



## Take 5!

Snelregels voor in de klas

### Doel van het spel

Zorg dat je aan het eind zo min mogelijk punten hebt. Iedere koeienkop op een kaart is 1 punt.

### Klaarzetten

Schud de kaarten heel goed. Pak de bovenste vier kaarten van de stapel en leg ze onder elkaar. Zo:



Geef daarna iedereen 10 kaarten. De rest van de kaarten gebruik je niet en kan je wegleggen.

Je mag alleen de kaarten van jezelf zien. Hou de kaarten goed geheim voor de andere spelers!

### De startspeler

In dit spel is geen startspeler. Iedereen kiest tegelijk een kaart en legt die gesloten (dus dicht) op tafel. Niemand kan nog zien welke kaart de ander gekozen heeft.

Kijk op de achterkant hoe je dit spel speelt.



- Kies een kaart en leg hem op zijn kop voor je neer.
- Iedereen draait tegelijkertijd haar kaart om.
- Wie heeft het laagste getal? Die speler mag als eerste aanleggen aan een van de vier kaarten in het midden van de tafel.
- In de volgorde van laag naar hoog legt iedere speler om de beurt aan.

**Let op!** Je mag alleen bij de rij aanleggen waar **het kleinste verschil** is met jouw getal.  
Bijvoorbeeld:



- Leg jij de zesde kaart aan in de rij? **Dat is pech**. Dan krijg jij die hele rij kaarten. Behalve jouw kaart.
- Leg jouw kaart nu neer, dit wordt de eerste kaart van een nieuwe rij.
- Nu kiest iedereen in het geheim weer een nieuwe kaart uit om aan te leggen. Het spel gaat op dezelfde manier verder.

Je pakt geen nieuwe kaarten. Na tien rondes is het spel afgelopen, want dan heb je alle kaarten uit je hand neergelegd.

## Het einde van het spel

Na tien rondes is het spel afgelopen.

Tel op de kaarten die voor je liggen nu alle koeienkoppen.

Wie heeft de minste koeienkoppen? Gefeliciteerd, je hebt gewonnen.

Zorg je dat het weer compleet is als je Take 5! opruimt:

104 kaarten: van nummer 1 t/m 104