

# TASTE

## f

China

Een spel van Christophe Gonthier  
geïllustreerd door Tony Rochon.  
Aangepast voor Delhaize door Act in  
games.  
Voor 1 tot 8 eetlustigen vanaf 8 jaar.



Ontdek nu de culinaire Chinese rijkdom in je boodschappenmandje! Lekker, maar zeldzaam, en je zult dus heel snel moeten reageren om enkele voedingsmiddelen in je mandje te kunnen mikken. Met wat inzicht en snelheid vind je de kortste weg naar het voedsel. Hou je winkelmandjes al maar klaar!

### Doel van het spel:

Vind als eerste de gekleurde weg naar een voedingsmiddel.

### Materiaal:

- 33 tegels met verschillende vormen (4 grote vierkante tegels, 13 rechthoekige tegels, 8 kleine vierkante tegels en 8 L-vormige kaarten)
- 29 kaarten met voedingsmiddelen
- 4 houten 'pionnen' in verschillende kleuren
- 4 stickers ('winkelmandjes', moeten op de pionnen gekleefd worden)

### Vorbereiding:

Bevestig alle tegels willekeurig aan elkaar, zodat ze een homogeen geheel vormen. Dit is het speelbord en vormt de supermarkt. Leg het bord in het midden van de tafel, zodat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen. Zorg ervoor dat de 'Delhaize' tegels niet aan de randen liggen.

Schud alle kaarten met voedingsmiddelen en leg ze omgekeerd op een stapel aan de kant. Elke speler kiest een pion in een andere kleur en plaatst die op een 'Delhaize' tegel van zijn keuze. Er mogen verschillende pions op één 'Delhaize' tegel geplaatst worden.

Duid de startspeler aan, bijvoorbeeld de jongste. Hou je klaar!



## Verloop van een ronde:

De startspeler draait de eerste kaart van de stapel om en toont de tekening van het voedingsmiddel (in ons voorbeeld 'tofoe'). In stilte zoekt iedereen een gekleurde weg die leidt naar de tofoe. Elke tegel bestaat uit verschillende hoeken en verschillende gekleurde kanten. Om van de ene naar de andere tegel te gaan, moet je in gedachten dezelfde kleur volgen. Het is verboden je vinger of het 'winkelmankje' te gebruiken om je te behelpen. Zodra een speler denkt dat hij een weg gevonden heeft, roept hij «taste of!». Hij toont met zijn 'winkelmankje' zijn parcours aan de andere spelers. Hij gaat van tegel naar tegel, zodat hij stap voor stap zijn parcours kan vastleggen.

Als hij zich niet heeft vergist, zet hij het 'winkelmankje' op het gevonden voedingsmiddel en wint hij de kaart. Hij wordt dan loopjongen, onthult een nieuwe voedselkaart en begint zo een nieuwe ronde. De weg die afgelegd moet worden, begint voor elke speler op de plaats waar zijn pion zich bevindt.

**Varianten :** voor een groep van 4 tot 8 spelers kunnen teams van 2 spelers gevormd worden. De spelers spelen dan als een team en zoeken tegelijkertijd.

Als een speler een «Delhaize» tegel bereikt heeft hij 3 mogelijkheden :

- OFWEL gebruikt hij die zoals elke andere tegel en doorkruist hij die met dezelfde kleur;
- OFWEL gebruikt hij die als 'shortcut' en kan hij rechtstreeks vanuit een andere 'Delhaize' tegel vertrekken en verdergaan met dezelfde kleur;
- OFWEL gebruikt hij die als 'regenboog' en verandert hij van kleur. Hij kan de tegel dus bereiken met één kleur en weer verder gaan met een andere kleur. In dat geval moet hij de twee kleuren aankondigen om van kleur te kunnen veranderen. Bijvoorbeeld: "Ik heb de Puri gevonden met groen en rood."

Je mag achtereenvolgens meerdere effecten op verschillende 'Delhaize' tegels combineren.



**Als een speler zich vergist** en de kleur die hij wil volgen niet tot aan het voedingsmiddel reikt, moet hij stoppen en laat hij de andere spelers verder zoeken naar de juiste kleur. Hij komt in deze ronde niet meer aan de beurt.

**Bij twee spelers:** als de eerste speler zich vergist, dan wint de andere speler automatisch de kaart. Wees vlug ... maar wees op je hoede.

**Als niemand een kleur vindt,** neem je een nieuwe kaart. De vorige kaart zal dan in de volgende ronde opnieuw gespeeld worden.

### **Einde van het spel:**

Alle kaarten zijn gespeeld. De winnaar is diegene die de meeste kaarten heeft. Bij gelijkspel worden alle kaarten terug geschud en wordt er één kaart uitgetrokken. De spelers met een ex aequo maken met deze kaart uit wie het spel zal winnen.

**Als je spel 1 'Taste of Belgium' en/of spel 2 'Taste of India' en/of spel 3 'Taste of Italia' hebt, kun je de tegels van de spelletjes mengen en je speelparcours naar wens vergroten. Gebruik dan de 'winkelmandjes' uit de verschillende spelletjes en kies welke spelregels je volgt.**

**De achterkant van de ruiten vormt een deel van een grote puzzel, die je kunt maken wanneer je de 4 spelletjes verzameld hebt. Deze puzzel kun je alleen maar maken als je de 4 spelletjes in huis haalt. Let dus op onze volgende acties in je favoriete supermarkt.**



Act in games is een uitgever van gezelschapsspelen, gespecialiseerd in de uitgave van deze spelen op maat van bedrijven. Het ontwikkelt gezelschapsspelen met als doel deze te gebruiken in alle interne en externe communicatie. Het spel wordt gebruikt om een imago of boodschap te versterken.

[www.actingames.be](http://www.actingames.be) // [actingames@icloud.com](mailto:actingames@icloud.com)

# Het kurkbord

Dit kurkbord is eenvoudig te maken en een leuke versiering voor je interieur. Uiterst handig als prikbord of om er je juwelen aan te hangen.

## Materiaal:

Karton, twintig kurken, lijm, een stanleymes.

## Handleiding:

- Knip een kartonnen rechthoek van ongeveer 50 cm<sup>2</sup> uit.
- Teken een rand van 4 cm.
- Snijd de kurken stoppen in de lengte doormidden en kleef ze binnen het afgetekende deel op het karton.
- Knip kartonnen stroken en kleef ze op de buitenste randen om ze te versterken en dikker te maken.

**Ziezo! Met wat duimspijkers kun je nu alles wat je maar wil op het kurkbord hangen!**

