

Milly Muffin

NL

Ravensburger® Spel Nr. 20 670 4

Samenwerkend luister- en loopspel
voor 2-4 eenhoorn-fans van 4-8 jaar



Inhoud:

1 vlinderweide, 7 loopvelden, 1 eenhoorn Milly Muffin, 1 Willie Wasbeer, 6 vlinders, 2 mestkevers, 1 dobbelsteen, 5 bomen met fiches om ze te sluiten, 4 muffins

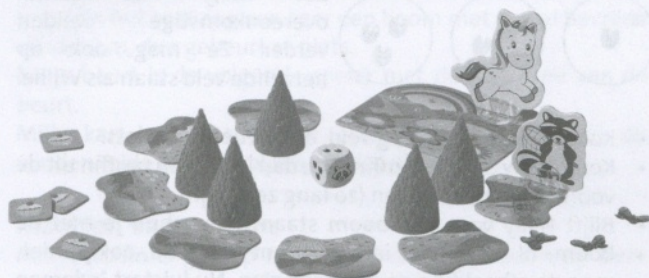
De zon schijnt, de vlinders fladderen om de bloemen en Milly Muffin galoppeert vrolijk in de wei.

Maar wat is dat? Willie, de brutale wasbeer, heeft weer eens ondeugende streken. Met zijn net heeft hij drie vlinders gevangen en in de toverbomen verstopt. Milly wil ze meteen weer vrij laten! Help de dappere eenhoorn en luister goed: herkennen jullie een vlinder, dan mag hij naar zijn boom fladderen. Maar wees snel, want Willie is al op weg naar de wei om er nog meer te vangen!

Voorbereiding

Druk eerst alle onderdelen uit het karton. Doe dan in **drie bomen** een **vlinder** en sluit ze af met bloemenfiches. In **twee bomen** wordt een **mestkever** ingesloten met een mestkeverfiche. De inhoud blijft nu altijd in de bomen zitten. Zet **Milly** en **Willie** in hun opzetvoetje.

Voordat je met het eerste spel begint schud je één voor één aan de bomen en luister je goed, of je het geluid van een vlinder of van een mestkever kunt onderscheiden. De vlinder klinkt iets zachter.



Hussel de bomen en zet alles zo op tafel, zoals te zien is op de afbeelding. Milly begint op de vlinderweide, Willie bij het wasbeer-bordje.

Leg **drie vlinders**, **vier** muffins en de **dobbelsteen** naast de vlinderweide.

Doel van het spel

Probeer uit te zoeken in welke bomen de drie vlinders zitten en zet ze op hun bloemen, voordat Willie Wasbeer bij de vlinderweide aankomt.

Nu gaat het beginnen!

Als startspeler* gooi je en voer je de beschreven actie uit. Daarna gaat het om de beurt verder.

*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.



Zet Willie Wasbeer een veld verder.



Zet Milly het aantal overeenkomstige velden verder. Ze mag ook op hetzelfde veld staan als Willie.

- Komt Milly op een **leeg** veld, dan gebeurt er niets.
- Komt Milly op een **Muffinveld**, dan leg je een muffin uit de voorraad in het midden (zo lang ze er zijn).
- Blijft Milly voor een **boom** staan, dan schud je met de boom: til hem maar iets op, want niemand, ook jij niet, mag de afbeelding op het fiche zien. **Nu luistert iedereen goed:** klinkt het als een vlinder of eerder als een mestkever? Beslis samen! Wanneer voor het muffinveld een boom staat, mag je beide acties uitvoeren.

Tip: als je de boom onder de tafel schudt, weet je zeker dat niemand de afbeelding ziet.



Klinkt het geluid als een mestkever? Dan zet je de boom zonder te kijken voor een **ander**, leeg veld of de vlinderweide.

Draai je een boom met mestkever om? Wat een pech! Willie gaat een veld vooruit. Zet de boom voor een **ander** loopveld!



Klinkt het als een vlinder? Kijk dan op het fiche eronder. Staat er een fleurige bloem afgebeeld, dan is hij bevrijd. Leg een vlinder uit de voorraad op precies dezelfde bloem op de vlinderweide.

Daarna zet je de boom voor een **ander veld** neer. Draai je in de loop van het spel nog een keer een boom met een al bevrijde vlinder om, dan gebeurt er niets.

Na je beurt is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

Milly kan in het spel een paar rondes draaien en de vlinderweide telt daarbij als een loopveld.

Inzetten van muffins

Milly Muffin is gek op muffins en stopt meteen voor deze lekkernij. Zodra er muffins in het midden liggen, mag je ze altijd als volgt inzetten.



In plaats van Milly het aantal gegooide ogen vooruit te zetten, leg je een muffin op een willekeurig veld met een boom. **Milly springt er direct naar toe.** Je mag meteen aan deze boom schudden en raden. Leg de muffin vervolgens in de doos. Een muffin kun je het beste inzetten, als je denkt te weten in welke boom nog een vlinder zou kunnen zitten.

Ook **Willie Wasbeer houdt van muffins!** Als hij te snel naar de bloemenweide loopt, dan kun je een muffin afgeven, nadat Willie gegooit heeft. Dan eet hij de muffin en loopt niet naar voren.

Einde van het spel

Hebben jullie samen alle drie de vlinders bevrijd, dan moet Milly nog terug naar de bloemenweide galopperen (overtollige dobbelsteenpunten vervallen). Belangrijk: jullie mogen nu geen muffins meer inzetten.

Jullie winnen, als jullie voor Willie Wasbeer de bloemenweide met de drie bevrijde vlinders bereiken.

Als Willie Wasbeer eerder bij de vlinderweide aankomt, dan verliezen jullie met z'n allen.

Profi-Variant (vanaf 5 jaar)

Zijn jullie al ervaren vlinder-luisteraars en heeft Willie Wasbeer geen kans tegen jullie? Probeer dan eens de volgende variant:

Bevrijd de vlinders precies in de volgorde, waarin de bloemen op de vlinderweide zijn afgebeeld

Vinden jullie een vlinder die pas later gezocht moet worden, dan verzet je de boom zonder een vlinder op de bloem te leggen. Maar onthoud goed voor later, waar deze verstopt is!

Verder gelden de regels zoals in het basisspel.

© 2021

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

221432