



Pas op, de wolf!

Ravensburger® spelen Nr. 601 54430
Een vrolijk kinderspel voor 2-4 spelers
vanaf 6 jaar
Design speelbord: Sigrid Heuck

Inhoud:

1 speelbord · 12 bomen · 1 wolf ·
1 draaischijf · 1 dobbelsteen · 8 pion-
nen in 4 kleuren · 12 opzettertjes ·
1 spelregel

Doel van het spel

Het doel van dit spannende spel met
de dobbelsteen is om na een wande-
ling door het bos zo snel mogelijk weer
in zijn huisje te komen. De wolf in het
midden maakt het moeilijk om vooruit
te komen.

Vorbereiding

Als er voor de eerste keer wordt gespeeld, moeten de opzetvoetjes, voordat het spel begint, er aan de onderzijde van het speelbord worden ingestoken. De boompjes worden dan aan de bovenzijde van het bord in de opzettertjes gestoken, zodat ze stevig blijven staan. Aan het einde van het spel worden de boompjes er weer afgenomen. De opzettertjes blijven in het spel zitten. De draaischijf wordt ook aan de onderzijde van het speelbord in de daarvoor aangebrachte opening aangebracht. Nu hoeft men alleen nog maar aan de bovenzijde de wolf op de draaischijf te steken en het spannende en vrolijke spel kan beginnen.

De wolf wordt eerst zo gedraaid dat zijn snuit naar geen van de huisjes wijst.

Hoe gespeeld wordt:

Iedere speler kiest een speelfiguur en plaatst die voor het huisje van zijn keuze. De jongste speler begint en gooit met de dobbelsteen. Zoveel ogen als er gegooid zijn zoveel plaatsen gaat men vooruit in de richting van de pijl. Het gekleurde veld vóór het huisje wordt meegeteld. Er zijn twee wegen: de buitenste, langere weg, gedeeltelijk beschut door bomen en de binnenste, kortere weg, maar niet door bomen beschut.



Beide wegen zijn met elkaar verbonden – zodat men zich vlug achter een boom voor de wolf in veiligheid kan brengen. Achteruit mag er niet worden gezet.

Wolf

Als een speler de wolfskop op de dobbelsteen gooit dan mag de wolf in het midden met een duw worden gedraaid. Het speelbord is in speelvelden opgedeeld. Als de snuit van de wolf naar een speelveld wijst waar een speler onbeschat staat, dan moet deze speler zijn speelfiguur **4 velden** op de buitenste weg terugzetten. Geen

enkele speler kan verder worden teruggezet dan zijn eigen huis.

Als de snuit van de wolf precies op de middellijn van twee speelvelden wijst dan geldt het voor beide velden en moeten eventueel figuren van twee spelers 4 plaatsen terug op de buitenste lijn.

Geen enkele speler kan een door de wolf bewaakt gebied betreden of hij moet zich achter een boom verbergen. Als dat niet mogelijk is, dan komt zijn worp (beurt) te vervallen.

Van het bord afwerpen

Er mogen speelfiguren van het bord geworpen worden, maar niet op een veld achter een boom. Er mogen meerdere figuren achter een boom staan en zich daar verstoppen.

Op onbeschatte speelvelden mag niet meer dan één figuur staan.

Einde van het spel

Het spel is uit als een van de spelers met zijn speelfiguur met een **direkte worp** weer in zijn huisje belandt na één rondwandeling door het bos.

De winnaar mag bij een volgende speelronde de wolf voor de volgende ronde draaien en daarmee de stand van de wolf veranderen.