

Spelregels

Aantal spelers:

Leeftijd:

Illustraties:

Inhoud:

2 – 6

vanaf zes jaar

Heidemarie Rüttinger

speelbord,

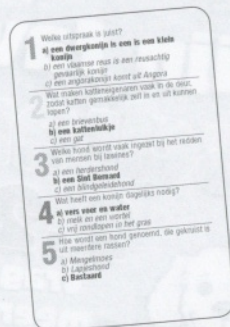
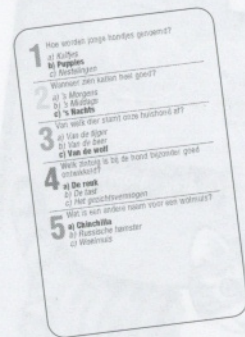
6 houten pionnen,

speelfiches,

1 dobbelsteen,

55 Kaarten met 2.200 vragen en antwoorden,

spelregels



Spelvoorbereiding

Schud de **55 kaarten** en leg ze op een stapeltje naast het **spelbord**.

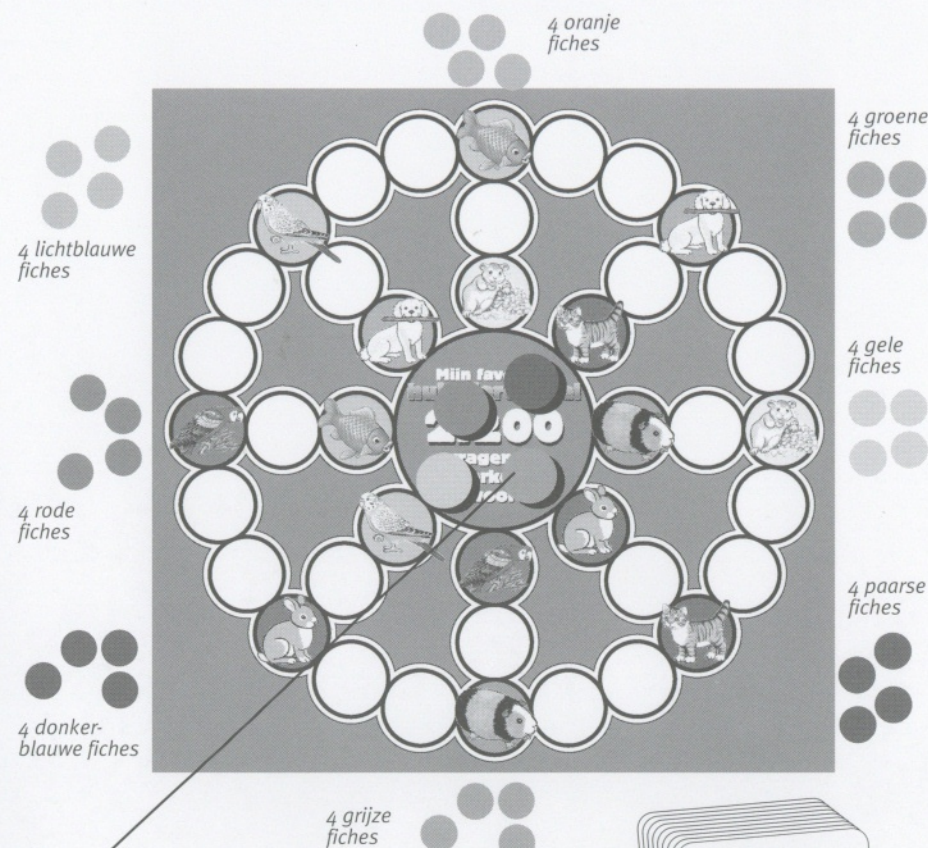
Elke speler (bij meer dan zes spelers kun je groepjes vormen) krijgt een **pion**, die hij of zij aan de start van het spel op het grote veld in het midden van het bord zet.

De **48 fiches** worden op kleur gesorteerd. Leg naast elk gekleurd rondje op het buitenste parcours van het speelveld, net zoveel fiches in de zelfde kleur, als er spelers meedoen. (Als er bijvoorbeeld **vier** spelers meedoen, leg je naast het buitenste gele rondje **vier** gele fiches, naast het buitenste rode rondje **vier** rode fiches, enz...)

Nu gooit iedere speler een keer met de dobbelsteen.

Degene die het hoogst aantal ogen gooit, mag met het spel beginnen!

Onderstaande afbeelding gaat uit van een spel met vier spelers:



Op het grote veld in het midden beginnen de spelers met hun pionnen.

Doel van het spel

Het gaat er natuurlijk in de eerste plaats om dat jij kunt laten zien hoeveel je van huisdieren weet ...

Daarnaast leer je door het spel nog meer over huisdieren! Maar het gaat er natuurlijk ook om, dat alle spelers zo snel mogelijk alle **acht fiches in de verschillende kleuren** proberen te bemachtigen. Wie dit als eerste lukt, is de winnaar.

Spelverloop

Gooien en lopen over het veld

Als eerste speler gooi je met de dobbelsteen en loop je met je pion in een zelfgekozen richting. Je doet aantal stappen dat je over de rondjes doet, is gelijk aan het aantal ogen dat je hebt gegooid. Als je op een **gekleurd rondje met een plaatje** terechtkomt, pakt je buurman of -vrouw aan je linkerkant de **bovenste** kaart van het stapeltje kaarten (het maakt niet uit of het een gekleurde rondje met plaatje in de binnenste of buitenste ring is; elk gekleurd plaatje betekent een vraag).

Welke vraag wordt nu gesteld?

Op elke zijde van de kaart staan **vijf** vragen. De buurman of -vrouw aan je linkerkant mag zelf beslissen van welke zijde hij of zij de vraag gaat stellen. De speler die aan de beurt is en waaraan de vraag wordt gesteld, **gooit nogmaals** met de dobbelsteen. Is het een „1“, dan wordt vraag 1 gesteld. Is het een „2“, dan wordt vraag 2 gesteld. En zo verder, tot en met de „5“.

Als je een „6“ gooit, mag je **zelf beslissen** welke vraag je wilt beantwoorden van de kaart. Je zegt dan tegen je buurman of -vrouw: „Ik kies vraag 1 (2, 3, 4, of 5)!“

Je linker buurman of -vrouw leest nu de vraag en de drie meerkeuze antwoorden hardop voor. Daarna moet je een keuze maken uit de antwoorden.

Als je dit spel samen met volwassenen speelt, kun je bijvoorbeeld afspreken, dat je bij een fout antwoord opnieuw mag dobbelen en zo nog een vraag mag proberen te beantwoorden. De volwassenen mogen dit natuurlijk niet ...!

Goed of fout antwoord

Heb je het **goede** antwoord gegeven? Dan mag je nog een keer dobbelen, over het veld lopen, een vraag beantwoorden enz. (Maar hier kun je natuurlijk ook afspreken dat na één keer te hebben gegooid en geantwoord, de beurt naar de volgende gaat – vooral als er hele goede spelers meedoen!) Als je een **fout** antwoord hebt gegeven, dan gaat de beurt naar de volgende speler.

Belangrijk: zodra een vraag is gesteld en beantwoord (of het nu een goed of fout antwoord was...), komt de vragenkaart onderaan de stapel.

Wanneer krijgt je een fiche?

Om een gekleurd fiche te kunnen krijgen, moet je aan **twee** voorwaarden voldoen:

1. Je moet met je pion op een gekleurd rondje met plaatje in de **buitenste ring** staan.
2. Je moet de vraag **goed** hebben beantwoord.

Is dit allebei het geval? Dan krijg je het fiche, **in de kleur** die overeenkomt met de kleur van het rondje met het plaatje.

Belangrijk: je krijgt van iedere kleur maar **één** keer een fiche, ook als je vaker op het zelfde rondje staat en de vraag ook dan weer juist hebt beantwoord. Natuurlijk krijg je ook een vraag, als je op een rondje met plaatje komt, dat niet in de buitenste ring ligt. Hier krijg je echter geen fiches voor.

Einde van het spel

Zodra een speler **fiches in de acht verschillende kleuren** heeft verzameld, is het spel afgelopen. Die speler heeft gewonnen!

Verdere belangrijke spelregels

1. Je kunt tijdens het lopen over het veld ook altijd over het grote middenveld gaan, maar dan wel altijd alleen **in rechte richting!** In het midden mag je dus **niet ineens „afslaan“**.
2. Na elke worp **moet** je over het veld lopen, ook als de uitkomst van de worp je op dat moment niet zo goed uitkomt ...
3. Als je op een wit rondje of in het midden van het veld terecht komt, wordt er geen vraag gesteld. De volgende speler is dan aan de beurt.

En dan nu veel plezier en veel juiste antwoorden!