



Sign



Snelregels voor in de klas

Doel van het spel

Spreek van tevoren af tot hoeveel punten jullie spelen. Wie het eerst die punten heeft, heeft gewonnen.

Klaarzetten



Iedere speler krijgt 5 kaarten. De kaarten op tafel zijn afhankelijk van het aantal spelers/teams:

| spelers | teams | kaarten in het midden |
|---------|--------------|-----------------------|
| 4 | 2-2 | 5 |
| 5 | 3-2 | 6 |
| 6 | 3-3 of 2-2-2 | 6 |
| 7 | 4-3 of 3-2-2 | 7 |
| 8 | 4-4 | 7 |
| 9 | 3-3-3 | 8 |

Kijk op de achterkant hoe het spel verder gaat.



Afspreken

Maak teams en spreek een geheim signaal af. Let op: iedereen moet het signaal kunnen zien en het mag geen geluid en geen lichamelijk contact zijn.

Spreek ook af tot hoeveel punten jullie gaan.

De startspeler

Zodra de kaarten in het midden op tafel liggen, begint iedereen tegelijkertijd te spelen.

Spelen

- Ruil een kaart uit je hand met een kaart van de tafel. Je ruilt kaarten een voor een en je legt ze zo neer dat iedereen ze kan zien.
- In je hand heb je minimaal 4 kaarten en maximaal 6 kaarten.
- Als niemand meer wil ruilen met de tafel, pak je al de open kaarten van tafel. Deze kaarten leg je weg. Daarna leg je weer nieuwe kaarten neer en gaat het spel verder.

Punten scoren

Je scoort punten:

- Zie je dat iemand van jouw team een kwintet heeft? Roep dan 'Sign!' en wijs die speler aan. Controleer het kwintet.
 - Klopt het? 1 punt voor jullie team.
 - Klopt het niet? Alle andere teams krijgen 1 punt.
- Zie je dat iemand van een ander team een kwintet heeft? Roep dan 'Sign!' en wijs die speler aan. Controleer het kwintet.
 - Klopt het? 1 punt voor jouw team.
 - Klopt het niet? De speler die jij aanwees krijgt 1 punt voor haar team.

Het einde van het spel

Het team dat als eerste het afgesproken aantal punten heeft, heeft gewonnen.

Zorg je dat het spel weer compleet is als je Sign opruimt:

- 80 kaarten: 5 kleuren met 16 symbolen