Lost & Found

1-4 10 8-99

Bekijk de uitlegvideo

Ochtend. Haast. Bril kwijt! Alweer. Niet op tafel, niet in de kast. Dan maar zonder. Paar uur later weer thuis. Schoenen terug in het rek. Ach nee, daar ligt ie. In een schoen! Zucht.

Herkenbaar? De oplossing is simpel: leg alles op vaste plekken, soort bij soort. En dat is precies waar dit spel ook over gaat.

Met **Lost & Found** daag je jouw geheugen uit. Je aankoop steunt onderzoek naar dementie.

steunTeam Alzheimer

TeamAlzheimer.nl

Colofon

Ontwikkeld door **Gam'inBIZ** in opdracht van Team Alzheimer.

Illustraties: Elise van Houten.
Redactie: Michiel de Wit.
Projectleiding: Joost Ornée.
Drukwerk: Schneiders.

steunTeam Alzheimer

TeamAlzheimer.nl

Geïnspireerd op Yōkai, een spel van Bankiiiz Editions ontworpen door Julien Griffon.

Speciale dank aan Dick Poelen en de mensen van de Spelmakerij in Ede.

Vragen? Mail naar **service@gaminbiz.nl**.
Kijk op **gaminbiz.nl** voor meer leuke spellen.

© 2026 Gam'inBIZ B.V. – All rights reserved.

Het spel in het kort

In dit spel werken jullie samen als team.
Je speelt dus niet tegen, maar mét elkaar!

Op tafel ligt een rooster van voorwerpen: brillen, telefoons, sleutels, sokken en portemonnees. Eén grote chaos. Jullie taak? Alles **soort bij soort** leggen.

Maar alles ligt verstopt. Zoek samen uit wat waar ligt. Leg alles weer netjes bij elkaar en win zo het spel.

Spelmateriaal

- ☐ **30 voorwerpkaarten**
  (6 per voorwerp)
- ☐ **4 geheugensteuntjes**



Spelvoorbereiding

Zo begin je met het basisspel.

1. Je hebt maar **4 verschillende voorwerpen** nodig. Leg van 1 voorwerp (bijvoorbeeld de sokken) alle 6 kaarten terug in de doos.

2. Pak van elk voorwerp precies 4 kaarten. Schud ze en **vorm een rooster** van 4×4 kaarten. Leg de kaarten met de achterkant boven. Dit heet **gedekt**.

3. Schud de rest van de kaarten. Voor iedere speler die meedoet pak je 2 kaarten. Maak hiervan een stapel. Deze gebruik je als **hintkaarten**. Leg ze gedekt naast het rooster.

Voorbeeld Als je met 3 spelers speelt, pak je 2 hintkaarten per speler, totaal dus 6.

4 Geef ten slotte elke speler nog een **geheugensteuntje**. Daarop staat kort uitgelegd hoe het spel werkt.

Op pagina 12 leggen we uit hoe je het basisspel **moeilijker en makkelijker** kunt maken als je dat wilt.



Hintkaarten



Voorbeeld Een rooster van 4×4 kaarten

Wat je probeert te bereiken

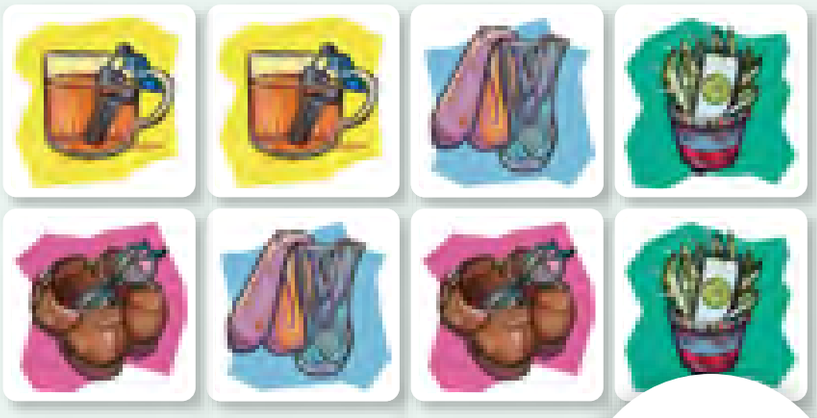
Lost & Found speel je samen, maar wel **om beurten**. Tijdens het spel mag je met elkaar praten, maar je mag niet zeggen wat je hebt gezien bij het omdraaien van de kaarten.

Het doel van het spel is om de voorwerpen netjes **soort bij soort** te leggen. In het begin is het een chaos. Aan het einde van het spel moeten alle kaarten van een soort naast elkaar liggen. Dat mag horizontaal en/of verticaal zijn, maar niet schuin. Hoe **minder kaarten** je opendraait, hoe **meer punten**!

Voorbeeld Hiernaast zie je een paar voorbeelden van hoe het spel er aan het eind uit zou moeten zien. Je ziet ook 2 voorbeelden van hoe het niet moet.







De brillen liggen **niet** naast elkaar.



Schuin telt **niet** als naast elkaar.

Als je aan de beurt bent...

1. **Pak 2 kaarten** in het rooster die nog gedekt liggen. Alleen jij mag ze bekijken. Onthoud goed wat je ziet, maar mondje dicht!

   Open kaarten mag je dus **niet** meer pakken.

2. Leg die 2 kaarten **gedekt terug** waar ze lagen. Je mag ze met elkaar van plek **wisselen**, maar dat hoeft niet.

3. Kies: **draai** een kaart in het rooster open die nog **gedekt** (met de achterkant boven) ligt.

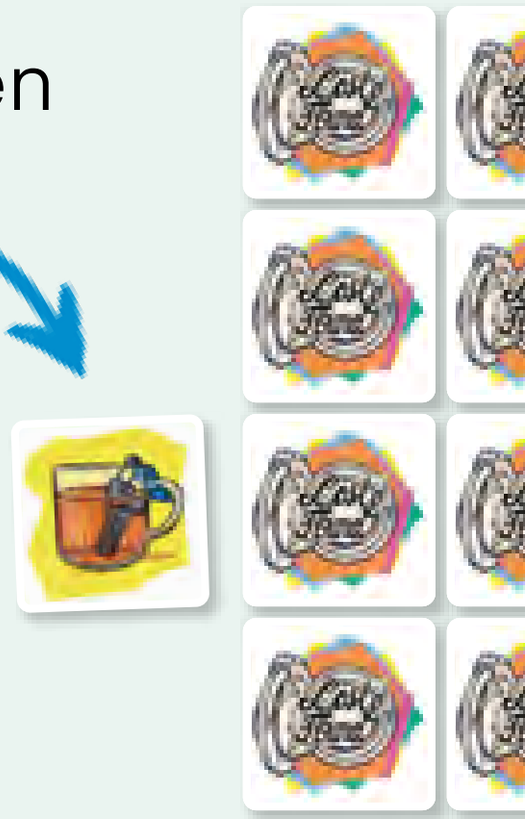
   of

   Plaats een **hintkaart** (zie hiernaast).

4. Zeg **Opgeruimd!** als je denkt dat de kaarten goed liggen. Daarmee stopt het spel. Het spel stopt ook als er nog maar 1 kaart gedekt ligt.

Een hintkaart plaatsen

Een kaart opendraaien kost 1 punt. Je mag in plaats daarvan ook een hintkaart plaatsen. Pak de **bovenste hintkaart** van de stapel. Leg die kaart open naast een kaart in het rooster.



De hintkaart hoort daarna bij het rooster. Dat betekent dat het voorwerp op de hintkaart aan het eind van het spel ook **soort bij soort** moet komen te liggen!

Hintkaarten kun je slim gebruiken. Bijvoorbeeld om je medespelers te **laten weten** wat jij weet. Waar een sleutel ligt, bijvoorbeeld. Of zeg met een hint: “Laten we hier alle brillen leggen.”

Heeft iemand **Opgeruimd!** gezegd?

Kijk dan of alles goed ligt en bepaal je score.

1. Tel hoeveel kaarten er in het rooster nog **gedekt** (met de achterkant boven) liggen. Dit aantal is **de score** die jullie kunnen halen.

2. Draai daarna alle kaarten in het rooster open. **Controleer** of alle kaarten soort bij soort liggen. Bekijk ook de hintkaarten die jullie hebben aangelegd.

Ligt alles soort bij soort? Dan hebben jullie **gewonnen**! Hoe hoger de score, hoe beter!

Petje af als minstens de helft van de kaarten nog met de achterkant boven ligt!

Ligt er toch nog iets verkeerd? **Jammer!** Probeer het dan gewoon nog een keer.

Veel speelplezier!

Vragen? Mail ze naar **service@gaminbiz.nl**.

Tip Op de volgende pagina's vind je tips om het spel **moeilijker of makkelijker** te maken. Halen jullie alle challenges?

Goed voor je brein, steunt onderzoek

Dit is een leuk en uitdagend spel om samen te spelen en goed om je hersenen aan het werk te zetten en te trainen.

Tip Schrijf je in voor de **nieuwsbrief** van Team Alzheimer op www.teamAlzheimer.nl.

Wil je nog meer doen voor onderzoek? Koop **Alzheimer Socks** of start een actie op actie.teamAlzheimer.nl.

Tijd voor *afwisseling*

Speel eens met een **groter of kleiner rooster**.
Kies uit 2×4, 3×3, 3×4 of 4×5 kaarten.
Hoe groter, hoe moeilijker.

Gebruik in plaats van 4 ook eens 2, 3 of 5 verschillende voorwerpen. Kies afhankelijk van het rooster een van deze combinaties:

2×4: 2 of 4 voorwerpen
3×3: 3 voorwerpen
3×4: 3 of 4 voorwerpen
4×5: 5 voorwerpen

Leg bij het **voorbereiden** de voorwerpen die je niet nodig hebt in de doos. Pak van alle voorwerpen zo veel kaarten als nodig is om het rooster te vullen.

Probeer ook eens met **maar 1 hintkaart** per persoon te spelen. Of zelfs helemaal zonder!

Variaties om te proberen

1. Kies eerst de 2 kaarten die je wilt pakken **voordat** je ze bekijkt.

2. **Wissel** na het bekijken **altijd** de 2 kaarten die je teruglegt van plek.

3. Je mag alleen **1 van de kaarten** die je hebt teruggelegd kiezen om open te draaien.

4. Leg de **hintkaarten open** op tafel. Je mag zelf kiezen welke je pakt.

5. Speel met een **willekeurig aantal** kaarten per soort: zo weet je niet hoe vaak elk voorwerp in het rooster ligt.

6. Probeer alle **10 challenges** op de volgende 2 bladzijdes te halen.

Toe aan een *challenge*?

Probeer deze 10 uitdagingen eens. Ze worden steeds moeilijker! Halen jullie ze allemaal?

- ☐ Speel met een rooster van **3×3** kaarten, gebruik 3 voorwerpen. Speel zonder hintkaarten. Haal minstens 1 punt.
- ☐ Rooster van **3×4** kaarten, 4 voorwerpen. Geen hintkaarten. Haal minstens 3 punten.
- ☐ Rooster van **3×4** kaarten, 4 voorwerpen. Geen hintkaarten. Draai altijd 1 van de teruggelegde kaarten om. Haal minstens 2 punten.
- ☐ Rooster van **4×4** kaarten, 4 voorwerpen. Speel met 1 hintkaart per speler. Haal minstens 8 punten.

- [ ] Rooster van **4×4**, 4 voorwerpen, geen hints. De 2 kaarten die je teruglegt moet je altijd van plek wisselen. Haal minstens 4 punten.
- [ ] Rooster van **4×4**, 4 voorwerpen, geen hints. Bekijk de kaarten pas als je ze allebei hebt gepakt. Haal minstens 6 punten.
- [ ] Rooster van **3×4**, 4 voorwerpen, 1 hintkaart per speler. Haal minstens 6 punten.
- [ ] Rooster van **4×4**, 4 voorwerpen, 1 hintkaart per speler. Voer elke beurt actie 3 (open-draaien/hint plaatsen) 2 keer uit.
- [ ] Rooster van **4×5** kaarten, 5 voorwerpen. Speel met 1 hintkaart per speler. Leg de hints open op tafel. Je mag zelf kiezen welke je pakt. Haal minstens 6 punten.
- [ ] Rooster van alle 30 (**5×6**) kaarten. *Succes!*

steunTeam Alzheimer

TeamAlzheimer.nl

Door dit spel te kopen, steunt u Team Alzheimer, een initiatief van Amsterdam UMC.

Wij zijn een gedreven groep vrijwilligers en halen geld op voor onderzoek naar (jonge) dementie.

Naast dit spel verkopen we *sokken*, organiseren we sport-evenementen en nog veel meer.



1 op de 5 krijgt dementie.
In Nederland zorgen 800 duizend mantelzorgers voor mensen met dementie. Met uw hulp komen we steeds dichter bij het begrijpen en kunnen behandelen van dementie.

Meer weten over hoe u ons kunt **steunen**? Scan de QR-code voor onze website. Dank u wel!