

Doel van het spel

Iedere speler probeert tijdens zijn wandeling door goed op te letten, zo veel mogelijk vragen over de dieren- en plantenwereld te beantwoorden. Voor elk goed antwoord en milieuvriendelijke houding krijgen de natuurliefhebbers punten. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, is winnaar.

Voorbereiding

De wandelaars verzamelen zich met hun speelfiguren onder de bloeiende appelboom en benoemen een speler tot spelleider, die de fiches tijdens het spel zal uitleiden. De groene fiches zijn 1 punt waard, de rode fiches 10 punten.

Van de vraag- en geluiskkaartjes worden aparte stapels gemaakt, ze worden goed geschud en naast het speelbord gelegd. Bij de vraagkaartjes ligt de kant met het vraagteken naar boven en bij de geluiskkaartjes de kant zonder tekst. Als er jongere spelers meedoen, kunnen moeilijke vraagkaartjes er ook worden uitgehaald. Je zult je er echter over verbazen wat de kleintjes allemaal weten!

Nu moeten alleen de delen van de vlinders nog volgens de kleuren van de achterkant worden gesorteerd en het uistapje kan beginnen.

Spelregels

Wie begint er?

De wandelaars zetten hun speelfiguren vooruit door met de dobbelsteen te gooien. De jongste spe-

Handelen de door de
spelers verzamelde
fiches, worden als
punten gebruikt.
Namen of initialen?



ler mag beginnen. Hij gooit en zet zijn speelfiguur zo veel velden vooruit als het aantal ogen dat hij heeft gegooid. Terugzetten mag niet. Het spel gaat verder volgens de wijzers van de klok. Bij een „6“ mag er niet nog een keer worden gegooid.

Wat gebeurt er op velden met een teken?

Er zijn verschillende tekens op de weg waar op gelet moet worden, wanneer een wandelaar op zo'n veld terechtkomt. De betekenis van de tekens staat op pagina 5-7.

Eendenvijver en familie haas

Milieubewuste natuurwaarnemers blijven natuurlijk op de gekenmerkte en aangelegde weg. Elke wandelaar mag zelf kiezen, of hij een klein uitstapje wil maken naar de eendenvijver of naar de familie haas. Als hij geluk heeft, komt hij met één worp met een exact aantal ogen op het veld met 20 pluspunten. De wandelaars mogen de kleine uitstapjes telkens maar 1 keer maken.

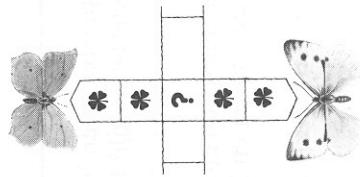
De vlinders

Elke wandelaar moet tijdens zijn uitstapje bij één van de vier vlinders een pauze inlassen en van de puzzelstukken één van de prachtige vlinders in elkaar zetten. De wandelaars moeten één vlinder uitkiezen, zodat 2 spelers niet dezelfde vlinder bezoeken. Komen de wandelaars tijdens hun wandeling voorbij de uitgekozen vlinder, dan slaan zij een zijweg in en blijven staan op het laatste veld voor de vlinder. Het teveel aan punten vervalt.

Nu wordt de vlinder stukje bij beetje in elkaar gezet, doordat de speler telkens als hij aan de beurt is, één keer gooit en voor het gegooid aantal ogen één overeenkomstig deel van de vlinder op het speelbord legt (de vlinder die in elkaar wordt gezet is groter dan de afbeelding op het speelbord).

Bijvoorbeeld: Gooit een speler een 3, dan pakt hij het deel met de 3 dobbelsteenpunten erop. Als hij dit deel al heeft neergelegd, dan is de volgende speler aan de beurt.

Bij een 6 mag nog een keer worden gegooid – dit geldt echter alleen bij de vlinder. De wandelaars mogen pas weer richting doel, als de vlinder in volle pracht in elkaar is gezet. Ze krijgen hiervoor 15 punten van de spelleider.



Einde van het spel



Het spel is voor alle spelers ten einde als de eerste wandelaar het doel met een exacte worp heeft bereikt.

Winnaar is echter de speler die op dat moment de meeste punten heeft verzameld.

Tip: Sta je als eerste dicht bij het doel, dan is het de moeite waard je eigen aantal punten te vergelijken met het aantal van de andere spelers. Misschien is het dan aan te raden toch nog een klein uitstapje te maken naar de familie haas, voordat je het spel beëindigt.

De tekens op de baan



1. Je pakt het bovenste vraagkaartje van de stapel en leest de vraag hardop voor. Als je de vraag kunt beantwoorden, krijg je 2 punten.

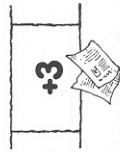
Heb je slechts een deel van de vraag goed beantwoord, dan krijg je 1 punt.

Als je antwoord helemaal fout is, krijg je geen punt. Je kunt echter op de achterkant lezen, wat het goede antwoord is.

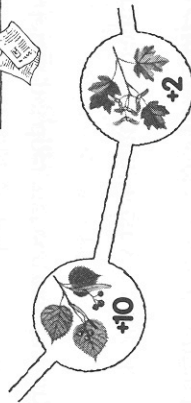
De kaart wordt na gebruik weer onderop de stapel gelegd.



2. Je mag de bovenste kaart van de stapel gelukskaartjes pakken. Dat zijn kaarten, die je in bepaalde situaties helpen of waarmee je snel een paar extra punten kan verzamelen. Sommige van de kaarten moet je direct inleveren, andere mag je houden tot je ze kunt gebruiken.



3. Je krijgt het aantal punten dat is aangegeven, omdat je het afval dat andere mensen zonder erbij na te denken hebben weggegooid, verzamelt en in de vuilnisbak gooit.

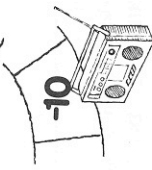


4. Kom je op één van de boom-velden, dan krijg je het aantal punten dat is aangegeven als je de naam van de boom kunt noemen. De afgebeelde vruchten kunnen je daarbij helpen.

Als dat bij de eerste keer nog moeilijkheden oplevert, dan kun je het juiste antwoord vinden op het bijgevoegde blad met oplossingen. De volgende keer kom je dan zeker in het bezit van de punten.



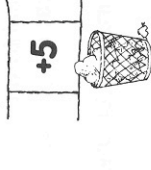
5. Bij de wegmarkering krijg je 5 punten als beloning, omdat je op de weg blijft en daardoor de dieren niet stoort bij het nestelen, eten of slapen en geen planten achteeloos plattrapt.



6. Je maakt zo'n lawaai, dat je alle dieren aan het schrikken maakt en opjaagt. Hiervoor moet je 10 punten inleveren.



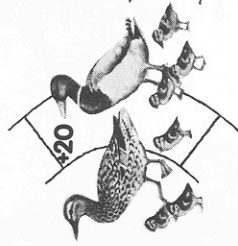
7. Je hebt achteeloos een brandende lucifer weggegooid. Omdat er op deze manier al grote bosbranden zijn ontstaan, die de hele landstreek voor jaren verwoest hebben en diersoorten hebben uitgeroeid, kom je er met 10 strafpunten nog goed vanaf.



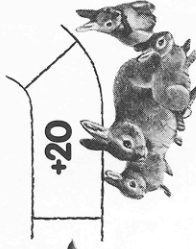
8. Je krijgt 5 punten, omdat je je afval in de klaargezette afvalbakken gooit.



9. Je krijgt 5 punten voor het feit dat je de mierenhoop met rust laat.



10. Je krijgt 20 pluspunten, omdat je de eenden- en hazenfamilie langs de weg niet stoort.



Tot slot nog een tip

Hele slimme natuurvrienden kunnen hun spel aanvullen door middel van zelf gemaakte vraagkaartjes. Zij kunnen b. v. gedroogde bloemen en loofbladeren op de voorkant van een kaart plakken en dan vragen naar naam, vindplaats, plantenfamilie etc.

Een andere mogelijkheid is, dat men sporen van dieren tekent en deze laat raden. Misschien zoekt de één of ander ook wel eens in boeken naar nog meer vragen die men over een onderwerp stellen kan. Men kan z'n fantasie hier de vrije loop laten.

Op deze manier krijgt het spel ook een heel persoonlijk karakter en blijft steeds interessant.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger BV, Amersfoort

Ravensburger®