

Liselotte op ronde



Een dwaas geheugen- en behendigheidsspel voor 2 – 4 spelers vanaf 4 jaar.

Naar de bestseller "Liselotte op de loer" van uitgeverij Ploegsma.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustrator: Alexander Steffensmeier
Speelduur: ca. 10 minuten

De droom van koe Liselotte is uitgekomen: eindelijk mag ze de postbode helpen bij het rondbrengen van de post. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want de stapel pakjes is zwaar en wiebelig. Bovendien moet ze eerst de kip zien te vinden aan wie het pakje is gericht! Wie kan Liselotte helpen om de pakjes naar de juiste kippen te brengen zonder dat er iets naar beneden valt?

Spelmateriaal

- 1 Liselotte (= houten koe)
- 9 houten pakjes van verschillende afmetingen
- 10 vierkante pakjeskaarten
- 9 ronde kippenkaartjes
- 9 stickers
- spelregels

Spelidee

Liselotte helpt de postbode bij het bezorgen van de pakjes. Welk pakje aan welke kip wordt overhandigd, wordt bepaald door de pakjeskaarten. De spelers schuiven vervolgens de bepakte koe voorzichtig naar een brievenbus en kijken of daar de juiste kip woont. De vracht mag hierbij natuurlijk niet naar beneden vallen. Als dit het juiste adres is, mag de speler het pakje en de pakjeskaart houden. Het doel van het spel is om de meeste pakjeskaarten te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Plak voor het eerste spel op ieder houten pakje de bijpassende sticker.

Schud de kippenkaartjes en verdeel ze verdekt met ruime onderlinge afstand over de tafel. Schud ook de pakjeskaarten en leg ze verdekt op een stapel. Verdeel nu de pakjes rondom de stapel en zet Liselotte naast een kippenplaatje naar keuze.

Spelverloop

Wie van jullie als laatste post heeft gekregen, begint en draait de bovenste pakjeskaart om.

Aan de slag! Pak het afgebeelde pakje en leg het bovenop Liselotte. Nu probeer je Liselotte naar een brievenbus te schuiven. Hierbij mag je slechts één hand gebruiken en ook het pakje niet vasthouden. Als het naar beneden valt, is je beurt onmiddellijk voorbij.

Als Liselotte met haar vrachtje bij een kippenplaatje is aangekomen en het heeft aangeraakt, draai je het kaartje om en kijk je of je de juiste kip hebt gevonden.

Is het de kip die ook op de pakjeskaart staat afgebeeld?

- **Ja?**

Bestelling afgeleverd! Als beloning mag je de pakjeskaart en het pakje houden en voor je leggen. Keer het kippenplaatje opnieuw om.

- **Nee?**

Dat was helaas het verkeerde adres! Keer het kippenkaartje weer om. Liselotte mag nog een tweede poging doen en bij een andere kip op bezoek gaan. Is het opnieuw het verkeerde adres, dan is je beurt voorbij en leg je de pakjeskaart onderop de stapel.

Alarm: boerderij op stelten!

Als de pakjeskaart de woest door elkaar lopende dieren vertoont, staat de boerderij op stelten. Verwissel twee verdeckte kippenkaartjes en leg vervolgens het "boerderij-op-stelten-kaartje" onderop de stapel. Je mag een nieuwe pakjeskaart omdraaien en op zoek gaan naar de ontvanger.

Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle negen pakjes zijn bezorgd. Het kind met de meeste pakjeskaarten wint. Bij gelijkspel wint het kind dat met zijn pakjes de hoogste stapel kan bouwen.