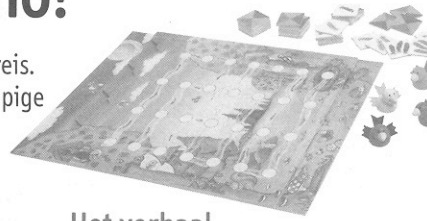
Bravo Piepino!

Een kleine vogel op een grote reis. Spannend vogel-uitje met grappige verrassingseffecten voor 2 tot 4 jonge vogelliefhebbers vanaf 4 jaar, met 1 spelvariant.



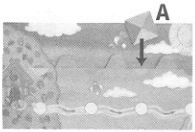
Het verhaal

Het vogeltje Piepino is met familie op bezoek bij bevriende vogels. 's Avonds willen zij graag naar hun veilige nest terugvliegen. Kunnen jullie hen daarbij helpen?

Voorbereiding

Zet het speelbord midden op de tafel, zodat jullie daar allemaal goed bij kunnen.

Schud de speelkaartjes omgedraaid, d.w.z. de kant met de veren naar beneden. Er worden in elk van de vier spleten van het speelbord acht kaartjes geschoven (A), zonder dat er een kaartje aan de onderkant van het bord uitsteekt. Aan de bovenkant van de uitsparing in het bord is nog wel een kaartje te zien, de kleur is willekeurig.



Iedere speler pakt één van de overblijvende kaartjes. De rest van de kaartjes wordt uit het spel gehaald. De kleuren van de veren en de achterkanten van de kaartjes hebben geen betekenis in het hier omschreven basisspel.

Iedereen zoekt een speelkleur uit, pakt het vogeltje van deze kleur en plaatst dat op het vogelhuisje.

Als er minder dan 4 spelers zijn, worden de overtollige vogels uit het spel gehaald, zij zijn niet nodig.

Soort spel:	Gezinsspel
Spelers:	2 tot 4 spelers vanaf 4 tot 99 jaar
Auteur:	Marco Teubner
Illustratie:	Barbara Kinzebach
Inhoud:	1 speelbord, 4 vogeltjes, 40 kaartjes, 1x spelregels

Doel van het spel

De winnaar van het spel is diegene die het lukt zijn vogeltje het eerst van het vogelhuisje naar het nest te brengen.

Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee, de kleinste speler begint.

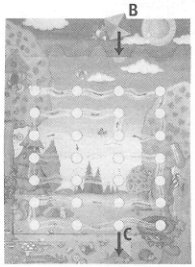
1. De vogel vooruitzetten

De speler die aan de beurt is, zet zijn vogel zoveel velden naar voren als er veertjes op het kaartje staan. Dat zijn dus één, twee of drie velden. Je laat van het kaartje de kant met veren aan de medespelers zien. De pijlen op het bord geven de looprichting van het vogeltje aan. Als een veld bezet is wordt het gewoon meetgeteld.

Laat je vogeltje bij iedere beurt door de lucht vliegen om het doelveld te bereiken.

Als het doelveld bezet is ga je naar het eerste, volgende vrije veld.

2. Kaartjes inschuiven



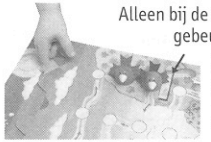
Vervolgens schuif je je kaartje (B) omgedraaid, met **de veren naar beneden,** in één van de vier spleten van het speelbord. Als je eenmaal voor een spleet hebt gekozen, mag het kaartje niet meer worden teruggetrokken, de zet geldt!

3. Nieuw kaartje pakken

Het onderaan naar buiten komende kaartje (C) pak je, dat heb je voor de volgende zet nodig.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Instructie: de vier vogeltjes en enkele kaartjes zijn magnetisch. Het kan dus voorkomen dat een vogeltje beweegt doordat er een kaartje wordt ingeschoven. Het kan ook gebeuren dat een vogeltje een ander vogeltje meeschuift.



Alleen bij de versperrigen gebeurt niets. Als de vogeltjes op een versperring stoten, kunnen zij niet meer „doorvliegen". Bij het inschuiven van een kaartje blijven de vogeltjes op hun plaats.

Einde van het spel

Het spel houdt op zodra een speler zijn vogel tot in het nest of verder vooruitzet. Het nest hoeft niet direct te worden gehaald, overtollige veren vervallen. Als de winnaar de finish heeft gehaald, kunnen de medespelers natuurlijk om de resterende plaatsen spelen!

Spelvariant

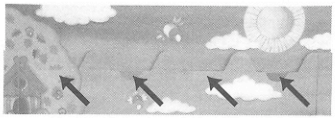
Ook hier is het de bedoeling je volgeltje als eerste naar het nest te brengen.

Bij deze variant moet je letten op de zichtbare kleurvelden van de ingeschoven kaartjes en op de kleuren van de veren.

Voorbereiding

De kaartjes worden zoals in het basisspel staat omschreven in het speelbord geschoven. Aan het bovenste uiteinde moet in iedere spleet een andere kleur te zien zijn.

Iedere speler krijgt bij deze variant twee kaartjes, jullie laten de kant met de veren nog niet aan jullie medespelers zien.



Spelverloop

1. Kaartjes kiezen

Als ja aan de beurt bent, kies je **één** van de twee kaartjes uit waarbij de kleur van de veren overeenkomt met de kleur van één van de kaartjes dat uit het speelbord steekt.

2. De vogel vooruitzetten

Je laat van het gekozen kaartje de kant met de veren aan de medespelers zien en zet dan je eigen vogeltje het overeenkomstige aantal velden vooruit.

3. Kaartjes inschuiven

Vervolgens schuif je het kaartje met de kant met de veren naar beneden **in de spleet met dezelfde kleur.** Als er verschillende spleten met dezelfde kleurvelden zijn, kun je ook een spleet uitkiezen. Je mag zelf bepalen welk kleurenveld van het kaartje nu bovenaan het speelbord uitsteekt.

Een voorbeeld: Tom kiest een kaartje met **drie oranje** veren. Hij zet zijn vogeltje **drie** velden vooruit en schuift dit kaartje dan een spleet in waarbij aan de bovenkant een **oranje** kleurenveld uitsteekt.

Als de speler geen kaartje heeft dat overeenkomt met een reeds aanwezige kleur, dan mag hij een kaartje in een willekeurige spleet schuiven, **zonder** zijn vogeltje vooruit te zetten.

4. Nieuw kaartje pakken

De speler pakt het kaartje dat onderaan naar buiten komt; dit is nodig voor de volgende zet. Je hebt dus weer twee kaartjes in je hand. Daarna is de volgende speler met de wijzers van de klok mee aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel houdt op zodra een vogeltje het nest bereikt. Jullie kunnen natuurlijk ook nog om de andere plaatsen spelen.

En nu veel plezier met Piepino en zijn luchtige avonturen!