

Kies het Hazenpad[®]

DOEL VAN HET SPEL

De WINNAAR van het spel is degene die het eerst de 5 kaarten bijeenkrijgt die samen een familie vormen.

Het spel bevat 7 verschillende families: de zoogdieren, de vogels, de ongewervelde dieren, de voedingsgewassen, de bloemen, de bomen en de kruiden. Iedere familie heeft zijn eigen kleur.

INHOUD

Het spel bevat:

2 pakjes kaarten met **"vragen en antwoorden"** over de natuur die ons omgeeft.

2 pakjes met kaarten genaamd **"Waarheid of dwaasheid"**, een andere manier om de wonderlijke natuur om ons heen te ontdekken.

1 pakje **"Familiekaarten"** met een korte beschrijving en 3 opmerkingen om het onderwerp van de kaart te herkennen.

1 pakje **"Hazenstrik"**-kaarten met opdrachten, beloningen en andere verrassingen die de loop van het spel kunnen wijzigen ...

SPELREGELS

Voordat u begint te spelen.

Neem het pakje met de FAMILIEKAARTEN en schud ze zorgvuldig. Leg vervolgens het pakje HAZENSTRIK-kaarten en het pakje FAMILIEKAARTEN op de voorbehouden plaatsen op het bord met de achterzijde naar boven, zodat niemand kan zien wat erop staat. (Achterop de doos ziet u hoe het spel gespeeld wordt).

Hoe begint het spel?

De spelers kiezen een pion, plaatsen deze op de START-pijl en gooien de teerling. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. De eerste speler gooit de teerling opnieuw en zet zijn pion evenveel vakjes vooruit als het aantal ogen dat hij gegooid heeft.

Als hij op een vakje met één van de volgende symbo-

len terecht komt, trekt hij een kaart van de reeks vragen/antwoorden. Op iedere kaart staan er 4 vragen die betrekking hebben op de volgende illustraties:



Dit symbool verwijst naar de wereld van de smaak. We vergeten het maar al te vaak: bijna al ons voedsel komt uit de natuur. Fruit en groenten, brood en wijn, vis en vlees, kruiden, specerijen en zelfs kauwgom. Deze vragen gaan dus over dit uitgebreide onderwerp.



Betoverde wouden, vrolijke velden, bloeiende tuinen, ... de tweede reeks gaat over het plantenrijk dat ons omringt en waarvan wij soms denken dat wij het kennen ...



Derde reeks: de dieren. Zowel de soorten die veel in onze tuinen voorkomen als de soorten die zich in bossen, beekjes en moerassen verbergen.



Vierde onderwerp: de mens en zijn relatie tot de natuur, die hij voortdurend tracht te onderwerpen, te ontginnen of gewoon links laat liggen.

De speler antwoordt op de vraag die overeenstemt met het symbool van het vakje waarop hij is terechtgekomen en verifieert daarna zijn antwoord op de achterzijde van de kaart. Een goed antwoord geeft recht op een FAMILIEKAART.

Indien de speler het antwoord niet weet, heeft hij twee mogelijkheden: ofwel antwoordt hij op goed geluk af en geeft hij toevallig het juiste antwoord (als hij fout antwoordt, heeft hij niets gewonnen of verloren en is de volgende speler aan de beurt), ofwel zegt hij dat hij het niet weet en roept hij de hulp van een andere speler naar keuze in.

Opgelet, want dit is een gevaarlijk spelletje: als deze gekozen speler een fout antwoord geeft of het antwoord niet kent, moeten beide spelers één van hun

kaarten onderaan de stapel leggen. Als hij daarentegen wél het goede antwoord geeft, mogen beide spelers een FAMILIEKAART nemen (een goede manier voor zwakke spelers om zich door sterkere spelers te laten bijstaan!).

Na ieder gebruik wordt de kaart met "Vragen en Antwoorden" onderaan de stapel gelegd.

- Als een speler op een vakje "**Waarheid of dwaasheid**" terechtkomt, trekt iemand een kaart van dezelfde reeks en leest deze kaart voor. De speler moet beslissen of de bewering waar is of een verzinsel. Als hij de juiste keuze maakt, mag hij *twee* FAMILIEKAARTEN nemen. Zo niet, dan moet hij één van zijn kaarten teruggeven. Hierbij mag niemand hem helpen: deze vraag moet hij zelf oplossen!

- Als een speler op een vakje "**Hazenstrik**" terechtkomt, moet hij een kaart van deze reeks van de stapel afnemen. Hij leest de kaart luidop voor en volgt de instructies die op de kaart staan ... Opgelet, want hier wordt het boeiend: men mag ruilen en opbieden, het kan er heet aan toegaan, soms valt er veel te winnen of te verliezen, kwestie van de winnende spelers te doen verliezen en andersom ...

Lees nooit de cursieve tekst onderaan de kaart luidop voor. En kijk uit als u een dier of iets anders moet tekenen of nabootsen: onwetendheid en slechte wil worden bestraft, *want als niemand het goede antwoord kan raden, moet u zichzelf in het water gaan gooien!*

- Als een speler op één van de 7 vakjes naast de rivier terechtkomt (vakjes met een rand van rode ▲) terwijl een andere speler zich daar al bevindt, heeft hij het recht de andere speler in het water te duwen. De speler van wie de pion in het water ligt, mag er slechts uit als hij met de teerling een paar cijfer (2, 4 of 6) gooit. Dan mag hij op het eerste vakje naast het water gaan staan en opnieuw spelen.

- Als een speler op de START-pijl terechtkomt, neemt hij deze kans te baat om even uit te rusten en het landschap te bewonderen ...

- De vakjes met 2 en 4 "lieveheersbeestjes" geven u het recht om op het bord 2 of 4 FAMILIEKAARTEN te gaan halen. Om deze vakjes te bereiken, moet u met de teerling zoveel ogen gooien als het aantal vakjes dat

u moet oversteken. Niets belet dat u op het vorige vakje gaat staan, maar als u dan bij uw volgende beurt geen 1 gooit, mag u in de rivier gaan ploeteren op de gebruikelijke voorwaarden. (Het is toch het proberen waard, zeker als u er 4 kaarten mee kunt winnen!).

En wat als er geen Familiekaarten meer over zijn?

Indien alle FAMILIEKAARTEN zijn uitgedeeld zonder dat één van de spelers een volledige reeks heeft kunnen samen stellen, gaat het spel als volgt verder:

- als een speler op een vakje "**Waarheid of dwaasheid**" komt, antwoordt hij zoals gewoonlijk. Geeft hij een verkeerd antwoord, dan legt hij één van zijn kaarten terug op het bord. Bij een goed antwoord mag hij één kaart bij eender welke tegenstander gaan halen.

- als een speler op een vakje "**lieveheersbeestjes**" terechtkomt, wat hem recht geeft op 2 of 4 FAMILIEKAARTEN, mag hij deze bij zijn tegenstanders gaan kiezen, waarbij hij er ten minste één van iedere tegenstander moet nemen.

- als een speler antwoord moet geven op een "**vraag**"-kaart, mag hij zich niet meer laten helpen. Als hij fout antwoord, is de volgende speler aan de beurt. Bij een goed antwoord moet hij een "Hazenstrik"-kaart nemen en de instructies hierop opvolgen.

- als een speler op een vakje "**Hazenstrik**" terechtkomt en als de kaart hem opdraagt een FAMILIEKAART van de stapel te nemen en er geen stapel meer is, haalt hij deze kaart gewoon bij de speler die rechts van hem zit. Als hij meer dan één kaart moet nemen, gaat hij die bij de volgende spelers halen. Als hij kaarten moet teruggeven, geeft hij ze natuurlijk niet aan zijn rechter buur, maar legt hij ze op het bord!

Einde van het spel

Zoals hoger vermeld is de winnaar degene die er als eerste in slaagt een volledige collectie te verzamelen, dat wil zeggen 5 kaarten van één van de 7 families.

Bij gelijk spel wint de speler die de meeste volledige collecties heeft samengesteld of degene die nog het grootste totale aantal kaarten bezit.

(Eventueel kunnen de andere spelers verder spelen. De kaarten van de winnaar worden dan op het bord teruggelegd).