



Het spel “Maak die taart” kan op verschillende niveau’s gespeeld worden.

Basisversie (onderbouw)

Benodigheden:

- Taartbreukstukjes
- Per persoon één lege taart naar keuze (iedereen dezelfde taart)
- De speelkaarten met de breuken erop (blauwe achtergrond)

Een speler beheert de ‘bank’, dat wil zeggen dat diegene de stukken taart uitdeelt. In de bank zitten alleen breukdelen die bij de gekozen taart horen.

Bij de kiwitaart: 1 x $\frac{1}{3}$; 2 x $\frac{1}{4}$; 3 x $\frac{1}{6}$; 3 x $\frac{1}{12}$; 6 x $\frac{1}{8}$

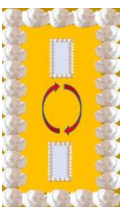
Bij de aardbeientaart: 1 x $\frac{1}{3}$; 4 x $\frac{1}{5}$; 4 x $\frac{1}{6}$; 4 x $\frac{1}{10}$.

Bij de mandarijntaart: 1 x $\frac{1}{3}$; 2 x $\frac{1}{4}$; 5 x $\frac{1}{6}$; 5 x $\frac{1}{9}$ en 4 x $\frac{1}{12}$.

De speelkaarten worden in het midden gelegd. Iedere speler heeft 1 lege taart voor zich liggen.

De eerste speler draait de bovenste kaart en krijgt het stuk van zijn taart dat bij die breuk hoort. De speler met een mandarijntaart die de kaart $\frac{1}{3}$ draait krijgt dus het taartstuk waar $\frac{1}{3}$ op staat. De spelers hoeven in dit stadium nog zelf niets te benoemen en ook niet te snappen waarom er $\frac{1}{3}$ op staat. Als het maar matcht met het gedraaide kaartje. Iedere speler krijgt zo een stukje van zijn taart. In de volgende beurten moet de taart precies volgelegd worden, en dat is nog een heel gepuzzel. Wie het eerst zijn taart vol heeft, wint. De spelers mogen, op vrijwillige basis, altijd stukjes taart met elkaar ruilen.

Als het basisspel begrepen wordt, kunnen er extra speelkaarten aan toegevoegd worden:



Degene die deze kaart trekt, mag een stukje taart ruilen voor een ander stuk taart uit de bank.



Degene die deze kaart trekt, mag een stukje taart van een andere speler stelen.



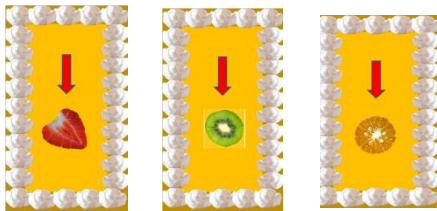
Degene die deze kaart trekt, mag een stuk taart in twee stukken verdelen. Een stuk van $\frac{1}{3}$ kan zo bijvoorbeeld geruild worden voor 2 stukken van $\frac{1}{6}$, als dat beter past.

Maak die taart (en verkoop hem) middenbouw

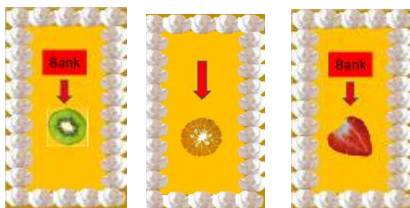
Extra benodigheden: speelgeld (te koop in de speelgoedwinkel)

Dit spel bouwt voort op het basisspel. Er zijn een paar veranderingen:

- Er komen nieuwe speelkaarten bij:



Wie zo'n kaart draait, moet een stuk (naar keuze) van de bijbehorende taart inleveren.



Wie zo'n kaart draait, krijgt een stuk (naar keuze) van de bijbehorende taart van de bank.

- Iedere speler heeft 2 of 3 lege taarten voor zich liggen
- Als de kaart gedraaid is, vraagt de speler om het aantal stukjes fruit dat daarbij hoort.

Voorbeeld: Tom draait een kaart met $\frac{1}{6}$ erop. Hij kan nu vragen om 6 stukjes mandarijn ($\frac{1}{6}$ van de mandarijntaart), 5 stukjes aardbei ($\frac{1}{6}$ van de aardbeientaart) of 4 stukjes kiwi ($\frac{1}{6}$ van de kiwitaart).

- Als de speler om het verkeerde aantal stukjes vraagt (in bovenstaand voorbeeld 6 stukjes aardbei) dan krijgt hij niks en is zijn beurt voorbij.
- Als een speler een taart af heeft, mag die verkocht worden aan de bank.

Prijzen: Kiwitaart: € 12

Aardbeitaart: € 15

Mandarijntaart: € 18

- Winnaar is degene die het eerst € 50 heeft.

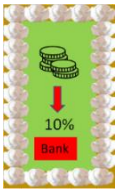
Maak die taart (en verkoop hem met winst) bovenbouw

- Iedere speler krijgt bij aanvang van het spel € 5,-
- Er komen weer nieuwe kaarten bij:



- Als er een uitverkoopkaart gedraaid wordt, komt deze in het midden te liggen. De kaart blijft daar liggen totdat er een
- andere uitverkoopkaart wordt gedraaid;
 - er een rentekaart wordt gedraaid.

Zolang de kaart in het midden ligt, ontvangen de spelers resp. 10%, 15% of 25% minder voor hun taart.



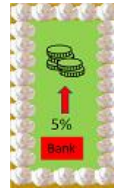
Als deze kaart wordt gedraaid, betaalt deze speler 10% belasting over zijn contante geld.



Als deze kaart wordt gedraaid, moet iedere speler 10% belasting betalen over zijn contante geld.



Als deze kaart wordt gedraaid, krijgt de speler 5% rente over zijn contante geld



Als deze kaart wordt gedraaid, krijgt iedereen 5% rente over zijn contante geld.

- Met het geld kunnen de spelers ook stukken taart kopen van elkaar. De prijs wordt in onderling overleg bepaald (wat de gek ervoor geeft)
- Met het geld kunnen ook stukken taart gekocht worden van de bank. De inkoopprijs voor een stuk taart ligt 20% (of een ander van tevoren afgesproken percentage) lager dan de verkoopprijs.

Voorbeeld: Tina koopt 1/5 stuk aardbeientaart van de bank. De verkoopprijs voor zo'n stuk is 1/5 van € 15 dus € 3,-. De inkoopprijs is dus € 3 – 20% van € 3 = € 6 - € 0,60 = € 2,40

- Winnaar is degene die het eerst € 75 heeft.



Extra tips:

- Alle printbladen zijn bedoeld voor een spel met 2 spelers. Speel je met meer, dan moeten de bladen met de breukstukjes 2x geprint worden. Voor de speelkaarten hoeft dat niet, want als de stapel op is schud je gewoon en start weer met een nieuwe stapel.
- Bij de hoeveelheid breukstukjes is ervanuit gegaan dat de spelers stukjes met elkaar ruilen en van elkaar afpakken. Bij jonge kinderen kan dit nog weleens tot problemen leiden. In dat geval kun je de breukstukjes ook tweemaal afdrukken zodat er minder geruild hoeft te worden. De kaart met de dief kun je er dan uitlaten.
- In de midden- en bovenbouwversie zullen er altijd kinderen zijn die expres stukken taart van de bank gaan kopen om ze voor meer geld te verhandelen aan de hoogste bieder. Dan is het leuk om ook wat meer voorraad breukstukjes te hebben.

Printtips:

- Als je de kaarten wil lamineren, kun je het beste matte lamineersheets gebruiken, anders glijden de kaartjes van de stapel af. Alternatief is om de kaartjes rechtop in een doosje te zetten, zoals bij het spel Thirty Second of Triviant.
- Zet de instellingen van je printer op hoge kwaliteit als dat mogelijk is, voor aantrekkelijkere kaartjes.