

Organische moleculen kaartspel

Achtergrondinformatie

De moleculen die je in dit spel zult maken, zijn al dan niet echte moleculen die in de natuur worden gevonden.

Dit is waar de letters voor staan: H=waterstof, C=koolstof, O=zuurstof, N=stikstof, Cl=chloor, Br=Broom, F=fluor.!

De lijnen op de kaarten vertegenwoordigen elektronen die het atoom graag wil delen met een ander atoom.

U hebt nodig:

- kopieën van de speelkaartpatronen in afzonderlijke vierkanten uitgesneden.

Aanwijzingen

Geef elke speler 5 kaarten. De rest gaat in een trekstapel. Zet een van de C (zonder dubbele bindingen) naar boven om de startkaart te zijn.

De spelers leggen om de beurt kaarten neer en proberen al hun kaarten kwijt te raken. De eerste speler die van al zijn kaarten afkomt, wint. Echter, de laatste kaart die hij neerlegt MOET een molecuul voltooiën om het spel te winnen. Als een speler zijn laatste kaart op een onvolledig molecuul legt, moet hij een andere kaart trekken. Hij mag deze nieuwe kaart niet meteen neerleggen, maar moet wachten tot zijn volgende beurt om hem te spelen.

De lijnen vertegenwoordigen bindingen.

Je moet enkelvoudige bindingen koppelen aan enkelvoudige bindingen en dubbele aan dubbele bindingen. Het molecuul is compleet als er geen bindingen overblijven.

Aan elke binding (lijn) moet een atoom zijn bevestigd.

Merk op de dubbele binding O op dat er stippellijnen zijn.



Dit is zodat je de kaart kunt draaien en de dubbele binding kunt matchen met twee enkele bindingen.

Als een speler geen kaart kan neerleggen, moet hij er een van de stapel nemen. Hij kan deze kaart onmiddellijk neerleggen als hij dat kan.

Als een molecuul klaar is en alle spelers nog steeds kaarten vasthouden, begin je gewoon een ander molecuul.

Vergeet niet dat je een enkele binding koolstof (vier lijnen) moet gebruiken om een nieuw molecuul te beginnen.

Om het spel te winnen, moet een speler zijn laatste kaart neerleggen *als het laatste atoom in een molecuul*.