



stap voor stap

— de spelregel —

Mia, Puck, Nellie en Storm zijn gelukkig op de boerderij. Maar soms zitten ze met lastige vragen. In dit samenwerkingsspel probeert de Wijsneus hen te helpen met een duurzame* oplossing. De Wijsneus geeft tips en zet zo de Speurneuzen op het juiste pad.

**duurzaam: lang durend, met positieve invloed op mens, dier en milieu*

100 kaarten 2-6 spelers 15 minuten leeftijd: 6-99j

Speelmateriaal

Het spel heeft 4 soorten kaarten. Sorteert deze in 4 stapels voor je begint te spelen.



Tekeningkaarten (56)



Uitdagingskaarten (28)



Tipkaarten (5)



Personagekaarten (4)

1/5

Voorbereiding

1. Schud de stapel met tekeningkaarten en leg ze op tafel. **Dit is de tekeningstapel.**
2. Neem de 25 bovenste tekeningkaarten van de tekeningstapel. Leg ze in een **speelveld** van 5 kaarten bij 5 kaarten in het midden van de tafel, zodat iedereen ze goed kan zien.
3. Schud de stapel met uitdagingskaarten en leg ze gesloten naast het speelveld. Dit is **de uitdagingsstapel.**
4. Schud de stapel met tipkaarten en leg ze gesloten naast het speelveld. Dit is **de tipstapel.**



2/5

Begin van het spel

1. Wie heeft het laatst een dier geaaid? Die speler mag beginnen als **de Wijsneus**. De andere spelers zijn **de Speurneuzen**. De Wijsneus en de Speurneuzen spelen **mét elkaar**, niet tegen elkaar.
2. De Wijsneus (of een grote helper) leest de personagekaarten luidop voor. Er zijn **4 personages** in het spel: Storm de Supermuis, Mia de Mammoet, Nellie de Naaktkat en Puck de Panda. De Wijsneus kiest een lievelingspersonage.
3. De Wijsneus neemt de **bovenste uitdagingskaart** van de uitdagingsstapel en leest de vraag naast het symbool van zijn/haar favoriete personage luidop voor. Is de vraag duidelijk voor iedereen?
4. **De Speurneuzen sluiten de ogen.** De Wijsneus kiest nu uit het speelveld één tekeningkaart die een oplossing kan zijn voor de uitdaging. Neem even de tijd en gebruik je fantasie om een leuke, originele of grappige oplossing te vinden. Tekeningkaart gevonden, Wijsneus? Niet verklappen!

3/5

Het spel

Vanaf nu mogen de Speurneuzen in **6 rondes** samen zoeken welke tekeningkaart de Wijsneus gekozen heeft.

Iedere ronde krijgen de Speurneuzen een tip van de Wijsneus. Met behulp van die tips nemen de Speurneuzen **tekeningkaarten weg van het speelveld**. De Speurneuzen moeten proberen om de gekozen tekeningkaart van de Wijsneus te vinden in het speelveld.

Hoe werkt een ronde?

1. De Wijsneus neemt de **bovenste tipkaart** van de tipstapel en leest die luidop voor. Er zijn **6 verschillende tipkaarten**: Kleur, Vorm, Grootte, Fluisteren, Uitbeelden, Rugtekenen.
2. **Alle Speurneuzen sluiten de ogen.** De Wijsneus geeft de tip. Daarna zegt de Wijsneus hoeveel tekeningkaarten de Speurneuzen uit het speelveld moeten wegnemen, zoals aangegeven op de tipkaart. Ten slotte legt de Wijsneus de tipkaart open voor zich neer.

4/5

3. De Speurneuzen kijken naar de tipkaart én naar het speelveld. Ze **overleggen** met elkaar. Daarna nemen ze het aangegeven aantal tekeningkaarten weg uit het speelveld. Er zijn dan twee mogelijkheden:

1. Zit de tekeningkaart die de Wijsneus heeft gekozen tussen de weggenomen kaarten? Dan roept de Wijsneus **"BOEM"** en is het spel gedaan.
2. Zit de tekeningkaart van de Wijsneus niet tussen de weggenomen kaarten? Goed zo Speurneuzen, doe zo voort!

4. Het spel gaat verder tot alle **tipkaarten** opgebruikt zijn.

Einde van een spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

1. **Alle tekeningkaarten zijn omgedraaid, behalve de oplossing van de Wijsneus.** De Wijsneus legt uit waarom hij die tekeningkaart koos. Iedereen wint!
2. **De Speurneuzen nemen de oplossing van de Wijsneus uit het speelveld.** Jammer, niemand wint.

Op naar de volgende uitdaging!

5/5