

KENTEKENSPEL

INHOUD:
50 Kaarten



DOEL VAN HET SPEL:

Spelers proberen zinnen of woorden te maken met de letters en de cijfers die op een kenteken staan. Let op! De volgorde van de letters moet aangehouden worden, dit geldt niet voor de cijfers.

Bijvoorbeeld:



69 Vogels zingen zachtjes schlagers.
Vogels zingen zachtjes 69 schlagers.

SPELREGELS:

- Schud de kaarten en maak een stapel. De afbeelding op de kaart mag niet zichtbaar zijn.
- De jongste speler draait de bovenste kaart. Iedere speler moet de kaart duidelijk kunnen zien. De speler die als eerste een volledige zin of woordcombinatie kan bedenken met één van de afgebeelde kentekens, zegt deze hardop en wint de kaart. Alle spelers mogen



gelijktijdig raden.

N.B.: Bij twijfel wordt er gestemd of de zin/woordcombinatie goedgekeurd wordt. De meeste stemmen gelden.

- De volgende kaart wordt gedraaid.
- Als alle kaarten gespeeld zijn of als de bestemming bereikt is, is het spel afgelopen. De speler met de meeste kaarten, wint het spel.
- Bij een gelijkspel spelen alleen de spelers die gelijk geëindigd zijn nog één (willekeurige) kaart. De speler die deze ronde wint, is de winnaar van het spel.

SPELVARIANTEN:

- Speel zonder de kaarten. Probeer zinnen/woordcombinaties te maken met de kentekens die je onderweg tegenkomt!
- Speel enkel met woorden, de cijfers hoeft je dus niet te gebruiken.
- Verzin leuke namen met de letters van het kenteken.
- Probeer op basis van het kenteken te zien uit welk land de auto komt.
- Tel 10 minuten lang het aantal Nederlandse of Belgische kentekens dat je onderweg tegenkomt. Hoeveel heb jij er gezien?



DÉCLIC ET DES PLAQUES

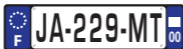
CONTENU :
50 Cartes



BUT DU JEU :

Les joueurs essayent de faire des phrases ou des mots avec les chiffres et les lettres d'une plaque minéralogique. Attention ! Il faut respecter l'ordre des lettres sur la plaque, cela ne vaut pas pour les chiffres.

Par exemple :



Julien a 229 moutons tondus.
Julien aime manger 229 tartines.

RÈGLE DU JEU :

- Bats les cartes et empile-les faces cachées pour former la pioche.
- C'est le plus jeune joueur qui retourne la première carte de la pioche et qui la montre à tous les autres joueurs. Le joueur qui réussira en premier à faire une phrase ou une combinaison de mots à partir de l'une des plaques minéralogiques représentées, la dira à haute voix : il gagnera la carte. Tous les joueurs jouent en même temps pour essayer



de gagner la carte retournée.

Remarque : en cas de doute, les joueurs voteront pour savoir s'il faut accepter ou refuser la solution proposée. C'est la majorité des voix qui l'emporte.

- Le joueur suivant retourne la carte suivante.
- Lorsque toutes les cartes auront été jouées ou lorsque vous serez arrivés à destination, la partie sera terminée. Le gagnant sera le joueur qui aura récolté le plus de cartes.
- En cas d'égalité, seuls les joueurs qui se trouvent à égalité jouent une carte supplémentaire choisie au hasard. Le gagnant sera le joueur qui aura gagné cette dernière manche.

VARIANTES :

- Jeu sans cartes. Essaye de faire une phrase ou des combinaisons de mots avec les chiffres et les lettres des plaques minéralogiques des voitures que vous croisez sur la route !
- Joue seulement avec les lettres sans utiliser les chiffres.
- Imagine des noms humoristiques avec les lettres de la plaque minéralogique.
- En regardant la plaque minéralogique, essaye de deviner le pays d'où vient la voiture.
- Compte pendant dix minutes le nombre de voitures françaises ou belges que tu croises en chemin. Combien en as-tu vues ?



KENNZEICHENSPIEL

INHALT:

50 Karten



ZIEL DES SPIELS:

Die Spieler versuchen, aus den Buchstaben und Ziffern auf dem Nummernschild Sätze oder Wörter zu bilden. Doch aufgepasst: die Reihenfolge der Buchstaben darf nicht verändert werden, dies gilt nicht für Zahlen.

Zum Beispiel:



510 Matrosen informieren Linkshänder am Sonntag.
Matrosen informieren 510 Linkshänder am Sonntag.

SPIELANLEITUNG:

- Mischt die Karten und bildet einen Stapel (Karten mit der Abbildung nach unten).
- Der jüngste Spieler beginnt und deckt die oberste Karte auf. Jeder Spieler muss die Karte deutlich sehen können. Der Spieler, der mit einem der abgebildeten Nummernschilder als Erster einen vollständigen



Satz oder eine Wortkombination gebildet hat, sagt diese/n laut und erhält die Karte. Alle Spieler dürfen gleichzeitig raten.

Hinweis: Im Zweifelsfall wird abgestimmt, ob der Satz oder die Wortkombination akzeptiert oder abgelehnt wird. Die Mehrheit entscheidet.

- Anschließend wird die nächste Karte umgedreht.
- Wenn alle Karten gespielt sind oder das Fahrtziel erreicht ist, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Karten ist der Gewinner.
- Steht es am Ende des Spiels unentschieden, spielen die betreffenden Spieler noch eine (beliebige) Karte. Der Spieler, der diese Runde gewinnt, ist der Sieger.

SPIELVARIANTEN:

- Spielt ohne Karten. Versucht, euch Sätze oder Wortkombinationen für Nummernschilder auszudenken, die euch auf eurer Fahrt begegnen!
- Spielt nur mit Wörtern, die Zahlen können unberücksichtigt bleiben.
- Denkt euch aus den Buchstaben auf dem Nummernschild schöne Namen aus.
- Versucht, anhand des Kennzeichens festzustellen, aus welchem Land die Autos kommen.
- Zählt 10 Minuten lang, wie viele Autos mit deutschen Kennzeichen euch begegnen. Auf welche Zahl kommt ihr?

