

## Kwartet, Snip Snap, Memo, Mau Mau

### Kwartet

Meng de kaarten goed en verdeel ze gelijkmatig onder alle spelers. De spelers bekijken de ontvangen kaarten. Als iemand al een kwartet heeft (m.a.w. alle vier kaarten van 1 tot 4 met dezelfde letter), mag de speler dit kwartet direct neerleggen. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Wie links van de kaartenverdeler zit, begint en vraagt bij een willekeurige medespeler naar een bepaalde, ontbrekende kaart. Als die gevraagde persoon die kaart heeft, dan moet hij de kaart afgeven en mag de vragen verder vragen. Als de gevraagde persoon de kaart niet heeft, dan mag die persoon nu aan zijn medespelers naar ontbrekende kaarten vragen. De winnaar is die speler die aan het einde de meeste volledige kwartetten heeft neergelegd.

Kwartet kan ook worden gespeeld door kaarten te trekken in plaats van te vragen.

### Kids Version

Elke speler krijgt aan het begin van het spel slechts 4 kaarten. De resterende kaarten worden op een stapel in het midden van de tafel gelegd. Daarna worden zoals gebruikelijk kwartetten verzameld en neergelegd door bij andere spelers naar kaarten te vragen. Heeft een medespeler de gevraagde kaart niet, dan mag een kaart uit de stapel worden getrokken. Als alle kaarten zijn neergelegd, dan wordt een kaart uit de stapel getrokken. Het spel eindigt wanneer de stapel opgebruikt is en alle kwartetten neergelegd zijn.

## Kwartet, Snip Snap, Memo, Mau Mau

### Snip Snap

Meng de kaarten goed en verdeel ze gelijkmatig onder alle spelers. Resterende kaarten zijn niet meer benodigd. Elke speler bekijkt zijn ontvangen kaarten. Als iemand al een kwartet heeft (m.a.w. alle vier kaarten van 1 tot 4 met dezelfde letter), mag de speler dit kwartet direct neerleggen. De spelers leggen nu alle kaarten naar onderen gericht in een stapel voor zich. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Wie links van de kaartenverdeler zit, begint en draait de bovenste kaart van de stapel om en legt die naar boven gericht naast de stapel. Zo gaat het verder door de kring. Opgelet! De kaarten moeten snel naar boven worden gedraaid. Als iemand merkt dat de net omgedraaide kaart overeenkomt met de kleur van de bovenste kaart van een medespeler, roept deze persoon "Snap" en wint hij/zij alle kaarten van de naar boven gerichte stapel. Nu wordt gecontroleerd of iemand een kwartet heeft dat mag worden neergelegd. Wanneer iemand per abuis "Snap" roept, moet deze persoon de eigen naar boven gerichte stapel naar het midden van de tafel schuiven. Die stapel gaat naar die speler die een kaart met dezelfde kleur als de bovenste kaart in het midden van de tafel omdraait en daarbij "Snip" roept. Ook wie "Snip" en "Snap" verwisselt, moet de eigen openliggende kaartstapel naar het midden schuiven. De winnaar is die speler die aan het einde de meeste volledige kwartetten heeft neergelegd.

## Kwartet, Snip Snap, Memo, Mau Mau

### Memo

Er wordt met slechts kaarten 1 en 2 van elke kleur gespeeld. De andere kaarten zijn niet benodigd.





Meng de kaarten grondig en verspreid ze naar onderen gericht over de tafel. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en draait twee willekeurige kaarten om. De speler die een kaartenpaar vindt (m.a.w. kaart 1 en 2 van dezelfde kleur) mag deze nemen en twee andere kaarten om-draaien. Als de kaarten niet samen horen, dan draait de speler de kaarten weer om en is de volgende persoon aan de beurt. Alle spelers moeten daarbij de locatie van de kaarten onthouden. Er wordt gespeeld totdat alle kaartenparen ontdekt zijn. De winnaar is die speler die aan het einde de meeste paren heeft verzameld.

## Kwartet, Snip Snap, Memo, Mau Mau

### Mau Mau

Elke speler ontvangt 7 kaarten - bij meer dan 2 spelers slechts 5 kaarten. De rest wordt naar onderen gericht in het midden van de tafel gelegd. De bovenste kaart wordt naar boven omgedraaid en naast de stapel gelegd. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Elke speler legt op zijn beurt een kaart af waarvan de waarde (bijv. A1 en D1) of de kleur overeenkomt met de bovenste kaart van de aflegstapel. Heeft de speler geen passende kaart, dan moet hij/zij een kaart uit de trekstapel trekken. Dan is de volgende persoon aan de beurt. Bij het afleggen van zijn voorlaatste kaart moet een hardop "Mau" roepen. Wie dit vergeet, moet twee strafkaarten trekken. Wie zijn laatste kaart kan afleggen, roept hardop "Mau Mau" en heeft het spel gewonnen.

#### Actiekaarten:

-  Als deze actiekaart wordt uitgespeeld, dan moet de speler alle kaarten in zijn hand wisselen met die van een andere speler.
-  Beurt overslaan! De speler die als volgende aan de beurt was, mag deze ronde geen kaart trekken.
-  Kaart trekken! De speler die als volgende aan de beurt is, moet een kaart uit de trekstapel trekken.
-  Richting omkeren! Vanaf nu wordt tegen de wijzers van de klok in gespeeld.