

Hoe speel je SEQUO?



Het doel van het spel is om alle vier groepen van elke vermenigvuldigingstafel te verzamelen.

- Dit spel is voor twee tot vier spelers.
- In het totaal zijn er 11 vermenigvuldigingstabellen te verzamelen. Dit zijn de speelkaarten met de getallen 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 of 12 bovenaan de speelkaart.
- Elke groep bestaat uit 4 speelkaarten.
- Elke vermenigvuldigingstafel is opgesplitst in vier groepen per kleur – blauw, rood, groen en paars.

Het spel

1. De deler schudt de speelkaarten en deelt 8 kaarten uit aan elke speler.
2. De overige speelkaarten worden ondersteboven op een stapel geplaatst.
3. De speelkaarten worden niet aan de overige spelers getoond.
4. Speler A, links van de deler, begint het spel door aan één van de medespelers een kaart te vragen met als doel een groep van een bepaalde vermenigvuldigingstafel te vervolledigen. Speler A moet al minstens één kaart van die groep in zijn/haar bezit hebben. Om deze kaart te verkrijgen moet speler A duidelijk het juiste getal in de kleurengroep vermelden – vb. “Heb jij de (vermenigvuldigings)tafel van 4 – blauw?” Speler A gaat door met het verzamelen van speelkaarten tot hij/zij een fout maakt of de andere speler niet de gevraagde kaart heeft. In dit geval neemt speler A de bovenste speelkaart van de stapel.
5. De laatste medespeler aan wie speler A een kaart vroeg is nu aan de beurt.
6. De speler met het grootste aantal volledige groepen in zijn/haar bezit is de winnaar.

SEQUO voor jongere spelers

- Kies welke vermenigvuldigingstabellen je in het spel wilt gebruiken: minimum 2 tafels = 8 speelkaarten.
- Heb je nog maar net de vermenigvuldigingstabellen geleerd kan je nog gebruik maken van het “ROOSTER met de VERMENIGVULDIGINGSTAFELS”.

Variaties op SEQUO

Nummerpaar/Pelmanisme (visueel geheugen) – minstens 2 spelers

Schud alle 44 speelkaarten en leg ze verspreid ondersteboven op tafel. Eén speler draait 2 speelkaarten over. Als beide speelkaarten een paar vormen; vb. 12 blauwe nummers en 12 groene nummers, behoudt de speler deze kaarten en gaat hij/zij door tot de speler 2 speelkaarten omdraait die geen paar vormen. In dit geval legt de speler deze speelkaarten ondersteboven en op hun oorspronkelijke plek terug op de tafel en is het de beurt aan de volgende speler. De speler met het hoogste aantal paren is de Winnaar.

Snap (verwerkingsnelheid) – 2 spelers

De deler schudt alle 44 speelkaarten en deelt ze uit. Beide spelers hebben nu een stapel speelkaarten die ze ondersteboven voor zich houden. Beide spelers keren de bovenste speelkaart van hun stapel over zodat die zichtbaar wordt en plaatsen die op een nieuwe stapel. Wanneer 2 speelkaarten met eenzelfde nummer omgedraaid worden moet je ‘SNAP’ roepen. De speler die als eerste ‘SNAP’ roept verzamelt alle omgedraaide speelkaarten en voegt die onderaan toe aan zijn/haar stapel. Het spel eindigt wanneer één van de spelers alle speelkaarten gewonnen heeft.