

# EZELLEN

## KAARTSPEL



## HANDLEIDING

Ezelen is een spel voor 3 tot 5 spelers, waarbij de snelheid erg hoog ligt. Wie het langzaamst is, krijgt elke keer een letter erbij, totdat je de E...Z...E...L bent!

### VOORBEREIDING

Zet de ezelpionnen in het midden van de tafel neer, zodat elke speler er goed bij kan. Plaats de kartonnen pionnen in de bijgeleverde houders. Je gebruikt altijd één ezel minder, dan het aantal spelers dat meedoet. Met 3 spelers gebruik je dus 2 ezels.

Bekijk de speelkaarten en maak een apart stapeltje van de dierenkaarten en de ezelkaarten. De ezelkaarten (met de letters E, Z, E en L) leg je apart op een stapeltje.

Per speler gebruik je één set van 4 dierenkaarten. Dus als je met 3 spelers speelt, kies je bijvoorbeeld een set met 4 honden, 4 toekans en 4 schildpadden.

## HET SPEL

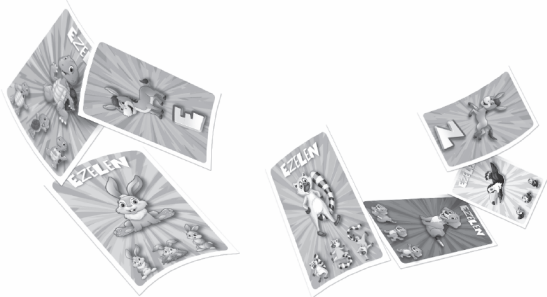
Schud de dierenkaarten en verdeel ze over alle spelers. Elke speler bekijkt zijn eigen kaarten; laat ze niet aan je medespelers zien! Nu ga je beslissen welke kaarten je wilt verzamelen, met het doel om uiteindelijk 4 dezelfde kaarten te krijgen.

Alle spelers pakken 1 kaart van zichzelf die ze niet nodig hebben, en schuiven deze tegelijkertijd naar de speler aan hun linkerhand. Je telt daarbij af: 3...2...1... schuiven! Je krijgt dus steeds een kaart van je buurman. Die stop je tussen je eigen kaarten; je kiest daarna weer een nieuwe kaart uit, om door te schuiven. Het doorschuiven van kaarten herhaal je net zo lang, tot iemand 4 dezelfde dierenkaarten heeft. Als jij 4 dezelfde kaarten hebt, pak je snel een ezel van tafel. Ook de andere spelers moeten nu snel een ezel pakken.

Wie het laatst reageert, verliest de ronde en krijgt een ezelkaart met de letter E. Je zet daarna alle ezelpionnen weer in het midden neer, en je schudt de kaarten en speelt de volgende ronde.

Elke keer als je er niet in bent geslaagd om een ezel te pakken, krijg je een ezelkaart met een letter erop. Als je voor de tweede keer een ronde verliest krijg je het kaartje met de letter Z, en zo verder. Wie als eerste de kaarten met alle letters heeft en de 'EZEL' is, verliest het spel.

**Let op:** het is de bedoeling, dat het doorschuiven van de kaarten snel gebeurt. Als een speler te lang wacht krijgt hij een waarschuwing. Bij de tweede keer dat het te lang duurt, verliest de speler de ronde. Hij krijgt dan een ezelkaart met een letter.



Van der Meulen, Lorentzstraat 23, 8606 JP Sneek/NL

Ontwerp: Valentin Ocheda

Art.no. 2004130