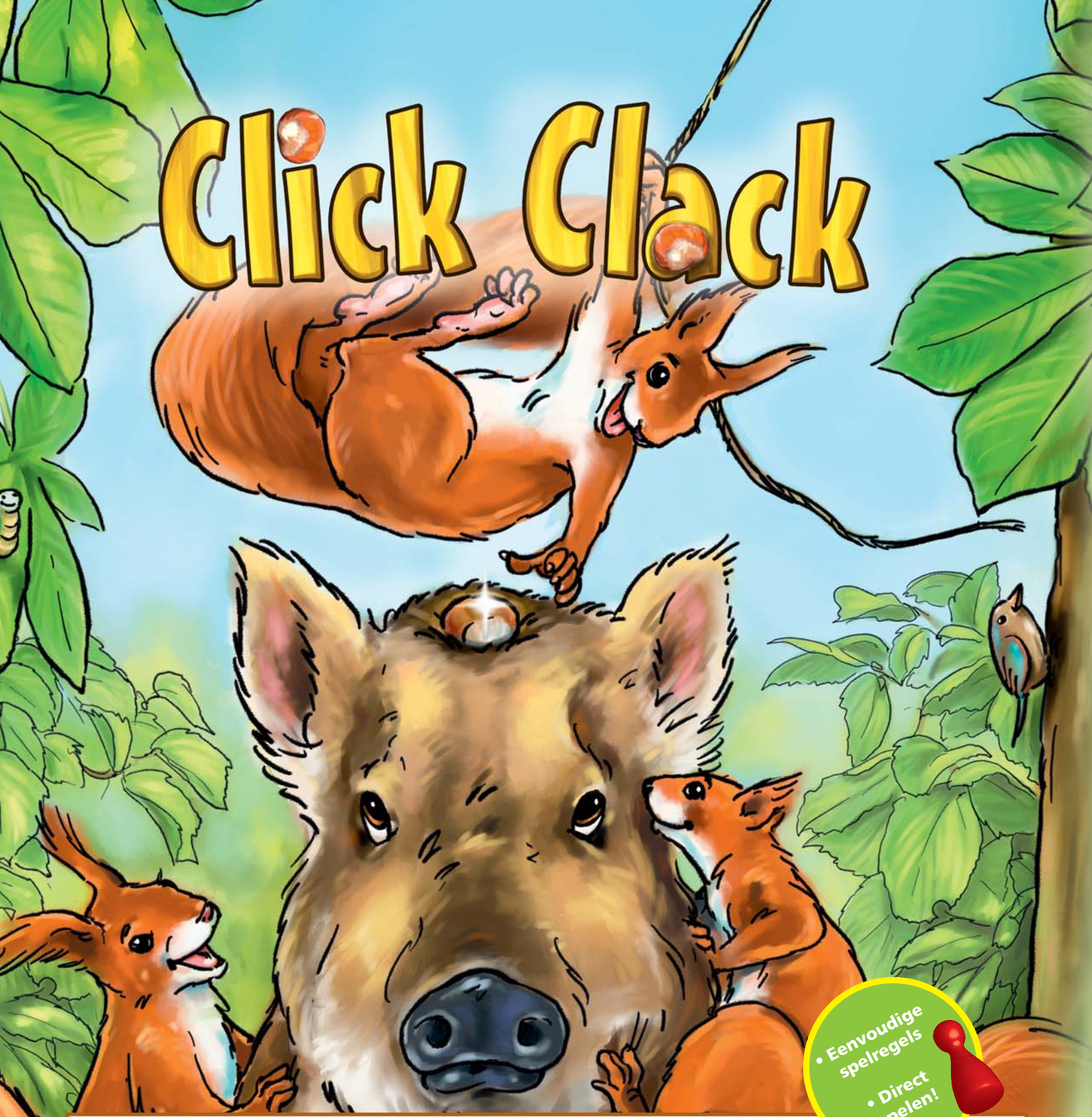


Click Clack



- Eenvoudige spelregels
- Direct spelen!

 Nederlands

SPELREGELS

Overall in het bos liggen lekkere hapjes verstoppt. Eddie het Everzwijn moet deze lekkernijen bewaken en er voor zorgen dat geen van de dieren in het bos er mee vandoor gaan.

Maar de eekhoorns van de Hazelnootbende zijn niet bang voor Eddie en gaan op zoek naar de knapperige hazelnoten, de sappige bessen, de zoete kastanjes en de lekkere dennenappels.

Jullie gaan proberen om zo snel mogelijk 7 bosvruchten voor de neus van Eddie weg te kapen! Degene, die dat lukt, wordt de nieuwe leider van de Hazelnootbende!

Een spel van Birgit Hähnle voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar.

Spelmateriaal

- 4 eekhoorns: in de vier speelkleuren. De voet van elke eekhoorn is magnetisch. Op deze wijze pakken zij voedselstukjes op.
- Eddie het Everzwijn
- 24 metalen fiches: de voedselstukjes.
- 1 stickervel met 28 stickers: 6x hazelnoten, 6x blauwe bessen, 6x kastanjes, 6x dennenappels en 4 eekhoorns.
- 1 rond spelbord: verdeeld in 4 gebieden: kikker, vlinder, slak en kever. In elk gebied is een opslagplaats voor de eekhoorns.

- 1 dobbelsteen: met de symbolen: kikker, kever, vlinder, slak en 2x Eddie.



Opmerking: Voor het eerste spel moeten de stickers met bosvruchten op de metalen schijven worden geplakt.



Op elke schijf moet één sticker met een bosvrucht komen. De achterzijde blijft leeg.

Op de onderste trap in elke hoek komt een eekhoornsticker.

Het boomfiche komt in de uitsparing van de boomstronk in het midden op het spelbord.



Eén van de 4 eekhoorns

Eddie het Everzwijn

Het ronde spelbord met 4 gebieden:
• kikker
• vlinder
• slak
• kever

Eén van de 24 metalen voedselstukjes, inmiddels voorzien van een sticker.

2 handvaten, links en rechts het midden in de doos. Op deze manier ligt het spelbord goed.

De boomstam in het midden van het spelbord dient als schuilplaats voor de eekhoorns.

De boomstam van de oranje eekhoorn. Hier verzamelt hij zijn voedselstukjes.

Eén van de 16 voedselplaatsen. Hier kunnen voedselstukjes gevonden worden.

Vorbereiding van het spel

Haal het deksel van de doos. (Leg het deksel aan de kant, dat is in het spel.) Plaats de doos in het midden van de tafel. Leg het ronde spelbord nog even aan de kant en plaats de voedselstukjes in de daarvoor bestemde plaatsen in de doos.

Het aantal voedselstukjes is afhankelijk van het aantal spelers:

- ...twee spelers: 4 fiches per soort
- ...drie spelers: 5 fiches per soort
- ...vier spelers: 6 fiches per soort

Het benodigde aantal voedselstukjes in een spel met...

...twee spelers:



...drie spelers:



...vier spelers:



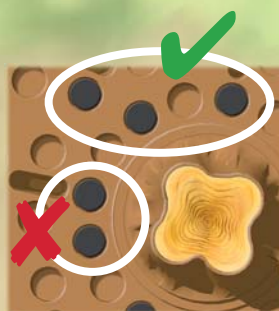
De voedsel fiches komen gedekt, met de sticker naar beneden, in de ronde vakjes.

Voedsel fiches mogen **niet direct aan elkaar grenzen**. Diagonaal grenzen is wel toegestaan.

Nadat de voedsel fiches zijn verdeeld, komt het **ronde spelbord** erop te liggen. Let er op dat de handvaten in het midden van de zijde van het bord liggen, anders ligt het bord niet goed.

Iedere speler neemt de **eekhoorn** in een kleur naar keuze en zet deze voor zich neer. Plaats Eddie het Everzwijn op de **boomstam** in het midden van het spelbord.

Leg de **dobbelsteen** klaar en het spel kan beginnen.



Toegestaan: twee fiches grenzen diagonaal aan elkaar of er zit een lege uitsparing tussen.

Niet toegestaan: twee direct aangrenzende fiches!



Goed: 2 uitsparingen in het midden van een zijde van de doos.

Fout: 1 uitsparing in het midden van een zijde van de doos.

Opmerking: Plaats de doos zodanig op tafel, zodat de hoek van de doos met de boomstam van jouw kleur voor jou gemakkelijk bereikbaar is.

Spelverloop

Ben je de jongste speler? Dan mag je beginnen!

Een beurt bestaat uit **twee stappen**:

- **speelfiguur verplaatsen**
- **spelbord draaien**

■ Speelfiguur verplaatsen

Gooi met de dobbelsteen. Daarna zijn er twee mogelijkheden:

- **jouw eekhoorn** plaatsen, of
- **Eddie het Everzwijn** verplaatsen



• Eekhoorn plaatsen

Heb je één van deze symbolen gegooid, dan plaats je jouw eekhoorn in het gebied op het spelbord met hetzelfde symbool. Plaats je eekhoorn op een **vrije voedselplaats**.

Opmerking: Gooi je het symbool van het gebied waar jouw eekhoorn reeds aanwezig is, dan mag je deze naar een andere voedselplaats in hetzelfde gebied verplaatsen. Zijn alle voedselplaatsen bezet, dan mag je je eekhoorn in een voedselplaats naar keuze zetten.

Door het plaatsen van **eekhoorns** verzamelen de spelers voedsel fiches.

Wanneer jouw eekhoorn een voedsel fiche “oppakt” en “klikt”, mag je het fiche direct op jouw **boomstam** leggen.

Til in dat geval de eekhoorn op en verwijder het fiche. De eekhoorn gaat daarna weer terug naar de voedselplaats, waar hij het voedsel gevonden heeft.

Opmerking: Kun je niet goed zien of er een fiche in de voedselplaats ligt waarop je jouw eekhoorn plaatst? Geen probleem! Je mag altijd even de eekhoorn optillen om te kijken of hij een fiche heeft “opgepakt”.



De symbolen “kikker”, “vlinder”, “slak” en “kever” op de dobbelsteen. In deze gebieden plaats je je eekhoorns.



Voorbeeld: Yorick heeft een “kikker” gegooid. Hij mag zijn eekhoorn op een vrije voedselplaats in “kikker”-gebied zetten.



Voorbeeld: Yorick heeft een kastanje gevonden. Hij tilt zijn eekhoorn op, neemt het voedsel fiche en legt dit in zijn opslagplaats op de boomstam. Zijn eekhoorn zet hij daarna terug op de voedselplaats.

• Eddie verplaatsen

Heb je het symbool “Eddie” gegooid, dan plaats je Eddie in een gebied **naar keuze** op het spelbord, of **verplaats** je hem naar een ander gebied.

Wanneer Eddie in een gebied komt, vluchten alle eekhoorns in dat gebied. Zij gaan op de **boomstam in het midden van het spelbord** staan.

Je mag jouw eekhoorn weer op het spelbord plaatsen, wanneer je het symbool van een gebied dobbelt waar Eddie op dat moment **niet** aanwezig is.

Gooi je later het symbool van het gebied waar Eddie zich bevindt, dan kun je jouw eekhoorn **niet** plaatsen of vanuit een andere gebied hierheen verplaatsen.

In dat geval blijft jouw eekhoorn staan.



Het symbool “Eddie”. Je moet Eddie op het spelbord plaatsen of naar een ander gebied verplaatsen.



Voorbeeld: Esther heeft Eddie gegooid en plaatst het everzwijn in het “vlinder”-gebied. Yorick moet nu zijn eekhoorn in veiligheid brengen. Dus plaatst hij zijn blauwe eekhoorn op de boomstam in het midden van het spelbord.

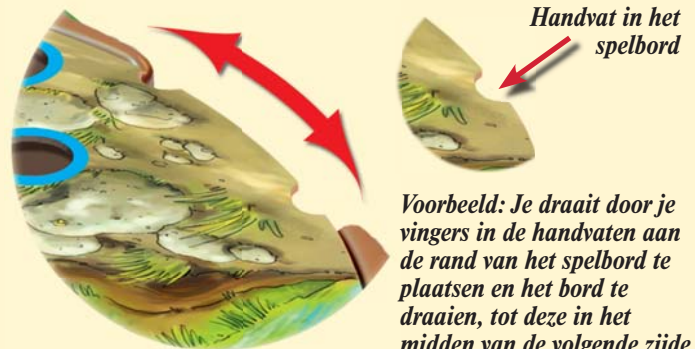
■ Spelbord draaien

Aan het einde van je beurt **draai** je het spelbord in een richting naar keuze.

Draai het bord een kwartslag, zodat de handvaten weer precies in het midden van de zijde van de doos eindigen. Aan het einde van de draai moet het bord weer goed in de doos liggen.

Wanneer een eekhoorn na het draaien van het spelbord een voedsel-fiche “oppakt” (en dus “klikt”) mogen **alle** betreffende spelers **direct** het fiche opslaan ongeacht ze aan de beurt zijn of niet.

De spelers slaan de voedsel-fiches op in hun boomstam in een van de vier hoeken op het spelbord.



Voorbeeld: Je draait door je vingers in de handvaten aan de rand van het spelbord te plaatsen en het bord te draaien, tot deze in het midden van de volgende zijde van de doos staan. Je mag zelf kiezen in welke richting je draait.

Opmerking: Je mag het spelbord ook draaien, wanneer je geen eekhoorn hebt kunnen plaatsen.

Nadat beide stappen zijn doorlopen, is je beurt voorbij. Geef de dobbelsteen door naar de persoon links van je. Die speler is nu aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als je **7 bosvruchten** voor de neus van Eddie hebt weggekaapt en in je boomstam hebt verzameld.



Je kunt het spel ook vroegtijdig winnen, als je **4 dezelfde voedsel-fiches** hebt verzameld.

En nu... veel plezier met het zoeken naar voedsel!

