op stevig gekleurd papier en plastificeer ze.

OMGEVING

Je speelt het spel binnen.

INKLEDING

Ziekenhuisspeed speelt zich rarara... af in een ziekenhuis :-)!

SPELERS

4 tot 16 personen.



REGELS

Ziekenhuisspeed volgt de regels van Jungle Speed. Het doel van Ziekenhuisspeed is om zo snel mogelijk al je speelkaarten weg te spelen.

Vorbereiding

De totempaal wordt in het midden van de tafel gezet. Alle kaarten worden door elkaar geschud. Iedere speler krijgt een eigen stapeltje kaarten. Deze liggen gedekt voor de speler. Alle kaarten worden opgedeeld.

Een spelbeurt

De spelers trekken om de beurt een kaart van de eigen gedekte stapel. Deze wordt naast de gedekte stapel en zichtbaar voor de andere spelers neergelegd (bovenop de stapel opengelegde kaarten van die speler). Hiervoor gebruik je steeds dezelfde hand.

Nu zijn er verschillende mogelijkheden:

1) De opengelegde kaart is een ziekenhuiskaart

De ziekenhuiskaart wordt vergeleken met de bovenste openliggende kaarten van de medespelers. Als de tekening van de ziekenhuiskaart dezelfde is als de tekening op een andere openliggende kaart, grijp dan de totempaal! Dit mag alleen met de hand waar ook de kaarten mee gespeeld worden. De speler die als eerste de totempaal grijpt, wint.

Het stapeltje met openliggende kaarten (van deze winnaar), de openliggende kaarten van de verliezer en de pot (die onder de totempaal ligt) gaan naar de verliezer. Deze legt ze onderaan zijn eigen stapel met gedekte kaarten. De verliezer gaat verder met het spel door een nieuwe kaart om te draaien.

De ziekenhuiskaarten bevatten tekeningen die met een ziekenhuis te maken hebben. Ze bevatten kleine overeenkomsten en verschillen waardoor je je door de snelheid van het spel kunt vergissen wanneer je 2 kaarten moet vergelijken.

2) De opgelegde kaart is een speciale kaart:

De speciale kaarten onderscheiden zich duidelijk van de ziekenhuiskaarten. Door de achtergrond op de kaart zijn ze goed herkenbaar.

Er zijn 3 verschillende speciale kaarten.

Speciale kaart met pijlen naar buiten:

Bij deze kaart volgt een gezamenlijke spelersactie. Na drie hardopgetelde tellen draait iedereen die in deze spelronde nog meespeelt een kaart om. Degenen met hetzelfde symbool proberen weer als eerste de totempaal te pakken te krijgen. De speler die als eerste de totempaal grijpt, wint.

Zijn er echter geen overeenkomende symbolen, dan blijft iedereen gewoon in het spel en gaat het spel verder. De volgende speler draait een nieuwe kaart om.

Speciale kaart met de pijlen naar binnen:

Ook hier volgt een gezamenlijke spelersactie. Je moet proberen als eerste de totempaal te pakken te krijgen. Degene die als eerste de totempaal pakt, wint het duel. De stapel met openliggende kaarten van de winnaar komt dan in de pot terecht: een stapeltje openliggende kaarten onder de totempaal. De winnaar speelt verder door een nieuwe kaart om te draaien.

Speciale kaart met handen naar binnen:

Bij de speciale kaart met de handen naar binnen moet elke speler zo snel mogelijk zijn hand op de totem leggen. De snelste mag zijn kaarten aan de traagste geven.

OPGELET!

Wanneer meerdere personen tegelijkertijd de totempaal te pakken hebben, dan is degene met de meeste vingers rond de totempaal de winnaar. Heeft iedereen evenveel vingers rond de totempaal, dan is de winnaar degene die de totempaal op het laagste punt vast houdt.

Zijn er meerdere verliezers bij een gezamenlijke actie, dan worden de kaarten door de winnaar verdeeld over de verliezers.

De speler die ten onrechte de totempaal pakt of de totempaal laat vallen/omgooit, wordt gestraft. Hij moet alle openliggende kaarten onderaan zijn stapel met gedekte kaarten leggen.

Het einde

Wanneer een speler zowel de openliggende als de gedekte stapel kaarten kwijt is, is het spel afgelopen. Deze speler heeft het spel gewonnen.





































































