

Solche Strolche
Amigo, 1996
STAUPE Reinhard
02 - 08 spelers vanaf 4 jaar
± 15 minuten

Inhoud

- 25 kaarten met daarop telkens een grote gekleurde afbeelding van een bepaald dier (hond, kat, paard, koe of varken) in een bepaalde kleur (rood, blauw, geel, groen of paars) ;
- 25 kaarten met telkens vier verschillende kleine dieren in vier verschillende kleuren.

Spelidee

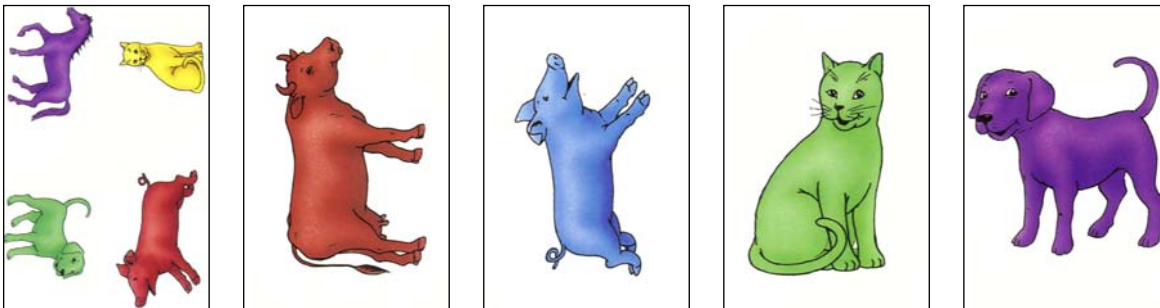
Boer Herman is fier op zijn dieren. In zijn stallen staan koeien, paarden en varkens en op zijn erf en in de schuur darteren verschillende katten en honden.

Omdat boer Herman zo trots is op z'n dieren gaat hij elke avond rond op zijn boerderij en telt zijn dieren na. Vreemd genoeg ontbreekt er elke avond precies één dier. Boer Herman kijkt vertwijfeld toe.

Kunnen jullie boer Herman helpen bij het terugvinden van zijn dieren ?

Doel van het spel

Op de kaarten waarop vier verschillende dieren staan afgebeeld, ontbreekt telkens het vijfde dier.



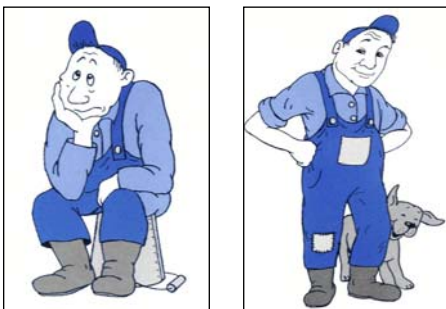
Het is de bedoeling het ontbrekende dier zo snel mogelijk terug te vinden bij de openliggende kaarten op de tafel waarop telkens één dier staat afgebeeld.

Wie als eerste het ontbrekende dier vindt, krijgt de kaart met de 4 dieren.

De speler met de meeste kaarten wint dit spel.

Vorbereiding

De kaarten met de lachende boer Herman en met de treurende boer Herman op de achterkant worden apart in twee stapels goed geschud.



De kaarten met de treurende boer worden op één verdeckte stapel in het midden van de tafel gelegd met de achterkant (de treurende boer) naar boven. De andere kaarten worden open (met de dieren zichtbaar) rondom deze stapel verdeeld.

Opgelet : Belangrijk is dat elke speler zonder al te veel moeite elke zichtbaar liggende kaart moet kunnen zien en aanraken.

Spelverloop

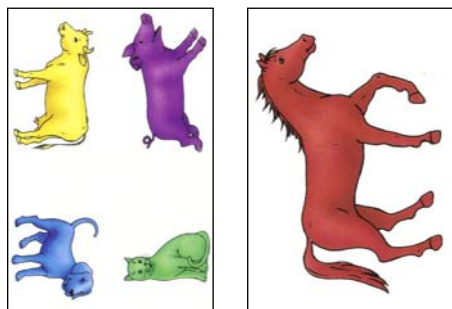
De jongste speler begint. Hij draait de bovenste kaart van de opdrachtstapel (de stapel met de treurige boer) om.

Op deze kaart staan vier verschillende dieren in vier verschillende kleuren afgebeeld. Alle spelers zoeken tegelijkertijd naar het ontbrekende vijfde dier. Dit dier moet bovendien in de vijfde (ontbrekende) kleur worden gezocht.

Zodra een speler het ontbrekende dier in de correcte kleur heeft gevonden, tikt hij met één vinger zo snel mogelijk op de betreffende kaart en benoemt het dier (vb. "het rode paard").

voorbeeld

De opdrachtkaart toont een gele koe, een paars varken, een blauwe hond en een groene kat. Het ontbrekende dier in de correcte kleur is het rode paard.



De speler die als eerste het gezochte dier heeft aangeduid, krijgt de opdrachtkaart en legt deze verdekt voor zich neer.

Nu moet dezelfde speler een nieuwe opdrachtkaart omdraaien.

Op deze manier wordt ronde per ronde verder gespeeld. Belangrijk is dat de 25 openliggende kaarten gedurende het spel op hun zelfde plaats moeten blijven liggen.

Einde van het spel

Zodra de laatste opdrachtkaart een eigenaar heeft gevonden, eindigt het spel.

De speler die de meeste kaarten heeft verzameld, wint het spel.

Hij heeft boer Herman weer gelukkig gemaakt.