



Coccinella Lauseschreck
Edition Perlhuhn, 1992
Reinhold WITTIG
3 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

Inleiding

Ons lieveheersbeestje (de Latijnse naam is *Coccinella septempunctata*) geldt al lang als een geluksbrenger. Zijn populaire naam herinnert ons daaraan dat deze kever onder de bijzondere bescherming staat van de moeder van God: het onze lievevrouwsbeestje en het onze lieveheersbeestje zijn veel voorkomende namen voor deze kever. En de volkswijsheid zegt dat het doden van een lieveheersbeestje ongeluk zou brengen.

Daarentegen brengen lieveheersbeestjes geluk voor uw tuin als ze zich daar thuis voelen. Zij verdelen namelijk veel dieren die schadelijk zijn in de moestuin. De schadelijke dieren, maar ook de planten en de nuttige dieren en hun samenspel in de tuin vormen het centrale thema van dit spel.

Daarbij moet u bedenken dat in de natuur er meer verloopt volgens een vast patroon dan u wel zou denken. Uiteraard moet u ook de vogel pardonneren die even graag een nuttig insect lekker naar binnen speelt als hij de kans krijgt. Natuurlijk wordt dit spel gespeeld om te winnen en vaak zal het puntengewin in dit spel belangrijker zijn dan het bewaren van het ecologische evenwicht in de tuin. Toch zullen veel kinderen er wat kunnen van opsteken.

Spelmateriaal

⇒ een speelbord met 8 tuintjes en een looppad;



⇒ 8 pionnen in 4 verschillende kleuren (geel, rood, blauw en groen);



⇒ een dobbelsteen;



⇒ heel wat bonen (witte bonen tellen voor 1 punt, donkere bonen tellen voor 5 punten);

⇒ 54 kleine vierkante kaartjes.

Er zijn 53 speelkaartjes verdeeld over 5 hoofdgroepen, die elk zijn gekenmerkt door een welbepaalde kleur.

- de gevoelige planten (13 lichtgroene kaartjes);
- de schadelijke dieren (14 rode kaartjes);
- de nuttige dieren (14 blauwe kaartjes);
- de sterke planten (6 donkergroene kaartjes);
- de humusrijke bodem vol regenwormen (6 bruin/blauwe kaartjes).

Er is één 'betweter'-kaartje die in het spel de functie heeft van een zwartepiet.

Want in nagenoeg elke tuin loopt wel iemand rond die voortdurend zegt: "Ik wil me niet moeien, maar zo doe je het toch wel helemaal fout."

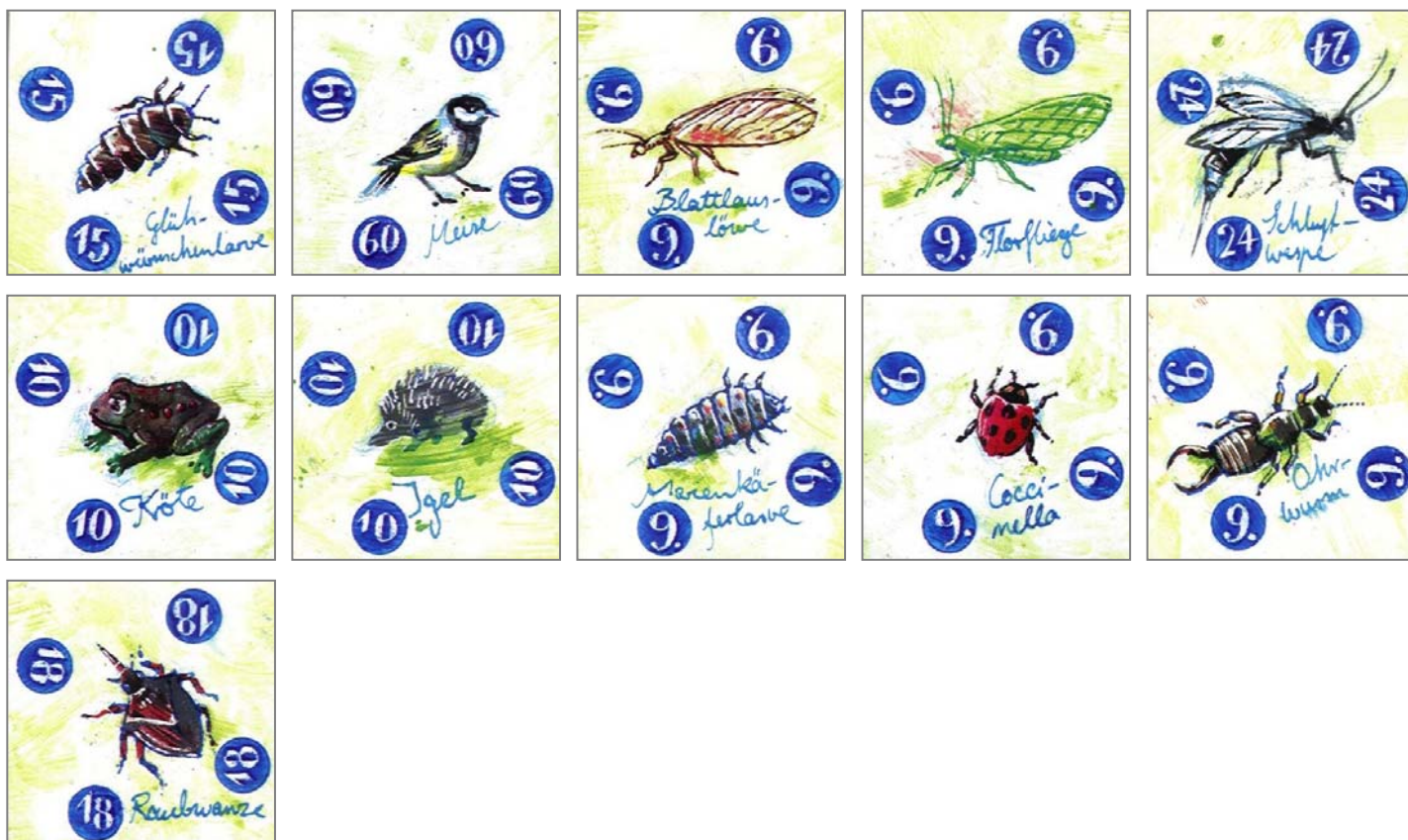
De gevoelige planten (13 lichtgroene kaartjes)



De schadelijke dieren (14 rode kaartjes)



De nuttige dieren (14 blauwe kaartjes)



De sterke planten (6 donkergroene kaartjes)



De humusrijke bodem vol regenwormen (6 bruin/blauwe kaartjes)



Het betweter-kaartje



Doel van het spel

De spelers leggen hun kaartjes af in de 8 verschillende tuintjes. Daarbij moeten ze oog hebben voor de ecologische samenhang in de natuur want dat brengt hen de meeste punten op. Het spel eindigt zodra een speler al zijn kaarten heeft kunnen afleggen. De speler die dan de meeste punten bezit, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een kleur en ontvangt de bijbehorende pionnen.

Alle kaartjes (54) worden geschud en verdekt verdeeld over de spelers. Bij vier spelers blijven twee kaartjes over die vooraf opzij worden gelegd. In alle geval moet de betweterkaart in het spel blijven!

De bonen worden naast het speelbord klaargelegd. Eén speler houdt zich bezig met het verdelen van de bonen tijdens het spel.

Nadat de startspeler werd bepaald, plaatst deze als eerste één van zijn pionnen op een rond veld naar keuze. De andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee. Dit wordt herhaald totdat alle pionnen op het loopveld zijn geplaatst. Er mogen meerdere pionnen op eenzelfde veld worden geplaatst.

Nu kan het eigenlijke spel beginnen.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, dobbelt en verplaatst één van zijn pionnen evenveel velden als werd aangegeven door de dobbelsteen en dit in de richting met de wijzers van de klok mee.

Als de speler daarbij een vak bereikt met een pijl naar een tuintje, dan mag hij een van zijn kaartjes in dat tuintje plaatsen. De speler is dit geenszins verplicht en hij mag verzaken aan deze mogelijkheid.

Als het bereikte doelveld is bezet door een pion van een tegenspeler, dan mag hij één van zijn kaartjes aan die speler geven. Staan er meerdere pionnen op het bereikte doelveld dan krijgt elke speler een kaartje.

Bijzonder gunstig is de situatie waarbij het doelveld is bezet en een verbinding bestaat naar een tuin. In dat geval mag de speler die aan de beurt is zowel een kaartje in de tuin leggen als doorgeven aan de andere aanwezige speler of spelers.

De beloningen

Bij het plaatsen van een kaartje in een tuin wordt men enkel beloond als men rekening houdt met de ecologische samenhang in die tuin. Daarbij spelen zowel de kleur van de cirkels op de kaartjes als de getalwaarden een beslissende rol.

Een correcte ecologische verbinding tussen twee kaartjes houdt **twee voorwaarden** in:

- ⇒ 1. enerzijds moeten de cirkeltjes op de beide aangrenzende kaartjes een andere kleur hebben
- ⇒ 2. anderzijds moet één van de getalwaarden van die beide aangrenzende kaartjes deelbaar zijn door de andere.

Voorbeeld

Een speler kan de fruitboom (lichtgroen 12) laten grenzen aan de bladluis (rood 3). Deze eenheid kan later worden aangevuld met een meikever (blauw 9) naast de bladluis en nog later kan de speler de fruitboom linken aan een uitzonderlijk goede en humusrijke bodem (blauw/bruin 1). Hierdoor ontstaat een interessante en ecologisch verantwoorde set van 4 kaarten.



Het aantal gewonnen punten is eenvoudig te bepalen:

- Eén enkele losliggende kaart brengt niets op.
- Legt men een kaart aan die niet past, dan krijgt men ook geen bonen.
- Als twee kaarten samenbrengt die passen dan krijgt men twee bonen uit de voorraad.
- Als men een derde kaart bij een correct duo kan bijleggen die past dan krijgt men drie bonen.
- Een groep van vier correct verbonden kaarten levert vier bonen op.
- Vijf bij elkaar passende kaarten brengen vijf bonen op.
- Een verbond van zes kaarten brengt ten slotte zes punten op.

Opmerking

Vanaf de vierde kaart kan het tot dubbele verbindingen komen op voorwaarde dat deze kaarten in een vierkant liggen. In dit geval is het toegestaan dat twee naburige kaarten toch geen ecologische verbinding vormen. Men krijgt toch de vier bonen.

De betweter-kaart

De betweter-kaart mag niet in een tuintje worden geplaatst. Deze kaart kan enkel aan een medespeler worden doorgegeven. De speler die dit kaartje aan het einde van het spel in zijn bezit heeft, verliest 3 punten!

Speleinde

Zodra een speler zijn laatste kaart heeft aangelegd en de bonen heeft geïncasseerd of zijn laatste kaart heeft doorgegeven aan een medespeler, eindigt het spel. Voor zijn vlijt krijgt hij 8 bonusbonen uit de voorraad.

Omdat er meer kaartjes in het spel zijn als plaatsen in de verschillende tuinen, kan het soms wat langer duren. Het spel is daarom ook beëindigd als vijf tuintjes volledig zijn opgevuld. In dit geval zijn er geen bonusbonen te verdienen.

Alle spelers tellen hun bonen. Winnaar is de speler met de meeste bonen.

Enkele tips

Probeer de hoeveelheid verzamelde bonen geheim te houden.

Doe dit ook met de eigen kaartjes. Zeker als je door een goede tuinbouwkundige prestatie erin geslaagd bent om uw voorraad kaartjes drastisch te verminderen.

In het begin kan het gemakkelijker zijn om alle eigen kaartjes (het zijn er dan erg veel) naar kleurpunten geordend in kleine stapeltjes op de tafel te leggen.

