



8+
jaar



Vlaggen van de Wereld

Een leuke manier om de landen en de hoofdsteden te leren kennen. De vlag is een eenvoudig en gekleurd herkenningmiddel voor elk land. Je kunt de kaarten van dit spel op verschillende manieren gebruiken. Ontdek de spelregels voor 4 “Vlaggen van de Wereld”-spelen.

Inhoud van het spel: 200 kaarten, 1 wereldkaart

Eerst moet je aan de vlaggen wennen!

Gebruik de eenvoudigste en bekendste vlaggen wanneer je voor de eerste maal speelt. Ze werden van 1 tot 70 genummerd volgens de moeilijkheidsgraad, vlag nummer 1 is de bekendste en zo verder.

Vlaggen van de Wereld I

Van 2 tot 7 spelers. Vanaf 8 jaar.

Doel van het spel:

De meeste “vlaggen”-kaarten winnen door de vlaggen en de landen die ze voorstellen te herkennen. De speler die bij het einde van het spel de meeste kaarten heeft, wint.

Vorbereiding van het spel:

Het aantal kaarten per speler is afhankelijk van het aantal spelers: met 2 - 3 spelers: 40 kaarten; met 4 - 5 spelers: 50 kaarten en met 6 - 7 spelers: 60 kaarten. Meng de kaarten en geef er 4 aan elke speler. Verdeel de overblijvende kaarten in twee gelijke stapels. Deze stapels leg je met de “vlagge”-kant naar boven in het midden van de tafel: dit is de bank.

Verloop van het spel:

De spelers leggen hun kaarten voor zich op tafel, met de “vlagge”-kant naar boven.

De eerste speler A, die rechts van de kaartenverdeler zit, begint te spelen en wijst een vlag die hij herkent aan op een kaart van één van zijn tegenspelers. Hij noemt het land dat door die vlag vertegenwoordigd wordt (slechts één poging). Indien A geen enkele vlag herkent op de kaarten van de andere spelers, moet hij er willekeurig één aanwijzen.

De houder van de aangewezen “vlagge”-kaart draait de kaart om en controleert het antwoord.

Indien het antwoord juist is, krijgt A de kaart. Indien hij ook de hoofdstad kent van de aangewezen kaart, krijgt hij een bijkomende kaart die hij trekt uit één van de stapels van de bank. Zo vormt hij zijn eigen stapel gewonnen kaarten.

De spelers moeten steeds 4 kaarten voor zich hebben, wanneer je een kaart afgegeven hebt, moet je die onmiddellijk vervangen door een kaart die je uit één van de stapels van de bank trekt.

Wanneer de antwoorden van een speler gecontroleerd werden en zijn beurt voorbij is, wordt er verder gespeeld in de richting van de klok.

Indien A het land niet kent dat door de vlag vertegenwoordigd wordt of indien hij een slecht antwoord geeft, geeft de houder van de kaart het goede antwoord.

Indien A op dit ogenblik de hoofdstad van het land kent, wint hij de kaart. Indien A de hoofdstad ook niet kent, wordt die door de houder van de kaart onthuld. Vervolgens legt hij die kaart onder één van de twee stapels van de bank. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel en winnaar:

Wanneer de stapels van de bank opgebruikt zijn, is de speler die de meeste kaarten heeft de winnaar. De 4 kaarten die voor elke speler liggen, tellen niet mee.

Vlaggen van de Wereld II

Van 2 tot 5 spelers en één spelleider. Vereenvoudigde versie van het spel. Vanaf 6 jaar.

Vorbereiding van het spel:

De keuze van de vlaggen en het aantal verdeelde kaarten is afhankelijk van de leeftijd en van de kennis van de spelers. De spelleider kiest de bekendste vlaggen om te spelen. Voor de jongsten, zijn 10 - 16 kaarten voldoende (naargelang het aantal spelers). De spelleider mengt de kaarten en geeft er 2 aan elke speler, die ze voor zich legt; en legt 6 kaarten in het midden van de tafel. Dit is de bank. Al de kaarten worden met de "vlagge"-kant naar boven op tafel gelegd.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint. Hij wijst een vlag aan die hij herkent op één van de uitgestalde kaarten van zijn tegenstanders en vermeldt welk land deze vlag vertegenwoordigt. Indien hij geen enkele vlag herkent, moet hij er toevalig één aanwijzen.

Indien het antwoord juist is, wint de speler de kaart en vormt hij zijn eigen stapel van gewonnen kaarten. Het spel gaat verder in de richting van de klok.

Indien het antwoord verkeerd is, geeft de houder van de aangewezen kaart het juiste antwoord en legt hij de kaart onder de bank. De volgende speler is aan de beurt.

De spelers moeten steeds 2 kaarten voor zich hebben. Wanneer een speler een kaart heeft afgegeven, vervangt hij die door een kaart die hij uit de bank trekt. Wanneer de bank leeg is, raapt de spelleider al de uitgestalde kaarten op (2 per speler), mengt ze en geeft hij er één van aan elke speler. De rest wordt nu de bank. Het spel gaat verder zoals voorheen totdat de bank opnieuw leeg is of totdat de spelers geen enkele vlag meer herkennen.

De winnaar:

De speler die de meeste kaarten heeft, is de winnaar.

Vlaggen van de Wereld III

Van 5 tot 9 spelers, wordt in twee ploegen gespeeld. Vanaf 8 jaar.

Om "Vlaggen van de Wereld III" te spelen, moet men de spelers in twee ploegen indelen en moeten ze een spelleider aanduiden die geen deel uitmaakt van één van de ploegen. Het doel van het spel is zoveel mogelijk punten te verzamelen.

Vorbereiding van het spel:

De spelleider kiest op voorhand 20 kaarten uit (bijvoorbeeld de gemakkelijksten genummerd van 1 tot 70). De gegevens "1" en "2" (op de "land"-zijde) zijn de aanwijzingen van het spel.

Verloop van het spel:

De spelleider houdt de kaarten op zo'n manier vast dat de spelers ze niet zien. Eerst toont hij een vlag aan de twee ploegen. Ploeg 1 moet zeggen welk land de vlag vertegenwoordigt. Indien de ploeg het antwoord niet kent of indien ze een verkeerd antwoord geven, leest de spelleider de eerste aanwijzing en indien nodig ook de tweede.

Punten verzameld door de ploeg die het juiste antwoord geeft:	
Goed antwoord met de vlag	3 punten
Goed antwoord na de eerste aanwijzing	2 punten
Goed antwoord na de tweede aanwijzing	1 punt

Indien ploeg 1 nog steeds geen goed antwoord gegeven heeft na de twee aanwijzingen, mag ploeg 2 zijn kans wagen en 1 punt verkrijgen Bij een goed antwoord.

Indien geen van beide ploegen kon antwoorden, geeft de spelleider zelf het juiste antwoord.

Het spel gaat verder en ploeg 2 is nu aan de beurt. De spelleider toont een tweede vlag aan deze ploeg.

Einde van het spel en winnaar:

Het spel is over wanneer al de kaarten aan de beurt geweest zijn. De ploeg die de meeste punten behaald heeft, wint.

Vlaggen van de Wereld: het sterrenspel

Moelijkere versie, van 2 tot 6 spelers of van 4 tot 6 spelers per ploeg.

Het sterrenspel is een meer uitgewerkte variant van “Vlaggen van de Wereld” die men op twee verschillende manieren kan spelen.

Sterrenspel 1, basisspel.

Trek een kaart en geef onmiddellijk antwoord.

Wordt gespeeld met 2 - 6 spelers die niet in ploegen spelen.

Vorbereiding van het spel:

Al de kaarten worden gemengd en elke speler krijgt er 5. De spelers leggen hun 5 kaarten met de “vlagge”-kant naar boven op een stapeltje voor zich op tafel.

De overblijvende kaarten worden met de “vlagge”-kant naar boven in 5 gelijke stapels in de vorm van een ster in het midden van de tafel gelegd: dit is de bank.

Doel van het spel:

Zoveel mogelijk kaarten winnen door de vlaggen te herkennen en de landen te raden die deze vlaggen vertegenwoordigen. De andere spelers kunnen de antwoorden controleren indien ze denken dat ze niet juist zijn. In deze versie kunnen de spelers kaarten winnen of verliezen!

Verloop van het spel:

De jongste speler begint. Hij wijst één van de vlaggen aan van de stapels die de ster vormen en zegt welk land die vlag vertegenwoordigt. De speler neemt dan de kaart zonder ze om te draaien en legt ze, met de “vlagge”-kant naar boven, bij zich (dit wordt de stapel met gewonnen kaarten). Indien de speler geen enkele vlag herkent, probeert hij willekeurig een land te raden.

Het antwoord van de speler wordt als juist beschouwd zolang er geen andere speler “controle” roept (zie “De controle”).

De bonus voor de “hoofdstad”:

Een speler die een vlag en het land dat die vlag vertegenwoordigt, herkent, mag ook de hoofdstad vermelden als hij die kent. Dit moet de speler doen voordat hij een kaart trekt uit de bank. De speler wint dan een bijkomende kaart die hij trekt uit één van de stapels van de bank: dit is de bonus voor “hoofdstad”. De spelers kunnen op dezelfde manier spelen met de aanwijzingen 1 en 2 van de “land”-kant van de kaarten (zie “sterrenspel 2”). Het antwoord van de speler wordt als juist beschouwd zolang er geen andere speler “controle” roept.

De controle:

Indien één van de spelers twijfelt aan het antwoord van een andere speler, mag hij “controle” roepen en het antwoord nazien op de kaart. Dit moet gedaan worden voordat een andere speler verder speelt.

Indien het antwoord na de controle juist blijkt te zijn, mag de speler opnieuw spelen en mag hij een andere vlag aanwijzen. Wanneer de beurt over is, gaat het spel verder in de richting van de klok.

Controle:

**A = de “gecontroleerde” speler
Indien het antwoord juist is:**

**B = de speler die de “controle” vraagt
A houdt zijn kaart en B betaalt een boete aan A (zie “Boetes”).**

Indien het antwoord verkeerd is: A geeft de kaart aan B en betaalt een boete aan B.

De boetes:

De spelers betalen hun boete door een kaart te laten trekken uit hun stapels gewonnen kaarten. MAAR de speler kan de kaart alleen krijgen indien hij de vlag en het land herkent. Indien nodig kunnen aanwijzingen 1 en 2 gelezen worden.

Einde van het spel en winnaar:

Indien de stapel gewonnen kaarten van één van de spelers niet meer bestaat, verliest hij en wordt hij definitief uitgeschakeld. Het spel is afgelopen wanneer er geen kaarten meer in de bank zijn. Degene die de meeste kaarten verzameld heeft, is de winnaar.

Sterrenspel 2

Trek een kaart en speel in ploegen.

Wordt in ploegen van twee gespeeld met 4 - 6 spelers. De twee spelers van één ploeg zitten niet naast elkaar.

Deze versie wordt op dezelfde manier gespeeld als het "sterrenspel 1", maar de partners hebben de mogelijkheid om de beurt, de aanwijzingen "1" en "2" van de "land"-kant van de kaarten aan elkaar voor te lezen.

Hoe wordt dit spel gespeeld?

Bij elke kaart die ze uit de bank (de ster) trekken, kunnen de spelers ofwel onmiddellijk hun antwoord geven, ofwel geholpen worden door de aanwijzingen die door hun spelpartners gelezen worden. In het tweede geval mag de speler zijn antwoord niet geven voordat de eerste aanwijzing gelezen wordt, zelfs indien hij het antwoord al kent. Bij de volgende beurt wisselen de spelpartners van rol.

Verloop van het spel:

Indien de speler het goede antwoord geeft na de eerste aanwijzing, wint de ploeg de kaart en heeft ze het recht om nog eens te spelen.

Indien de speler een verkeerd antwoord geeft na de eerste aanwijzing, mag de volgende ploeg antwoorden. Indien de tweede ploeg juist antwoordt, wint ze de kaart, anders is de volgende ploeg aan de beurt en zo verder tot een ploeg het juiste antwoord geeft.

Indien geen enkele ploeg het land herkent na de eerste aanwijzing, leest de eerste ploeg de tweede aanwijzing en wordt er als voorheen verder gespeeld.

Indien geen enkele ploeg het land herkent na de twee aanwijzingen, wordt het goede antwoord gelezen en wordt de kaart onder één van de stapels van de bank gelegd.

"De controle" mag gebeuren bij elk antwoord, maar voordat de spelers de aanwijzingen lezen. De partners van een ploeg mogen elkaar enkel helpen door de aanwijzingen voor te lezen. Bij het einde van het spel worden de gewonnen kaarten geteld om te zien wie gewonnen heeft.

Veel geluk!



Omwille van onze druktechniek kunnen de kleuren van de vlaggen licht afwijken van de werkelijke kleuren.