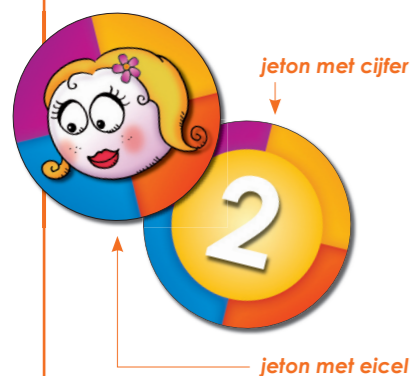


**Naar de eicel:** Het doel van het spel is om bij Miss Eicel te geraken. Om je zaadcellen naar een volgende cirkel te mogen verplaatsen, moet je aan een aantal voorwaarden voldoen:

- naar cirkel 2: betaal 3 kaartjes naar keuze
- naar cirkel 3: betaal 3 kaartjes, elk met een verschillende kleur
- naar cirkel 4: de speler moet 5 gebieden in zijn bezit hebben én 3 kaartjes met verschillende kleur betalen
- naar Miss Eicel: je moet 8 gebieden in je bezit hebben én 3 kaartjes met verschillende kleur betalen.



- Als je aan een voorwaarde voldoet, ontvang je een jeton met het cijfer van de betreffende cirkel of de jeton met de afbeelding van de eicel. Je kan deze jetons niet meer verliezen. Leg de jetons open voor je neer, ze geven aan in welke cirkels je gedurende het verdere spelverloop mag zwemmen of vechten.
- De kaartjes die je betaalt, leg je op de juiste aflegstapel.
- Het 'kopen' van deze jetons geldt niet als één van de twee acties die je mag uitvoeren tijdens je beurt. Een speler mag de jetons aankopen op elk moment in zijn beurt.
- Je moet steeds de jeton van het lagere cijfer liggen hebben, vooraleer je de jeton met het volgende cijfer kan kopen.

**Einde van het spel:** Als een speler met één van zijn zaadcellen Miss Eicel bereikt, dan moet elke medespeler om beurt één vraag stellen. De medespeler beslist zelf uit welke categorie de vraag komt. Als de speler één van deze vragen juist heeft, dan wint hij en is het spel onmiddellijk afgelopen. Als hij geen enkele vraag juist beantwoordt, dan is zijn beurt voorbij, maar mag zijn zaadcel bij Miss Eicel blijven liggen. In zijn volgende beurt krijgt de speler een nieuwe kans, tenzij de zaadcel ondertussen aangevallen en verdreven is!

**Extra: AANGEPASTE SPELREGELS VOOR 2 EN 3 SPELERS:**

Indien je met twee spelers of twee teams speelt, leg dan bij het begin van het spel twee keer acht zaadcellen (van de kleuren die niet worden gebruikt) op het spelbord:

- 2 zaadcellen in twee startgebieden aan elke kant van het spelbord
- 2 zaadcellen in twee gebieden van de buitenste cirkel (niet op start)
- 2 zaadcellen in twee gebieden van cirkel 2
- 2 zaadcellen in twee gebieden van cirkel 3

Indien je met drie spelers of drie teams speelt, leg dan bij het begin van het spel acht zaadcellen (van de kleur die niet wordt gebruikt) op het spelbord:

- 2 zaadcellen in een startgebied naar keuze
- 2 zaadcellen in een gebied van de buitenste cirkel (niet op start).
- 2 zaadcellen in een gebied van cirkel 2
- 2 zaadcellen in een gebied van cirkel 3

Deze gebieden mogen aangevallen worden tijdens het spel. Bij een aanval gooit de niet-aanvallende speler met de jetons van het aangevallen gebied. De andere spelregels blijven onveranderd.

Auteurs: Renaat Van Ginderachter en Thais Veelaert  
Illustraties en vormgeving: Hendrik Huyghe

© 2008 Plantyn nv, Mechelen, Belgium  
ISBN: 978-90-301-2649-2

Alle rechten voorbehouden. Behoudens de uitdrukkelijk bij wet bepaalde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden veeleenvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever.



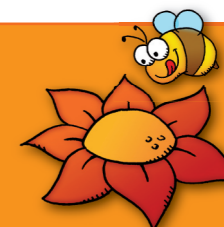
Bezoek ook [www.thuisbasis.be](http://www.thuisbasis.be)



Voor 2-4 spelers.  
Vanaf 11 jaar.

# Het Grote Voortplantingsspel

SPELREGELS



- In deze doos vind je:**
- deze spelregels
  - een rond spelbord
  - 400 vraagkaarten (100 van elke kleur)
  - 4 groene overzichtskaarten
  - 80 jetons in 4 kleuren (20 van elke kleur)
  - 12 jetons met cijfer 2, 3, 4 en 4 jetons met een eicel
  - 4 didactische prenten

**Aantal spelers:**  
Je kan dit spel spelen met 2 tot 4 spelers.



**Inleiding:** Een heleboel zaadcellen zwemmen naar Miss Eicel, in het midden van het spelbord! De speler die er in slaagt om als eerste de eicel te bereiken met één van zijn zaadcellen én hierbij een laatste vraag correct beantwoordt, wint het spel.

- Vorbereiding:**
- Leg het spelbord open.
  - Leg de vraagkaarten per soort op de aangeven plaats rond het spelbord, met de vragen naar onder. Paars = zwangerschap, geel = maatschappij, blauw = man en rood = vrouw.
  - Leg de didactische prenten naast het spelbord.
  - Leg de jetons met de afbeelding van de eicel en de jetons met de cijfers 2, 3 en 4 naast het spelbord.
  - Geef elke speler 20 jetons van één kleur (= zaadcellen) en een overzichtskaartje.
  - Elke speler legt **twee zaadcellen** van zijn kleur in één van de vier **startgebieden**. Vervolgens kiest elke speler nog één gebied in de buitenste cirkel en plaatst ook hier **twee eigen zaadcellen**. Let op, een gebied kan maar van één speler zijn!

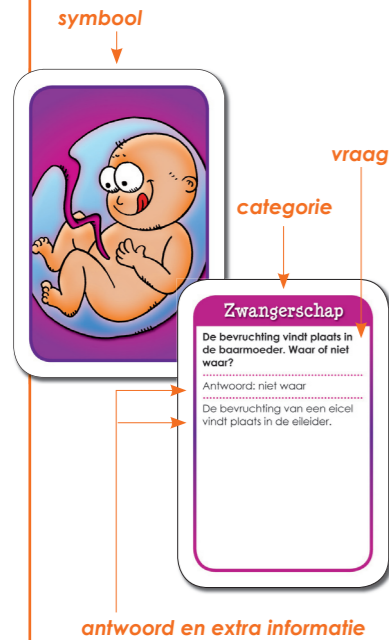
**Opmerking:** speel je het spel met 2 of 3 spelers/teams, lees dan eerst de extra spelregels op pagina 4.



**Doel van het spel:** De speler die er als eerste in slaagt om bij Miss Eicel (de binnenste cirkel) een vraag juist te beantwoorden, wint het spel.


**Spelverloop:** Tijdens zijn beurt mag een speler twee acties uitvoeren. Je kan kiezen uit vier acties:

**Opmerking:** het is toegestaan om in één beurt tweemaal dezelfde actie uit te voeren.



### 1. EEN VRAAG OPLOSSEN

De speler duidt een gebied aan waarop één of meerdere van zijn zaadcellen liggen. De kleur van dit gebied bepaalt uit welke categorie de vraag komt. Een andere speler neemt de bovenste kaart van de trekstapel en leest de vraag voor. Als de speler die aan beurt is het juiste antwoord geeft, krijgt hij het kaartje. De verdiende kaartjes kunnen later gebruikt worden als 'betaalmiddel' (zie pagina 4: Naar de eicel). Bij een fout antwoord wordt het kaartje op de aflegstapel gelegd.

**Opmerking:** bij sommige kaarten wordt naar je eigen mening gevraagd (symbool: ). Je krijgt het kaartje nadat je jouw standpunt duidelijk uitgelegd hebt. Laat indien mogelijk je mening horen aan een volwassene. Die kan eventueel nog bijkomende uitleg geven.

### 2. ZWEMMEN

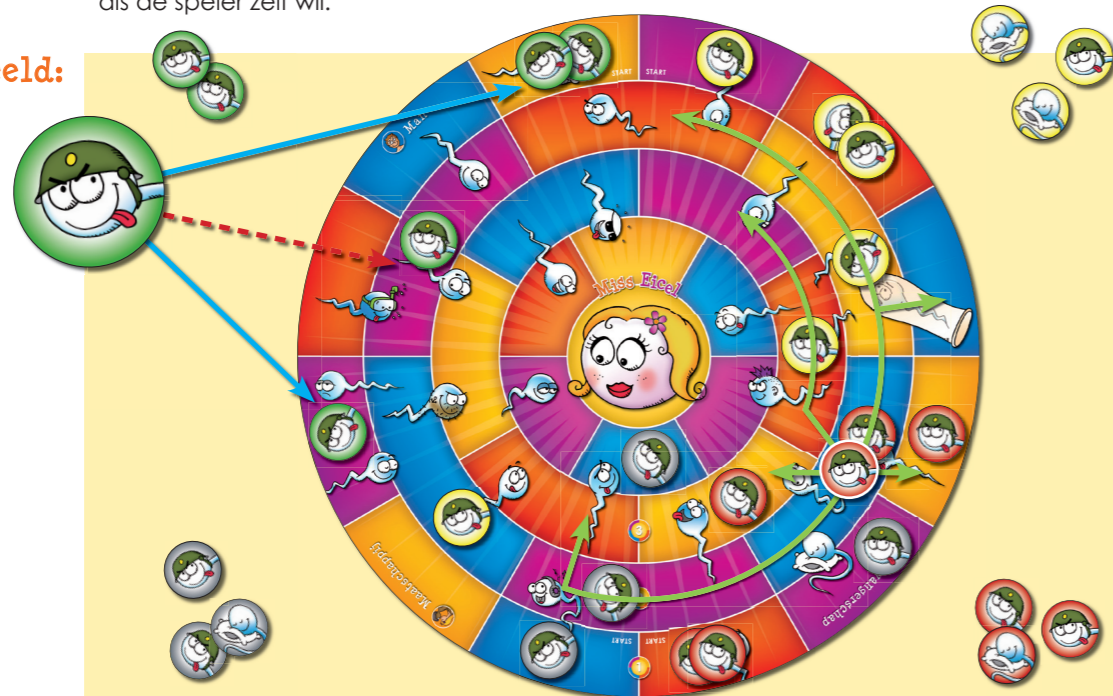
Een speler kan één van zijn zaadcellen maximum twee vakjes ver laten zwemmen.

- De gebieden moeten aan elkaar grenzen. (Zie voorbeeldfiguur op pag. 1: gebied A)
- Het gebied waar je zaadcel eindigt moet leeg zijn of reeds in je bezit zijn.
- Je mag over een leeg vak, een eigen gebied of een gebied van een ander zwemmen.
- Er moet minstens één zaadcel achterblijven op het gebied waarvan je vertrekt.
- Als je naar een volgende cirkel wil zwemmen, moet je voldoen aan de voorwaarden om die cirkel te betreden. (Zie pagina 4: Naar de eicel)

### 3. EEN EXTRA ZAADCEL IN HET SPEL BRENGEN

Een speler mag in een eigen gebied op de buitenste cirkel (cirkel 1) één zaadcel uit zijn voorraad plaatsen. Op een gebied mogen zoveel zaadcellen van dezelfde kleur liggen als de speler zelf wil.

**Voorbeeld:**



#### Een extra zaadcel in het spel brengen:

Karen speelt met groen. Ze mag een extra zaadcel plaatsen op de gebieden met de blauwe pijl. Deze vakken liggen immers in de buitenste cirkel én er ligt minstens één andere zaadcel van Karen. Het gebied met de rode pijl ligt niet in de buitenste cirkel. Daar mag Karen dus geen extra zaadcel plaatsen.

#### Zwemmen:

Joost speelt met rood. Hij mag de aangeduide zaadcel verplaatsen naar de gebieden met een groene pijl. De andere gebieden liggen te ver, of de gebieden liggen niet aansluitend, of er liggen reeds zaadcellen van andere spelers. Omdat er steeds één jeton moet achterblijven, kan Joost maar met één zaadcel uit dit gebied zwemmen.

### 4. EEN GEBIED AANVALLEN

Je kan een gebied van een andere speler aanvallen en veroveren. Bij het aanvallen van gebieden gelden volgende afspraken:

- De speler die aan beurt is, is de aanvaller. Hij kiest welk gebied hij aanvalt.
- De speler die wordt aangevallen is de verdediger en mag de aanval niet weigeren.
- Het gekozen gebied moet grenzen aan het gebied van waaruit de aanval gebeurt.
- Het startgebied van een speler mag nooit worden aangevallen.
- Een speler die een gebied wil aanvallen in een volgende cirkel, moet voldoen aan de voorwaarden om die cirkel te betreden. (Zie pagina 4: Naar de eicel)

De strijd wordt met de slapende en de aanvallende zijde van de jetons uitgevochten. De speler met het hoogste aantal actieve zaadcellen wint. Hoe ga je te werk?



1. De aanvaller en de verdediger nemen alle jetons uit hun aanvallende en verdedigende gebied in handen.
2. Beide spelers schudden de jetons in hun handen en laten ze naast het spelbord vallen.
3. Beide spelers tellen hun aantal actieve zaadcellen (= zaadcellen die met de afbeelding van de helm naar boven liggen). De speler met het hoogste aantal actieve zaadcellen wint het gevecht.
4. De verliezer telt hoeveel actieve zaadcellen hij minder heeft dan de winnaar en legt dit aantal jetons terug in zijn voorraad. Alle zaadcellen van de winnaar en de resterende zaadcellen van de verliezer worden terug op hun gebied gelegd.
5. Indien alle zaadcellen van de verdediger zijn verslagen, mag de aanvaller het lege gebied innemen. Hij doet dit door in het veroverde gebied enkele van zijn aanvallende zaadcellen te leggen. De aanvaller kiest zelf hoeveel zaadcellen hij in het veroverde gebied legt. Let op, er moet minstens één zaadcel achterblijven op het oorspronkelijke gebied.

- De verdedigende speler kan na een aanval nooit het gebied van de aanvaller innemen, ook al verliest de aanvaller al zijn zaadcellen.
- Indien beide spelers evenveel actieve zaadcellen hebben geworpen, gebeurt er verder niets. Beide spelers leggen al hun zaadcellen terug in het gebied.

**Voorbeeld:**



Rood telt 1 actieve zaadcel, grijs gooide 3 actieve zaadcellen. Grijs wint het gevecht.



#### Een gebied aanvallen:

Anne speelt met grijs. Ze heeft een gebied met vier zaadcellen. Ze besluit een gebied van Joost aan te vallen. Daar liggen twee rode zaadcellen. • Beide spelers nemen de jetons op handen en gooien ze op naast het spelbord. • Anne werpt drie actieve en één slapende zaadcel. Joost gooit één actieve en één slapende zaadcel. Joost verliest. • Bovendien heeft hij twee actieve zaadcellen minder dan Anne. Hij moet dus twee jetons terugleggen bij zijn voorraad. • Het gebied van Joost is nu leeg. Anne besluit het in te nemen met twee zaadcellen. De andere twee jetons legt ze terug op het oorspronkelijke gebied.

**Opmerking:** tijdens het spel geldt altijd de volgende regel: als een gebied in jouw bezit is, ben je verplicht om er steeds minstens één zaadcel te laten liggen.

**Opmerking:** met 'een gebied in het bezit van een speler' wordt bedoeld dat er minstens één zaadcel van deze speler in het gebied ligt. Een gebied (ook het centrale veld met Miss Eicel) kan maar in het bezit zijn van één speler tegelijkertijd.