

Amelie, pas op!

Hier komen de kriebels ...

- Spelsoort:** kleuren dobbelsteenspel met memory effect
- Spelers:** 2 – 4 kinderen vanaf 3 jaar
- Inhoud:** Bord met gestanste „mierengaten“,
4 x 3 mierenfiguren van hout in vier verschillende kleuren,
24 kaartjes met afbeeldingen, 1 gekleurde dobbelsteen,
spelregels
- Auteur:** Michael Rüttinger
- Illustraties:** Heidemarie Rüttinger

Vorbereitung van het spel

Iedere speler krijgt drie mierenfiguren van één kleur. Het bord met de reeds erin gestanste „mierengaten“ wordt op de onderdoos gelegd. Iedere speler mag bij de start een mier op het **startveld** opstellen. De 24 kaartjes worden goed geschud en met de afbeelding naar beneden in een rechthoek van 6 x 4 kaartjes gelegd. De jongste mag beginnen



Startveld

Doel van het spel

Het gaat erom je drie mieren van de start naar de finish te brengen op het pad met de 24 velden. Maar onderweg loeren „de gevaren“, en als het te gevaarlijk wordt, dan verdwijnt er zo nu en dan eens een mier door een gat de „mierenhoop“ in. Dan bereikt die natuurlijk de finish niet.

Spelverloop

Iedere speler mag één keer gooien met de gekleurde dobbelsteen. Daarna gaat hij met een figuur die aan het spel meedoet naar het volgende gekleurde veld dat past bij de gegooide kleur.

Aanwijzing: De getekende „aardbeien“ zijn de rode velden, de andere kleuren zijn als cirkels afgedrukt. Aan het begin van het spel heeft iedere speler maar één figuur in het spel. Maar degene die „rood“ gooit, kan besluiten om een tweede of derde figuur op het startveld te zetten, omdat het startveld, een aardbei, ook rood is. Men mag niet achteruit gaan. Op een veld mogen meerdere figuren blijven stilstaan, want zij worden er niet afgeworpen.

Wat gebeurt er als je met een mierfiguur meegelopen bent?

1^e mogelijkheid:

Je komt met een figuur op een veld terecht waar **geen** „gat“ naast is.

In dit geval mag de desbetreffende speler een kaartje onthullen. Hij zelf maar ook alle andere spelers mogen het kaartje zien. Dan weet je dat dit kaartje een „**kaartje met gevaar**“ ☹️ is of dat het een kaartje is waarbij „**alles O.K.**“ 😊 is. Goed inprenten! Het kaartje wordt na het onthullen onmiddellijk weer omgedraaid eh op zijn plaats teruggelegd.

2^e mogelijkheid:

Je komt met je figuur op een veld terecht waar wel een „gat“ naast is.

Ook in dit geval moet je een kaartje onthullen.

Als het een kaartje is met „**alles O.K.**“, dan heb je geluk gehad en blijft het figuurtje naast het gat staan.

Als het daarentegen een „**gevaarkaartje**“ is, dan „verdwijnt de mier snel haar hoop in“. Dat wil zeggen: de figuur wordt – **met de kop naar voren** – het gat in geduwd en valt in het onderste deel van de doos. Zij gaat voor de speler verloren.

In **beide gevallen** wordt het desbetreffende kaartje uit het spel gehaald en aan de kant gelegd.

Belangrijk:

Als er nog maar 5 kaartjes over zijn, worden alle 24 kaartjes opnieuw geschud en net zoals aan het begin neergelegd.

Op deze manier brengen de spelers stukje bij beetje hun figuren de finish over of verliezen zij mieren, omdat deze zijn verdwenen in de „mierenhoop“. Wie alle figuren over de finish heeft of kwijt is, speelt niet meer mee, maar kijkt alleen nog maar toe hoe de anderen spelen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als geen enkele speler meer een figuur heeft die hij over de finish kan brengen. Dit is het geval als alle figuren over de finish zijn of in de gaten zijn verdwenen. Wie dan de meeste figuren over de finish heeft gebracht heeft gewonnen.

Variant voor een korter durend spel:

Men speelt niet tot de laatste aardbei, maar slechts tot de voorlaatste, dus maar 18 velden.

En nu „hier komen de kriebels“!