

## NumNum

Auteur: Alfred Schilken

Uitgegeven door Spielevaerlag Alfred Schilken, 2002

Een leerrijk rekenkaartspel voor 2 tot 7 spelers vanaf 7 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Brugge, België).

### Inhoud: 110 kaarten

- 23 blauwe getalkaarten met een cirkel als symbool  
(2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-14-16-20-24-27-30-36-40-45-49-56-81)
- 23 gele getalkaarten met een driehoek als symbool  
(2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-14-16-20-24-27-30-36-40-45-49-56-81)
- 23 roze getalkaarten met een hartje als symbool  
(2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-15-18-21-25-28-32-35-42-48-54-63-64-72)
- 23 rode getalkaarten met een vierkant als symbool  
(2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-15-18-21-25-28-32-35-42-48-54-63-64-72)
- 4 jokers in de vier kleuren met telkens de waarde '1'
- 2 priemgetalkaarten met de waarde '13'
- (een rood vierkantje en een roze hartje)
- 3 wenskaarten met alle symbolen in het midden
- 4 verbodskarten '2' met een verbodssymbool '2'
- 4 verbodskarten '5' met een verbodssymbool '5'
- 1 kaartje met korte uitleg en een voorbeeld

### Vorbereiding

- De kaartgever mengt alle kaarten goed dooreen en geeft elke medespeler 7 kaarten.
- De rest van de kaarten vormt een verdekte voorraadstapel op tafel.
- De geveer draait de bovenste kaart van de voorraadstapel om. Als deze kaart toevallig een verbodskarte toont dan wordt de volgende kaart omgedraaid totdat er een getalkarte gevonden is. Deze getalkarte vormt de startkarte van de aflegstapel.
- De speler die links van de geveer zit, begint het spel.

### Doel

Wie het eerst zijn laatste kaart uitspeelt, wint het spel.

### Spelverloop

De speler die aan de beurt komt, probeert zo veel mogelijk van zijn kaarten uit te spelen. Hierbij moet rekening gehouden worden met de volgende spelregels:

- De speler mag een kaart uitspelen, die hetzelfde symbool bevat als de bovenste kaart op de aflegstapel.
- **OF** hij mag een kaart met een verbodssymbool afleggen. Als er nog geen verbodskarte van dezelfde soort ligt, wordt de kaart open naast de aflegstapel gelegd. Hierdoor wordt de overeenkomende tafel van vermenigvuldiging (2-4-6-... bij een '2'-verbod of 5-10-15-... bij een '5'-verbod) afgesloten. Als er reeds een verbod op dezelfde tafel van vermenigvuldiging ligt, kan de nieuwe verbodskarte het vorig verbod opheffen. De speler plaatst dan zijn nieuwe verbodskarte omgekeerd op de reeds liggende (identieke) verbodskarte.

Het is niet toegelaten om een verbodskarte als allerlaatste kaart te spelen.

- **OF** hij mag een kaart uitspelen met een getal, die samen met de bovenliggende kaart van de aflegstapel past in dezelfde (niet afgesloten) tafel van vermenigvuldigingen. Met andere woorden: hij mag een kaart plaatsen die dezelfde deler (groter dan 1) bevat als de reeds openliggende kaart.

De 4 kaarten met getal '1' zijn jokers, ze mogen op om het even welke getalkarte geplaatst worden. En elke getalkarte past op de jokers.

Wenskaarten mogen ook op om het even welke kaart gelegd worden. De speler kiest dan het symbool dat de volgende speler moet volgen.

Als zowel het symbool als het getal passen (dubbelpas), dan mag de speler aan beurt aansluitend nog een kaart spelen - en zolang als hij nog dubbel passende kaarten kan spelen. In uiterst zeldzame gevallen kan een speler bij zijn eerste speelbeurt al zijn kaarten in eenzelfde beurt uitspelen en daardoor de partij winnen.

Als een speler geen kaart kan (of wil) volgen, moet hij een nieuwe kaart van de voorraadstapel nemen. Als deze nieuwe kaart past, mag hij die meteen uitspelen.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

### Voorbeelden

> eenvoudige passende kaarten:

- elke hartkarte past op elke andere hartkarte, elke kaart met een cirkel past op om het even welke andere kaart met een cirkel, enz.
- 6 past op 3 of op 9 of 15; deze getallen hebben allemaal 3 als gemeenschappelijke deler en behoren dus alle tot dezelfde tafel van drie
- 6 past ook op 2 of 10 of 20, omdat al deze getallen veelvouden zijn van twee, alle even getallen passen dus bij elkaar tenzij er een verbodskarte '2' openligt
- 15 past op 30 of 45, ze hebben alle het getal 5 als gemeenschappelijke deler, tenzij de verbodskarte '5' openligt
- 4 past op 8 - ook als de verbodskarte '2' openligt - omdat beide kaarten ook 4 als gemeenschappelijke deler hebben
- 20 past op 30, ook als de verbodskarten '2' of '5' openliggen, omdat in dit geval de gemeenschappelijke deler 10 is
- 5, 10, 15 passen op 1 - ook als de verbodskarte '5' openligt - en alle even getalkaarten passen op 1, ook als de verbodskarte '2' openligt

> dubbel passende kaarten:

- hart-4 past dubbel op hart-10, behalve als de verbodskarte '2' openligt
- hart-1 past dubbel op elke andere hartkarte en alle hartkaarten passen dubbel op de kaart hart-1

> niet passende kaarten:

- hart-2 past niet op cirkel-3,
- cirkel-5 past niet op hart-8,
- hart-7 past niet op driehoek-30,
- want al deze kaarten hebben geen gemeenschappelijke deler die groter dan 1 is.
- hart-15 past niet op cirkel-20 als de verbodskarte '5' openligt

## Spelregels voor gevorderden

NumNum kan ook open gespeeld worden. De spelers leggen hun 7 kaarten open voor zich neer op tafel en spelen volgens de normale basisregels. Elke speler probeert nu, zijn eigen kaarten zo uit te spelen, dat de volgende speler er weinig mee kan doen. In deze variant moet je dus nog beter nadenken welke kaart je zult uitspelen, waardoor de geluksfactor wat kleiner wordt.

Als een speler na het uitspelen van een kaart, nog slechts één kaart in zijn hand bezit, moet hij dat bekendmaken door luidop 'Num!' te roepen. Als hij dit vergeet en een medespeler merkt dit op vooraleer hij weer aan de beurt komt, moet hij als straf een nieuwe kaart van de stapel nemen.

NumNum met puntenwaardering

Zodra bekend is wie de partij wint, telt elke medespeler de puntenwaarde van zijn overblijvende kaarten op. De jokers tellen hierbij als 50 en de wens- en verbodskarten als 20. Deze strafpunten (negatieve getallen) worden op een blad papier bijgehouden in een overzichtelijke spelerstabel.

Als een speler met het uitspelen van een jokerkaart de partij wint, tellen alle strafpunten dubbel!

Het spel eindigt, nadat een speler de 500 strafpunten bereikt of overschrijdt. De speler die op dat moment het minst aantal strafpunten bezit, wint het spel. Je kan ook afspreken tot 1000, maar dan duurt het spel vanzelfsprekend ook langer.

## Tips en trucs

- Als een speler meerdere dubbel passende kaarten na elkaar kan spelen, bepaalt de volgorde waarin hij die speelt, het aantal kaarten dat hij kan uitspelen.
- Speel de joker enkel uit als hij dubbel past, anders mag de volgende speler om het even welke andere kaart uitspelen.
- Als je de kaarten opnieuw mengt, moet je ervoor opletten om de verbodskarten om te draaien, anders worden ze zichtbaar in de voorraadstapel.
- Het spelverloop kan serieus beïnvloed worden door het juiste moment uit te kiezen om een verbodskart uit te spelen. Omdat de verbodskart voor alle spelers geldt, lijkt het ideale moment om een verbodskart te spelen dat moment waarop je zelf geen veelvouden van dat verbod meer bezit.
- Door het op het juiste moment uitspelen van een priemgetalkart (11 of 13) kan de speler de uitspeelkansen van de volgende speler beduidend verkleinen, omdat hier geen enkele andere getalkart op past.
- Als je de kaarten op de aflegstapel geschrant plaatst, kan iedereen heel eenvoudig mee controleren of de zojuist uitgespeelde kaart wel degelijk past.

## Tips voor ouders van schoolgaande kinderen

- Kinderen kunnen het best eerst kennismaken met de tafel van 5, daarna de tafel van 2 en pas dan de andere tafels. Als enkel de kaarten uit de meest eenvoudige tafels gebruikt worden, kunnen jongere kinderen ook meespelen.
- Maak van korte gelegenheden gebruik om je kinderen een partijtje NumNum te laten spelen. In het begin voelen de kinderen zich eerder onbekwaam. Dat gevoel zal vlug verdwijnen als ze dit spel meer en meer kunnen uitproberen.
- Gun je kinderen een pleziertje, als ze merken dat je als volwassene een dubbel passende kaart niet hebt opgemerkt. Je zal verbaasd staan hoe vlug kinderen het juiste moment om dergelijke kaarten uit te spelen, leren kennen.
- Als je kinderen niet meteen weten waarom een bepaalde kaart wel of niet past, motiveer hen dan om de tabel op de rugzijde van elke kaart te bestuderen: hier staan alle bij elkaar horende getallen op een speciale manier bij elkaar.
- De waarde van het inoefenen van de tafels van vermenigvuldigingen wordt vaak in het globale wiskundeonderwijs onderschat. Dat komt voor een stuk omdat soms gedacht wordt dat dit niets met het eigenlijke 'wiskundig denken' te doen heeft. Omdat het stompzinnig drillen van de tafels in het huidig onderwijs (met recht) verdwenen is, leren echter onze leerlingen deze basisvaardigheden niet genoeg meer aan. Als de meest eenvoudige tafels (tot 9) niet meer voldoende gekend en geautomatiseerd zijn, verhoogt de kans op fouten bij alle rekenopdrachten, waarin een vermenigvuldiging of deling voorkomt, beduidend. Bovendien verhoogt de tijd die leerlingen nodig hebben om b.v. bij huiswerk eenvoudige rekenopdrachten uit te voeren, omdat ze nu geen halve sec. maar soms zelfs meer dan 5 sec. tijd nodig hebben om het juiste antwoord te vinden. De oefening '98765 x 345' bestaat b.v. uit 15 kleine tafels van vermenigvuldigingen. Kinderen met een slechte kennis van de tafels hebben hier soms meer dan vier keer zoveel tijd voor nodig dan kinderen die de tafels wel vlot beheersen.

## Afsluitende tip

Op de website van de auteur staan nog veel aanvullingen:

[www.NumNum.de](http://www.NumNum.de)

- alternatieve spelregels
- nieuwe spelvormen met deze set kaarten
- spelvormen met klassieke speelkaarten
- kaarten met andere priemgetallen
- hogere getalkaarten
- andere speciale kaarten
- en aanvullende tips voor ouders van schoolgaande jeugd