



een spel van Chris Childs en Tony Richardson (Amigo Spiele, 2005)  
3 tot 6 spelers vanaf 6 jaar – 30 minuten  
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

## Spelidee

Elke speler bezit een dierengeluid en probeert goed te onthouden welke medespeler welk geluid maakt. Om de beurt draait iedereen een dierenkaart open. Zodra twee gelijke dierenkaarten open op tafel liggen, moeten beide betrokken spelers zo vlug mogelijk het dierengeluid van de andere speler nabootsen. De traagste van beiden moet de open kaarten van de winnaar nemen. Een ronde eindigt zodra een speler geen kaarten meer heeft; deze speler krijgt nul punten. Alle andere spelers krijgen minpunten volgens het aantal kaarten die ze nog in voorraad hebben. Na drie ronden wint de speler met de minste minpunten.

## Spelmateriaal

- **85 dierenkaarten**  
(7 keer 12 verschillende dieren en één speciale kaart met een vraagteken)
- **12 geluidskaarten**  
(12 dieren op een gouden achtergrond)

## Spelvoorbereiding

- Meng de 12 geluidskaarten. Elke speler krijgt er eentje. De overige geluidskaarten vormen een aparte verdeckte stapel.
- Iedereen toont zijn geluidskaart aan elkaar en maakt een bijpassend geluid. (kikker: kwaak, varken: knorknor, uil: oehoeh,...)  
Deze geluiden mag je ruim interpreteren. De hond mag dus gerust 'wafwaf' zeggen maar evengoed 'woefwoef'...
- Daarna draait elke speler zijn eigen geluidskaart verdekt voor zich neer.
- Bij 4 tot 6 spelers worden alle 85 dierenkaarten gebruikt.  
Bij 3 spelers worden twee dierensoorten verwijderd (dus 14 kaarten), maar niet de varkens.
- De dierenkaarten worden goed gemengd en gelijkmatig aan alle deelnemende spelers verdeeld. Het kan gebeuren dat een speler één kaartje meer heeft.  
Elke speler legt zijn kaarten verdekt in een stapel voor zich neer en mag deze niet bekijken.

## Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna gaat het in uurwijzerzin verder.  
Wie aan de beurt komt, draait de bovenste kaart van zijn voorraadstapel om en legt die open op tafel.

### Belangrijk:

Om zelf geen voordeel te hebben, moet de speler de kaart (met de open zijde naar voor) van zich wegdraaien zodat hij niet als eerste de kaart ziet. Hoe vlugger deze beweging gebeurt, hoe vlugger de speler zijn eigen kaart kan zien.

Komt de speler terug aan de beurt, dan draait hij de volgende kaart open op de reeds voor hem liggende open kaart. Bij elke speler ligt dus één open stapel met één zichtbaar dier.

## **Twee gelijke dieren**

Zodra na het omdraaien van een kaart twee dieren van eenzelfde soort open op tafel liggen, moeten deze twee spelers tot wie deze dieren behoren (en zij alleen), zo vlug mogelijk het geluid maken van de andere betrokken speler.

Het gaat hier om het geluid dat op de verdeckte geluidskaart van de speler staat en niet om het geluid van het dier dat daar nu twee keer open ligt. Iedereen moet dus goed onthouden welk geluid bij welke speler hoort.

De verliezer (de traagste speler) moet zijn eigen open stapel en de stapel van de winnaar (de vlugste speler) nemen en verdekt onder zijn eigen stapel schuiven.

De verliezer zet het spel verder door opnieuw een kaart van zijn eigen voorraad open te draaien.

## **De speciale kaart (?)**

Tussen de dierenkaarten zit een kaart met een vraagteken. Wie deze kaart opendraait, moet zijn geluidskaart die hij bij de start van het spel ontving, onder de voorraad geluidskaarten steken en de bovenste kaart als nieuwe geluidskaart nemen.

Hij toont deze kaart eventjes aan alle medespelers, maakt een bijpassend geluid en draait deze om. Het spel gaat gewoon verder met de volgende speler.

## **Einde van een ronde**

Een spelronde eindigt meteen als een speler geen enkele kaart meer in zijn eigen voorraadstapel bezit. Deze speler heeft goed gespeeld en krijgt nul punten.

Alle andere spelers krijgen minpunten voor de kaarten in hun voorraadstapel:

- elke varkenskaart telt voor 2 minpunten
- elke andere dierenkaart scoort 1 minpunt
- en de speciale kaart is 4 minpunten waard

Iemand noteert de punten op een blaadje.

De speler met de meeste punten mengt alle kaarten en verdeelt ze terug aan de spelers.

De stapel geluidskaarten worden ook gemengd en iedereen krijgt een nieuw geluid.

De volgende ronde start nadat elke speler zijn eigen geluid liet horen.

## **Einde van het spel**

Na de derde speelronde eindigt het spel.

De minpunten van de drie ronden worden opgeteld.

Wie de minste minpunten bezit, wint het spel.