



NOCTURNALLY

Dierennacht

Coöperatief geheugenspel
1 tot 6 spelers • vanaf 6 jaar

Speelduur circa 15 minuten

Overzicht van de spelonderdelen



Glimwormspel

9 extra dierkaarten



Glimworm



1 extra
maankarta



Downloadbare uitbreiding



wit
konijn

4 speciale fiches



Spelidee

Het is nacht in het bos. Het is zo donker dat de jonge nachtdieren hun ouders niet meer kunnen vinden! Samen met Vuurvlieg gaan we ze helpen. Kunnen we alle nachtdieren bij elkaar brengen voordat de zon opkomt?

Vorbereiding

Leg het spel als volgt klaar (zie achterzijde spelregels):

- Zoek de 20 dierkaarten zonder sterretje rechtsonder bij elkaar.
- Vul de stapel aan met 5 maankarten. De volle maan doet nog niet mee.
- Schud de kaarten en leg ze omgedraaid neer in een vierkant van 5 bij 5.
- Leg het spelbord klaar en leg het kijkraam helemaal links, bovenop de maan.
 - Vuurvlieg vliegt naar degene die vandaag het vroegst wakker was. Dit is de startspeler.



Samenwerkingsspel

Bij coöperatieve spellen werken alle spelers samen. Ze hebben een gemeenschappelijk doel en bedenken samen hoe ze dat kunnen bereiken. Naast sociale vaardigheden, worden in dit spel geheugen en het houden van overzicht aangesproken.



Spelen

Als je aan de beurt bent, gebeuren er 5 dingen:

1. Vuurvlieg brengt licht in het donker: vlieg met Vuurvlieg naar twee kaarten en draai ze open.
2. De dieren gaan bewegen: verplaats en verwissel zo veel kaarten als je maar wilt, ook dichte kaartjes. Probeer de ouders en kinderen naast elkaar te leggen!
3. Het wordt later: verplaats het raampje een stap verder naar de zon. Behalve als er een maankaart omgedraaid is, want dan gaat het raampje terug naar het begin. Leg de maankaart op één van de vijf weglekken op het spelbord.

TIP: Benoem eventueel één speler die dit elke beurt doet.



4. Het licht verdwijnt: draai de opengedraaide dieren weer dicht.
5. Geef het vuurvliegje door aan de speler links van je.

Speel
Nocturnally ook
eens zonder te praten!
Dierengeluiden
mogen wel.

Einde van het spel

Is het raampje bij het laatste vakje aangekomen, dan komt de zon op! Draai samen alle kaartjes om. Liggen alle ouderdieren naast hun kinderen? Goed gedaan! Is het niet helemaal gelukt, probeer het dan nog eens!



Glimwormspel



Voor een wat langer en uitdagender spel, kun je het Glimwormspel spelen. Bij dit spel komt ook het vrouwtje van de vuurvlieg ons helpen. Zij heet "glimworm" omdat ze niet kan vliegen zoals het mannetje! Ze blijft stil op haar plek zitten. Rondom Glimworm is er genoeg licht om de dieren die we gevonden hebben, te kunnen blijven zien.

Er komen ook nieuwe dieren bij, die niet met z'n tweeën maar met zijn drieën zijn. We zorgen ervoor dat alle dieren van dezelfde soort bij elkaar liggen aan het eind van het spel.



Vorbereiding

- Haal de vuurvlieg uit het voetje, vervang deze door de glimworm.
- Gebruik alle dieren en maankaarten, behalve het witte konijn.
- Hussel de kaarten en leg ze omgedraaid neer in een vierkant van 6 bij 6. Zorg dat er één plek open blijft, ergens in het midden.
- Zet Glimworm op deze open plek.

Spelen

Glimworm geeft licht: De kaarten die aan het einde van een beurt op één van de vier vakjes naast de glimworm liggen, mogen open blijven liggen!

De rest van het spel is hetzelfde als het basisspel. Er is nu een extra maan die zijn eigen weglekplek op het spelbord heeft.



Downloadbare uitbreiding "Wit Konijn"

Met het witte konijn en de vier ronde fiches kun je nog meer variatie in het spel brengen. Ga voor de spelregels van deze uitbreiding naar: www.sunnygames.nl/nocturnally-uitbreiding