

Waar ben je, wolf?

Laten we het bos ingaan zolang de
wolf er niet is...

Waar ben je, wolf? Wat doe je?
Ik trek mijn broek aan...

Doel van het spel :

" Waar ben je, wolf? " is een spel voor 1 tot 4 spelers.
Het is geschikt voor kinderen van 3 tot 6 jaar
omdat de spelregels aangepast kunnen worden:

- Allemaal samen tegen de wolf.
- Tegen elkaar en tegen de wolf.
- Alleen tegen de wolf.

Om te winnen, moeten aardbeien, bramen, bloemen
en paddestoelen worden geplukt en slakken
en vlinders worden gevangen voordat de wolf
helemaal aangekleed is!

Inhoud :

- 1 spelbord
 - 1 magnetische wolf met houder
 - 5 magnetische kledingstukken en accessoires
 - 30 fiches: 5 aardbeien, 5 bramen, 5 bloemen,
5 paddestoelen, 5 slakken, 5 vlinders
 - 16 ronde fiches (waaronder 8 vervangende)
 - 4 " oogst " kaarten met een effen kant en
een kant met silhouetten
 - 1 zak voor de pot en om het spel op te bergen.
- Let op: alleen 8 ronde fiches gebruiken om te spelen.
Omdat deze fiches vaak in de handen worden
genomen, hebben wij het dubbele aantal voorzien.

Vorbereiding :

Voor de 3 spelregels:

- De 30 kleine fiches om te verzamelen over het spelbord
verspreiden.
- De 8 ronde fiches in de zak doen om de pot te vormen.
- De wolf neerzetten door de houder aan de
achterkant te plakken.
- De kleding en accessoires naast de wolf leggen.

Regel 1/ Allemaal samen tegen de wolf:

Voor het spel moeten alle fiches op
het spelbord worden ingezameld en op
de groene bladerkaarten worden gelegd
voordat de wolf helemaal is aangekleed.

- De 4 kaarten met de groene kant naar boven
naast elkaar leggen om het bladerdek voor
de oogst te vormen. En dat is alles...

- De jongste speler begint en pakt zonder
te kijken een ronde fiche uit de pot.

Een vlinder ? Bloem ? Slak ? Braam ?

Paddestoel ? Aardbei ?

Kijk snel op het spelbord! Het je er een gevonden?
Neem de afbeelding en leg deze op het bladerdek.

Een wolfskop ?

Jammer! Je moet de wolf aankleden.
Geef hem het kledingstuk van je keuze.

Een klavertje ?

Wat heb jij een geluk! Je kunt :

- **2 afbeeldingen** naar keuze van het bord nemen
of

- **1 kledingstuk** van de wolf nemen,
als hij er al een had natuurlijk.

- De ronde fiches uit de pot worden telkens weer terug in
de zak gedaan. Als een ronde fiche uit de pot wordt
getrokken met een afbeelding die niet meer op het bord
ligt, **moet deze uit de zak worden verwijderd.**

- De speler moet de zak schudden om de fiches te mengen
en aan de volgende speler doorgeven.

Als alle afbeeldingen van het bord zijn genomen voordat
de wolf is aangekleed, hebben de spelers het spel
gewonnen. Bravo, jullie zijn sneller dan de wolf geweest.
Maar als de wolf helemaal is aangekleed voordat
het bord leeg is, heeft de wolf gewonnen!

Regel 2/ Tegen elkaar... maar altijd tegen de wolf.

Het doel van het spel is als eerste zijn kaart vol te krijgen voordat de wolf helemaal is aangekleed.

- Elke speler kiest een kaart en legt deze met de silhouetten naar boven voor zich neer. Het spel kan nu worden gespeeld...

- De jongste speler begint en trekt zonder te kijken een ronde fiche uit de zak.

Een vlinder ? Bloem ? Stak ? Braam ?

Paddestoel ? Aardbei ?

Kijk goed naar de kaart! Heb je deze afbeelding nodig ?

Ja ? Neem de afbeelding van het bord en leg deze het op het silhouet.

Jammer als je deze afbeelding niet op je kaart hebt!

De volgende speler is aan de beurt!

Een wolfskop ?

Jammer! Je moet de wolf aankleden.

Geef hem het kledingstuk van je keuze.

Een klavertje ?

Wat heb jij een geluk! Je kunt :

- **1 afbeelding** van het bord nemen dat je op je kaart kunt gebruiken,

of

- **1 kledingstuk** van de wolf nemen, als hij er al een had natuurlijk,

of

- **1 afbeelding** van de kaart van een andere speler nemen en terug op het bord leggen.

- Volgens deze spelregel worden de ronde fiches **altijd weer terug in de zak gedaan**.

- De speler moet de zak schudden om de fiches te mengen en aan de volgende speler doorgeven.

De winnaar is de speler die als eerst zijn kaart helemaal vol heeft. Maar pas op: als de wolf helemaal is aangekleed

voordat een van de spelers zijn kaart vol heeft,

is de wolf de winnaar en hebben alle spelers verloren.

Variant:

Als een speler zijn kaart heeft gevuld en de wolf nog niet helemaal is aangekleed, heeft deze speler gewonnen maar kunnen de andere spelers doorspelen.

Regel 3/ Alleen tegen de wolf

Het doel van het spel is je kaart vol te krijgen voordat de wolf helemaal is aangekleed.

- Je moet een kaart kiezen en deze met de silhouetten naar boven voor je neer leggen. Je kunt nu gaan spelen...

- Neem zonder te kijken een ronde fiche uit de zak.

Een vlinder ? Bloem ? Stak ? Braam ?

Paddestoel ? Aardbei ?

Kijk goed naar je kaart! Heb je deze afbeelding nodig ?

Ja ? Pak de afbeelding van het spelbord en leg deze op het silhouet.

Jammer als je deze afbeelding niet op je kaart hebt.

Trek een andere fiche uit de pot.

Een wolfskop ?

Jammer! Je moet de wolf aankleden. Geef hem het kledingstuk van je keuze.

Een klavertje ?

Wat een geluk! Je kunt :

- **1 afbeelding** van het bord nemen dat je nodig hebt om je kaart vol te maken,

of

- **1 kledingstuk** van de wolf nemen, als deze er al een had natuurlijk.

- Volgens deze regel worden de ronde fiches **altijd weer terug in de zak gedaan**.

Snel, om te winnen moet je kaart vol zijn voordat de wolf helemaal is aangekleed.

Maar als de wolf is aangekleed voordat je kaart vol is, heeft de wolf gewonnen!

