**Het slimme kaartspel**

**Inleiding**

Het is de bedoeling om zoveel mogelijk setjes van vier kaarten te verzamelen, de kwartetten. De persoon met de meeste kwartetten wint (2-4 spelers).

**Inhoud**

* 28 kaarten
* Controlefiche

**Voor het spelen**

Alle kaarten worden onder de spelers verdeeld. Het kan zijn dat sommige spelers meer kaarten hebben dan andere spelers. De kaarten neem je in je hand en laat je niet aan de andere spelers zien.

**Spelregels**

1. Elke speler maakt voor zichzelf uit welk kwartet hij compleet wil maken en houdt dat voor zichzelf. Er zijn 7 verschillende kwartetten: de hydroxiden, de niet-metaaloxiden, de zouten, de binaire zuren, de alkanen, de alcoholen en de carbonzuren.
2. Eén speler wordt aangesteld om af te tellen. Elke speler schuift dan een kaart door. Deze kaart heeft de speler niet nodig om zijn kwartet te vervolledigen. Er wordt doorgeschoven met de klok mee en met de tekst naar de tafel gericht.
3. Het spel gaat zo verder. Als iemand een kwartet heeft, roept hij: “Kwartet!”. Dan mag hij met de controlefiche het kwartet controleren.
4. A. Als het kwartet juist is, wint de speler. Hij legt aan de andere spelers uit waarom het kwartet juist is. Hij verdeelt zijn overige kaarten aan de andere spelers. Het spel gaat verder zonder de winnende speler.

B. De speler met het foute kwartet speelt verder en probeert het juiste kwartet te vormen.

**Puntentelling**

De speler die als eerste een kwartet heeft, krijgt 3 punten.

De speler die als tweede een kwartet heeft, krijgt 2 punten.

De speler die als derde een kwartet heeft, krijgt 1 punt.

**Tips/Uitbreidingen**

Spreek onderling af hoeveel tijd de spelers krijgen om na te denken over hun kaarten.

**Controlefiche**













