

Naar de ark

Een leuk geheugenspel voor 2-4 spelers vanaf 3 jaar.

Auteur: Antje Gleichmann
Illustrator: Benjamin Petzold
Speelduur: ca. 15 minuten

Het regent al uren! De grond is ondertussen goed doorweekt. Daarom leidt Noah alle dieren naar het beschermende dak van zijn ark. Elk dier mag een koffer meenemen met zijn waardevolste spullen. Maar wat een chaos! Alle koffers liggen kriskras door elkaar! Het is helemaal niet zo eenvoudig om de juiste te vinden. Help Noah om de dieren met hun koffers zo droog mogelijk aan boord van het schip te brengen.

Inhoud van het spel

1 schip (bestaande uit: de onderkant van de doos, 4 scheidingswanden, 3 stukken karton), 10 ronde wegkaartjes, 15 kofferkaartjes, 10 dieren (olifant, kameel, paard, koe, schaap, varken, vos, kat, muis, egel), 1 speelfiguur Noah, 1 handleiding

Vóór het eerste spel:

Maak alle kartonnen onderdelen voorzichtig los uit de borden. De randen van het karton heb je niet meer nodig en kan je weggooiën.

Leg de lege bodem van de doos in het midden van de tafel. Neem de vier scheidingswanden, steek deze zoals afgebeeld in elkaar en leg het kader dat ontstaat in de bodem van de doos.

Tip: Aan het einde van het spel kunnen jullie de scheidingswanden in elkaar gestoken in de onderkant van de doos laten staan. Verdeel gewoon al het spelmateriaal over de vakken en leg het spelbord en de handleiding er bovenop.

Voorbereiding van het spel

Zet het schip in elkaar. Laat je daarbij helpen door een volwassene als je wilt.

- 1 Leg het **scheepsdek** (kaart met gleuven) op de scheidingswanden in de onderkant van de doos.
- 2 Knik het **dak** doormidden en steek het in de gleuf zodat het schip een dak krijgt.
- 3 Plaats de **loopplank** aan de overgelegen korte kant van het schip.



- 4 Maak vanaf de loopplank een pad met de ronde **wegkaartjes** (leg ze met de waterkant naar beneden).
- 5 Zet op elk wegkaartje een **dier**. De volgorde van de dieren maakt niet uit.
- 6 Zet **Noah** naast een van de wegkaartjes.
- 7 Schud de **kofferkaartjes** (de afbeeldingen van de bagagelabels respectievelijk de watervlekken wijzen naar beneden) en leg ze verspreid naast het schip.

Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste op een schip heeft gevaren, mag beginnen.

Je mag met Noah blijven staan of hem naast de weg één kaartje vooruit of achteruit bewegen. Zoek de koffer voor het dier waarnaast Noah staat. Draai een kofferkaartje om.

Wat staat er op het kofferkaartje?

- **Het bagagelabel van het dier waarnaast Noah staat?**

Geweldig! Het is de goede koffer.

Pak het dier en loop met hem over de loopbrug van het schip. Leg de juiste koffer ook op het dek van het schip.



Staan er dieren achter het leeggekomen wegkaartje, pak dan het laatste dier in de rij en zet deze op het wegkaartje dat nu vrij is.

Opgelet:

De rij met dieren mag nooit onderbroken worden door een leeg wegkaartje!



Je beurt is voorbij.

- **Het bagagelabel van een ander dier?**

Jammer! Dit is niet de koffer die nu gezocht wordt.

Draai het kofferkaartje weer om. Je beurt is nu voorbij.



Watervlekken?

- **Jammer! Je hebt een doorweekte koffer omgedraaid.**

Draai nu net zo veel wegkaartjes om (met de waterkant omhoog), als er **watervlekken** staan afgebeeld op de koffer. Begin met het laatste 'droge' wegkaartje in de rij.

Als er op het wegkaartje dieren staan, is dat niet erg. Draai het kaartje toch om; de dieren krijgen nu natte voeten.



Draai aansluitend de doorweekte koffer weer om zodat de watervlekken niet meer zichtbaar zijn. Laat het kaartje op dezelfde plek liggen en ga verder met het spel.

Onthoud goed waar de doorweekte koffer ligt!

Je beurt is nu voorbij.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra:

- jullie alle dieren veilig en zo droog mogelijk op het schip hebben weten te krijgen, vóór alle wegkaartjes omgedraaid zijn en alles onder water staat. Gefeliciteerd! Jullie hebben samen gewonnen!
- alle wegkaartjes omgedraaid zijn en alles onder water staat, maar er nog dieren op de wegkaartjes staan. Jammer. Jullie hebben samen verloren. Probeer het meteen nog een keer!

Tip voor jonge kinderen:

Jullie kunnen best met iets minder doorweekte koffers spelen, dan wordt het spel wat makkelijker. Haal daarvoor een aantal koffers met watervlekken uit het spel.