ZWEMORY

Memory met zeedieren, vissen
en explosieve hindernissen!

ZWEMORY BESCHRIJVING

Vind zo snel mogelijk alle bijzondere bewoners van de koraalriffen bij elkaar. Maar pas op, net als bij de echte koraalriffen liggen er enkele bedreigingen op de loer...

Aantal kaarten:	minimaal 18 (7 setjes + 2 hindernis-kaarten + 2 jokers)
Aantal spelers:	2-4 (afh. van aantal setjes)

ZWEMORY SPELREGELS

Zwemory speel je net als memory. Nou ja, bijna dan. In dit spel zitten er namelijk ook 4 kaartjes die het spel op zijn kop kunnen zetten. Namelijk:

De thermometer:
Klimaatverandering is een enorme bedreiging voor koraal en het leven eromheen. Door stijging van de zeewatertemperatuur kan koraal afsterven. Pak je deze kaart, dan moet je even afkoelen en een ronde overslaan.

Het visnet:
Overbevissing is ook een behoorlijk bedreiging voor het koraal. Zonder vissen kan koraal niet overleven en daarnaast slepen de grote netten ook hele koraalgebieden kapot. En ook in dit spel is het visnet behoorlijk schadelijk: pak je deze kaart, dan worden er op het einde van het spel twee van je kaartjes uit je score gevist. Die mag je dus niet meer meetellen.

Het dynamiet:
Sommige vissers gebruiken dynamiet om te vissen. Met 1 knal schudden ze al het zeeleven door elkaar. En dat zorgt vaak voor heel veel onherstelbare schade. Pak je deze kaart, dan mag jij dit spel ook een keer goed door elkaar schudden: deze kaart geeft je namelijk het recht om 1x alle kaarten willekeurig van plaats te veranderen. Bedenk dus goed of en wanneer je ‘m gebruikt.

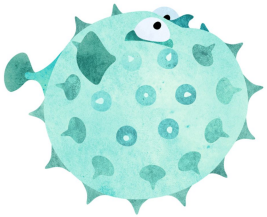
De koraal-kwekerij:
Koraal-kwekerijen helpen om wereldwijd het koraal te herstellen. En deze kwekerij-kaart helpt jou om een foute beurt te herstellen. Draai je 2 verschillende kaarten om? Zet dan (eenmalig) deze kaart in en krijg automatisch nog een beurt. .

Belangrijk:
Alleen als je het dynamiet of de koraal-kwekerij omdraait, mag je verder gaan met je beurt. Na het omdraaien van de thermometer en het visnet stopt je beurt direct.

ZWEMORY titelkaart + achterzijde



ZWEMORY speelkaarten



KOGELVIS

DEZE VIS KAN ZICHZELF OPBLAZEN ALS EEN BALLON. NIET OMDAT IE VAN FEESTJES HOUDT, MAAR OM GROTER TE LIJKEN VOOR ZIJN VIJANDEN.



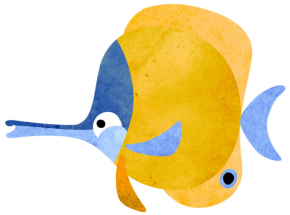
OCTOPUS

DE HERSENEN VAN OCTOPUSSEN ZITTEN DOOR HUN HELE LICHAAM. HIERDOOR KAN DIT SUPER INTELLIGENTE DIER ZELFS DENKEN MET Z'N ARMEN.



STEENVIS

DEZE VLEESETENDE, GIFTIGE VIS LEEFT OP DE ZEEBODEM EN IS STEENGOED IN VERMOMMINGEN.



PINCETVIS

DIE ZWARTE STIP ZIT ER OM AANVALLERS OP DE VERKEERDE VIN TE ZETTEN. HIERDOOR LIJKT HAAR ACHTERLIJF NAMELIJK OP EEN GROTE KOP.

ZWEMORY speelkaarten (vervolg)



HEREMIETKREEFT

JALOERSE KREEFTJES PESTEN HUN BUURMAN SOMS UIT ZIJN HUISJE. ZE TIKKEN ZE ER NET ZOLANG TEGENAAN TOT IE 'T BEU IS EN VERTREKT.



PYJAMASLAK

DE ZEENAAKTSLAK EET AF EN TOE DE GIFTIGE TENTAKELS VAN EEN KWAL. HIJ GAAT HIER NIET DOOD AAN, MAAR WORDT ZO ZELF GIFTIG.



PAPEGAAIVIS

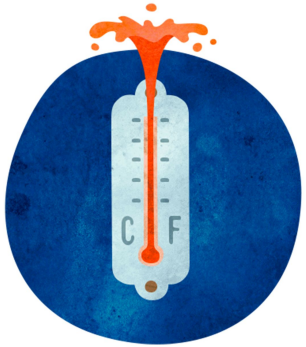
DEZE VISSEN PAPEGAAIEN ELKAAR NA. ZE WORDEN ALLEMAAL GEBOREN ALS VROUWTJES EN WORDEN LATER PAS MANNETJES.

ZWEMORY speelkaarten (vervolg)



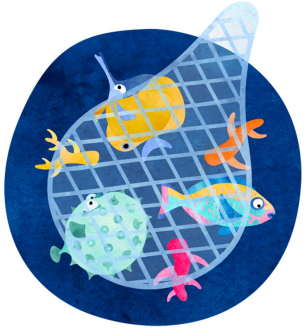
DYNAMIET

VISSEN MET DYNAMIET IS ZEER SCHADELIJK VOOR KORAAL. EN VOOR JOUW TEGENSTANDER: HUSSEL ALLE KAARTEN 1X DOOR ELKAAR.



THERMOMETER

ALS DE ZEEWATERTEMPERATUUR SLECHTS 1 GRAAD STIJGT, KAN DAT AL DODELIJK ZIJN VOOR KORAALRIFFEN. KOEL MAAR EVEN EEN RONDJE AF.



VISNET

OVERBEVISSING IS ZEER SCHADELIJK VOOR KORAALRIFFEN. EN VOOR JOU. WANT DIT VISNET KOST JE 2 KAARTJES.



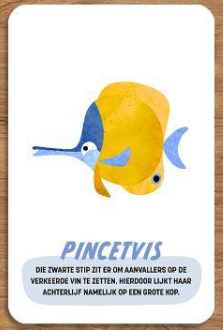
KORAAL KWEKERIJ

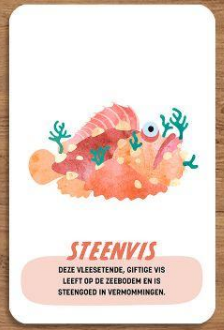
KORAAL KWEKERIJEN HELPEN MET HET HERSTEL VAN KORAAL. MET DEZE KAART MAG JE DAN OOK 1 FOUT HERSTELLEN.











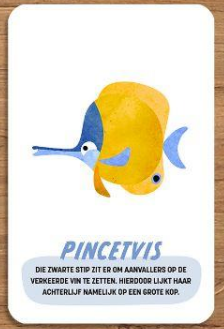




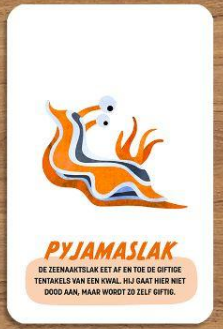








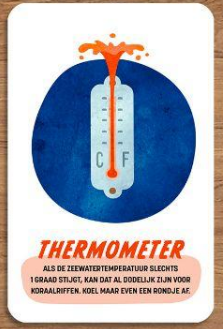
















totaal voorzijde