

SCHATTENJACHT IN HET WONDERBOS

Een avontuurlijk schuif- en verzamelspel voor 2 - 4 dappere bosbewoners vanaf 4 jaar.

Auteur: Cielo d'Oro • **Illustraties:** Zapf, Thomas Moor • **Redactie:** Annemarie Wolke

licentiegever: studiogiochi • **Speelduur:** 15 – 20 minuten

Wouter, Sylvie en de hele groep dieren begeven zich op weg om hun schatten te heroveren. Deze werden immers gestolen door een vogel, die ze in zijn nesten in de toppen van de bomen heeft verborgen. Maar de schat valt niet ver van de stam! Daarom sluipen de dieren stiltejes en ongemerkt onder het bladerdak door het bos om hun spullen vanaf de grond terug te jatten. Hierbij worden de spelers geholpen door een troep nieuwsgierige muizen. Vele wegen lopen het betoverde Wonderbos in en ook weer uit. Het ene dier duwt het andere vooruit. Het komt erop aan goed te onthouden waar de eigen dieren zich bevinden en altijd het overzicht te bewaren bij dit steelse avontuur! Wie zijn dieren in de beste bosweg duwt, is de medespelers een schat lengte voor.

Het doel van het spel is om als eerste 7 verschillende of 6 dezelfde schatten in de eigen boomhut te verzamelen.

Spelinhoud

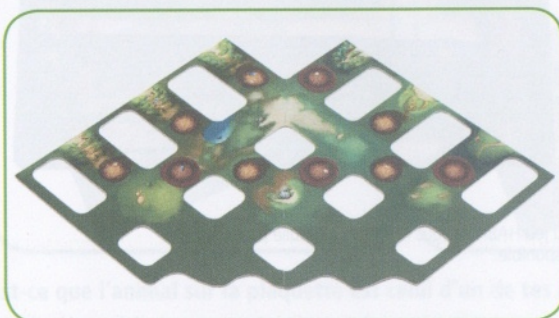
1 dubbellaags speelbord (bestaande uit 4 delen), 10 nestringen, 24 dierenkaartjes (telkens 6 per dier), 10 muizenkaartjes, 76 schattenchips, 4 boomhutplannen, 1 spelhandleiding

Vóór het eerste spel

Duw het spelmateriaal voor het eerste spel voorzichtig uit de platen. De resten van de platen kunnen jullie vervolgens weggooien.

Spelvoorbereiding

Bouw het wonderbosspelbord op zoals afgebeeld:



a) Puzzel eerst de onderste laag in elkaar.



b) Leg er vervolgens de twee delen van de bovenste laag op. Steek de 10 nestringen in de daarvoor bedoelde gaten in de bovenste laag van het speelbord.



c) Neem van elk dier een dierenkaartje. Steek deze vier dierenkaartjes in willekeurige volgorde onder de 4 nestringen in het midden van het speelbord.



d) Schuif een muizenkaartje onder elk van de 6 buitenste nestringen in het speelbord.



Spelopbouw voor 4 spelers

- 1 Meng alle schattenchips en verdeel ze willekeurig over de gaten van de nestringen, tot deze tot de rand gevuld zijn.
- 2 Elke speler kiest een dier en neemt de overige 5 dierenkaartjes van deze diersoort bij zich. Als er twee spelers zijn, moet elke speler 2 dieren kiezen en de 10 betreffende dierenkaartjes bij zich nemen.
- 3 Leg de overige 4 muizenkaartjes naast het speelbord klaar. Spelen jullie met z'n drieën? Leg dan ook de overige 5 dierenkaartjes van de niet gekozen diersoort bij de muizenkaartjes naast het speelbord.
- 4 Daarnaast neemt elke speler ook het boomhutplan met zijn dier. Bij twee spelers neemt elke speler de beide boomhutplannen met zijn dieren.

Spelverloop



Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie van jullie is als laatste in het bos gaan wandelen? Jij mag beginnen.

Tijdens je beurt schuif je ofwel een van je dierenkaartjes, ofwel een muizenkaartje het Wonderbos in. **Belangrijk!** Gebruik hiervoor een van de zes ingangen! Schuif je kaartje erin, tot het volledig is verdwenen. Zo bewegen de dieren zich in het bos en verzamelen ze op wonderbaarlijke wijze de schatten.

Opmerking: Heb je geen dierenkaartje meer voor je liggen? Dan moet je, als je aan de beurt bent, een muizenkaartje in het Wonderbos schuiven. Misschien komt snel weer een kaartje met jouw dier tevoorschijn, dat dan naar je voorraad terugkeert. Je kunt ook altijd vrijwillig voor een muizenkaartje kiezen.

Komt aan het andere eind van het Wonderbos geen dier tevoorschijn?

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Komt aan het andere eind van het Wonderbos een dieren- of muizenkaartje tevoorschijn?

Prima, de dieren hebben schatten heroverd.

Is op het kaartje jouw dier te zien of staan er muizen op?

Geweldig! Je mag de schattenchip(s) uit het kaartje op de velden van je boomhutplan leggen. Identieke schattenchips stapel je gewoon op elkaar.



Staat het dier van een medespeler op het kaartje?

Dan heb je pech! Deze medespeler krijgt de naar buiten geschoven schattenchip. Hij/zij mag deze op een veld van zijn/haar boomhutplan leggen.

Opmerking: In een **dierenkaartje** past altijd slechts 1 schattenchip, maar die schat gaat zeker naar de eigenaar.

In een **muizenkaartje** passen altijd 2 schattenchips. Die schatten gaan telkens naar de speler die het kaartje naar buiten geschoven heeft.



Indien later in het spel een dieren- of muizenkaartje naar buiten geschoven wordt dat geen schattenchip verzameld heeft, ga je helaas met lege handen naar huis.

De dierenkaartjes gaan weer naar hun eigenaar. Muizenkaartjes worden opnieuw naast het speelbord gelegd en vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Bij het spel met z'n drieën

De bovenstaande regels zijn van toepassing met de volgende aanvulling:

De dierenkaartjes die van geen enkele speler zijn, behandelen jullie zoals de muizenkaartjes. De veroverde schat gaat naar de speler die het kaartje naar buiten geschoven heeft. Het kaartje wordt daarna weer naast het speelbord gelegd.

Bij het spel met z'n tweeën

De bovenstaande regels zijn van toepassing met de volgende aanvulling:

Komt een van je dierenkaartjes met een schat tevoorschijn, dan mag je de schat alleen op het bijbehorende boomhutplan leggen en geen schatten tussen de boomhutten ruilen. Schuif je een muizenkaartje naar buiten, dan mag je kiezen op welk boomhutplan je de beide schattenchips legt.

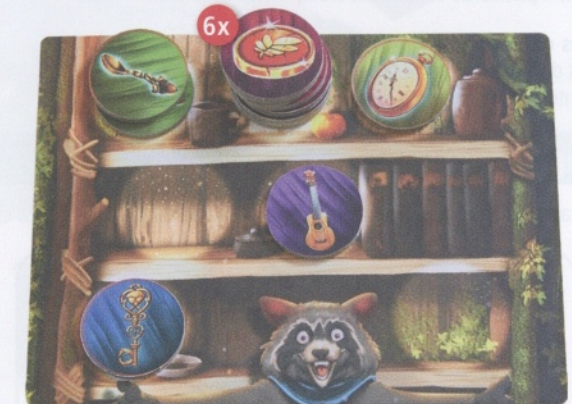
Einde van het spel

Zodra een speler in zijn/haar boomhut **alle zeven verschillende schatten** of **zes identieke schatten** verzameld heeft, is hij/zij de winnaar van het spel en de beste schattenjager van het Wonderbos. Hartelijk gefeliciteerd!

Ook bij het spel met z'n tweeën is de winnaar wie als eerste in een van zijn/haar boomhutten zeven verschillende of zes identieke schatten verzameld heeft.



of



Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

