

Ravensburger® spel nr. 01 601 3
Een bordspel voor 1 speler vanaf 10 jaar



Auteur: Heinz Meister
Grafiek: Heiner Buck

Inhoud: 1 speelbord met 36 velden
33 houten schelp-speelstenen
1 handleiding

Wat is „mimicry“?

Mimicry is de beschermende aanpassing van sommige diersoorten aan hun omgeving, dus b. v. de rups die er uitziet als een stuk tak.

Doel van het spel

Het doel van het spel is te proberen alle schelpen in de loop van het spel op een vrij veld te zetten, om ze dan om te draaien.

Vorbereiding

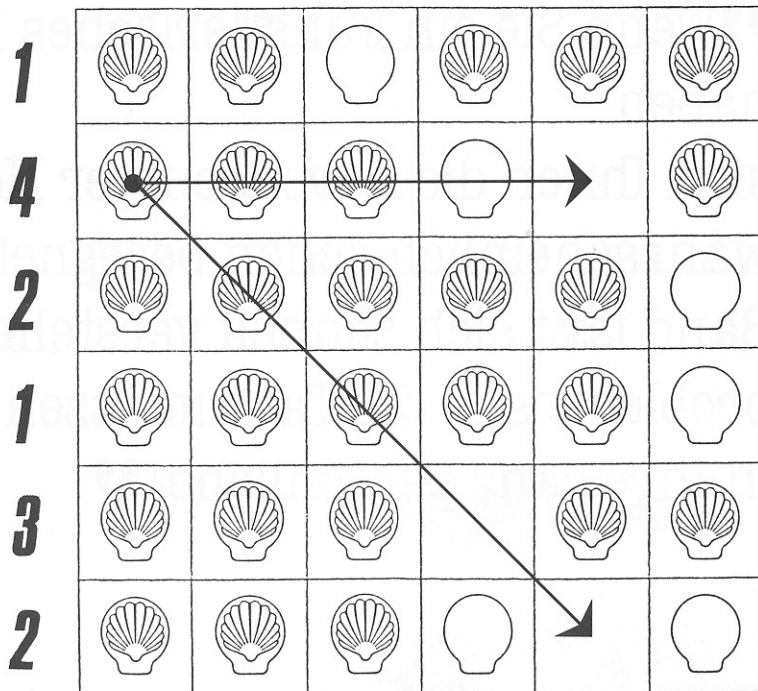
De 33 schelp-speelstenen worden met de tekening van de schelp naar boven, willekeurig verdeeld over de velden van het speelbord. Hierbij blijven altijd 3 willekeurige velden onbezet.

Spelverloop

De cijfers aan de linker rand van het speelbord geven aan, hoeveel velden een schelp die in de desbetreffende rij ligt, gezet wordt. De schelpen mogen horizontaal, vertikaal en diagonaal worden gezet.

U kiest een schelp en zet deze volgens het cijfer aan de rand van het speelbord op een van de drie vrije velden. Daar wordt de schelp omgedraaid en „verdwijnt“ in het water. Op dit veld mag geen andere schelp meer worden gezet.

De met schelpen bedekte velden worden bij het zetten, evenals de vrije velden, telkens als een veld geteld. Door elke zet ontstaat er weer een vrij veld waarop een andere schelp gezet kan worden.



Een voorbeeld voor de zetmogelijkheden van de schelpen uit rij „4“.

Een omgedraaide schelp mag in de verdere loop van het spel niet nog een keer worden gezet.

Einde van het spel

Het spel is ten einde, als alle schelpen een keer zijn gezet en omgedraaid.

Het spel eindigt ook, als met de overige zetmogelijkheden geen vrije velden meer bedekt kunnen worden. In dit geval probeert u het gewoon nog een keer.

Nog een tip: als u wilt proberen uw resultaat te vergroten, noteert u dan in het begin de uitgangspositie van de drie lege velden. Zo kunt u langzamerhand uitproberen, hoe u uw resultaat kunt verbeteren.