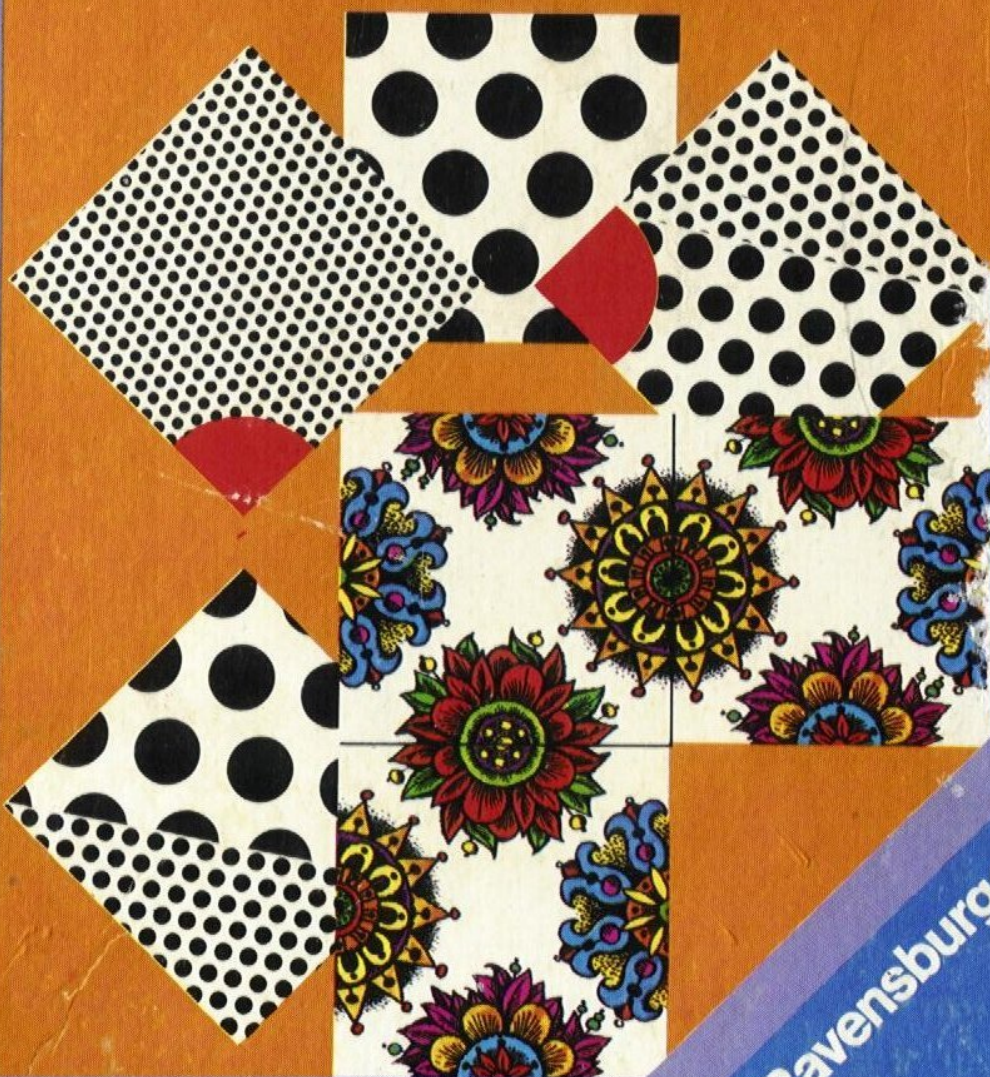


Rosetta

Zwei ungewöhnliche Legespiele
mit immer neuen Lösungen –
besonders interessant als Einzelspiel.



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger®

Rosetta
Ravensburger, 1974
RICHTER Elisabeth
1 - 3 spelers vanaf 6 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

⇒ 40 tweezijdig bedrukte kaarten

Inleiding

Wie lukt er in om met 36 kaarten, met de afbeelding van de rozetten, een vierkant zo te schikken dat er een perfect geheel ontstaat waarin telkens de twee helften van een rozet mooi aan elkaar worden gelegd?

Voor spelers met veel geduld zal dit zeker lukken met behulp van de vier jokerkaarten. Maar wie kan het zonder de jokers?

Puncola is een tweede legspel dat u kunt vinden op de rugzijde van de rozetkaarten. Elke kaart moet men nauwkeurig bestuderen en punt aan punt aanleggen. Het spel Puncola kan ook als een variant van domino worden gespeeld.

Als een kind gefascineerd raakt door de opgave kan hij zich uren zoet houden met dit doordachte spelmateriaal. Toch kan men even veel plezier beleven als men de opdracht in een team van spelers tracht op te lossen. Dit is een spel dat in zeer hoge mate de concentratie en het abstract denken bevordert en aanmoedigt.

Spelregel 1: Rosetta voor 1 - 3 personen

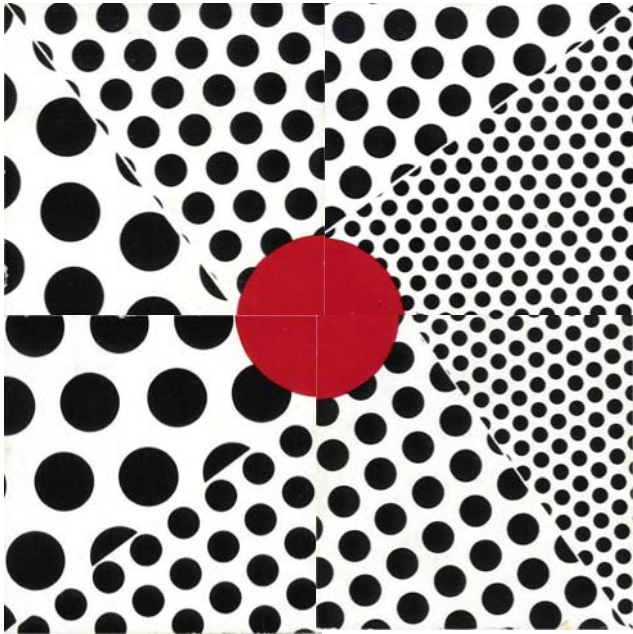
De opdracht in dit spel bestaat er in om met de 36 kaarten een vierkant te vormen waarin telkens twee helften een volledige rozet bouwen.



Als het niet onmiddellijk lukt dan kunnen één of meer jokers, dat zijn kaarten die met een ster zijn gekenmerkt, worden gebruikt.



Spelregel 2 : Puncola voor 1 - 3 personen



De opdracht bestaat er in om met 36 kaarten een vierkant te bouwen waarin alle kaarten met dezelfde puntgrootte aan elkaar worden gelegd. Er blijven dan 4 kaarten over.

Het is eenvoudiger om eerst 9 groepen van vier kaarten samen te leggen die perfect het rode punt in het midden hebben. Daarna kunnen dan de 'viergroepen' worden samen gelegd.

Het is verschrikkelijk moeilijk om het vierkant samen te stellen zonder deze hulp.

Spelregel 3: Domino Puncola voor 2 - 4 personen

Iedere medespeler ontvangt 5 kaarten. De overige kaarten worden op een stapel gelegd.

De jongste speler mag het spel beginnen. Hij legt één kaart in het midden van de tafel.

De volgende speler, met de wijzers van de klok mee, legt een passende kaart (een kaart met dezelfde puntgrootte) links of rechts van de eerste kaart aan. Zo ontstaat er langzaam een slang.

Een speler die geen passende kaart kan vinden, neemt een kaart van de stapel. Als ook deze kaart niet past dan legt hij deze kaart bij zijn andere kaarten en neemt hij een volgende kaart van de stapel. Dit gebeurt net zo lang tot de speler een passende kaart heeft gevonden of totdat de stapel is opgebruikt. De speler die als eerste al zijn kaarten aan de slang heeft aangelegd, wint het spel.

