

# Roxy

**2 - 4 spelers**

De hond kan niet wachten! Hij wil spelen en kwispelstaarten. Druk z'n staart omlaag om hem te laten kwispelen en je ziet dat z'n stippen en naamplaatje veranderen. Let op de grootte en de kleuren en kijk hoeveel je je van elke beurt kunt herinneren! Ieder spel is hondsdolle pret - **en je hoeft niet te kunnen lezen.**

Je begint met Spel 1 waarbij je alleen hoeft te zoeken en sorteren op verschillende grootte. Dan ga je verder naar Spel 2 voor onthouden en sorteren op kleur. En tot slot naar Spel 3 waarbij je ook op patroon moet zoeken. Dolle hondspret voor alle leeftijden en niveaus - **en je hoeft niet te kunnen lezen.**

## Wat zit er in de doos?

De hond, 12 Hondenkaarten

### Voordat het spel kan beginnen

- Druk de 12 Hondenkaarten los uit het karton
- Spreid de kaarten uit op tafel en bekijk ze snel. Elke kaart is anders: iedere hond heeft een andere naam, een andere kleur naamplaatje, een ander stippenpatroon - en z'n eigen vlo!

### Spel 1 - Grote vlo, kleine vlo

Heeft je hond vlooien? Ik ben bang van wel! Kijk of jij de meeste vlooien kunt vinden die passen bij de vlooien op z'n rug. Als jij de meeste goede vlooien hebt, win je het spel!

### Klaar om te spelen?

- Zet de hond zodanig neer dat iedereen hem kan aanraken. Sluit z'n naamplaatje.
- Leg alle Hondenkaarten met de hond omlaag voor hem neer en meng ze door elkaar.
- De jongste speler mag beginnen - het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.



## Daar gaat-ie!

1. De eerste speler drukt z'n staart drie maal omlaag - kwispelstaart! Hierna laat iedere speler als hij of zij aan de beurt is de hond maar één keer kwispelen.
2. Zit er een oranje of een groene vlo op z'n rug? En is hij klein of groot?
3. Als je aan de beurt bent, laat je de hond één keer kwispelen en vervolgens draai je één Hondenkaart om. Bekijk de kaart goed. Heeft de hond op je kaart een vlo die even groot is en dezelfde kleur heeft als de vlo op z'n rug?
4. Als de vlo op de kaart dezelfde kleur heeft en even groot is, mag je de kaart houden. Goed gedaan! Nu is de volgende speler aan de beurt.  
**Let op:** De vlo hoeft niet op dezelfde plaats te zitten, alleen de kleur en de maat moeten kloppen.
5. Als de vlo op je kaart niet klopt, leg je de Hondenkaart terug met de hond omlaag. Nu is de volgende speler aan de beurt.
6. De spelers laten om de beurt de hond kwispelen en draaien een kaart om totdat alle Hondenkaarten op zijn.

## Wie is de winnaar?

De winnaar is de speler met de meeste Hondenkaarten. Kun jij tellen hoeveel kaarten je hebt? Als er twee spelers zijn die evenveel kaarten hebben, dan zijn er twee winnaars!

## Spel 2 - Kleur van het naamplaatje

De kleur en de naam op het naamplaatje van de hond moeten kloppen met de kaart die je omdraait.

### Klaar om te spelen?

- Zet de hond zodanig neer dat iedereen hem kan aanraken en open z'n naamplaatje.
- Leg alle Hondenkaarten met de hond omlaag voor hem neer en meng ze door elkaar.
- De jongste speler mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.



### Daar gaat-ie!

- De eerste speler drukt z'n staart drie maal omlaag! Hierna laat je de hond alleen maar kwispelen als er een Hondenkaart gevonden is!
- Als je aan de beurt bent, draai je één Hondenkaart om en je kijkt of de kleur en de naam op het naamplaatje hetzelfde zijn als die van de hond.
- Als je de goede kaart vindt, mag je hem houden en het nog eens proberen. Laat de hond kwispelstaarten, draai een kaart om en kijk of hij goed is.
- Als de kaart niet klopt, leg je hem met de hond omlaag terug. Nu is de volgende speler aan de beurt.
- De volgende speler draait een kaart om en kijkt of de kleur en de naam kloppen.
- Blijf doorspelen totdat alle Hondenkaarten op zijn.

### Wie is de winnaar?

De speler met de meeste Hondenkaarten is de winnaar. Kun jij tellen hoeveel kaarten je hebt? Als er twee spelers zijn die evenveel kaarten hebben, dan zijn er twee winnaars!

## Spel 3 - Allemaal stippen

Probeer de hond te vinden met precies dezelfde stippen als de hond. Kijk goed, want het valt niet mee!

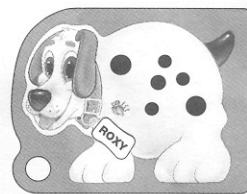
### Klaar om te spelen?

- Zet de hond zodanig neer dat iedereen hem kan aanraken en sluit het venster van z'n naamplaatje.
- Leg alle Hondenkaarten met de hond omhoog voor hem neer. Zorg dat alle hondjes dezelfde kant op kijken als hem.

- De jongste speler mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

### Daar gaat-ie!

- De eerste speler drukt z'n staart drie maal omlaag. Hierna laat je de hond alleen maar kwispelen als er een Hondenkaart gevonden is!
- Als je aan de beurt bent, zoek je de kaart met precies hetzelfde stippenpatroon als de hond.  
**Tip:** Let op de vlo op z'n rug!
- Als je denkt dat je de goede kaart hebt, open je het naamplaatje en je controleert de kleur. Zorg dat niemand anders dit kan zien! Als je de goede kaart hebt, laat je hem aan iedereen zien en je houdt de kaart. Nu mag de volgende speler de hond laten kwispelen en zoeken naar de goede kaart.
- Als je de verkeerde kaart hebt gekozen, leg je hem terug op z'n plaats. Nu is de volgende speler aan de beurt.
- Blijf doorspelen totdat alle Hondenkaarten op zijn.



### Wie is de winnaar?

De winnaar is de speler met de meeste Hondenkaarten. Kun jij tellen hoeveel kaarten je hebt? Als er twee spelers zijn die evenveel kaarten hebben, dan zijn er twee winnaars!

## Spel 4 - Een wedstrijdje stippen zoeken!

Het spel wordt sneller en spannender (voor oudere spelers), als er een wedstrijd van gemaakt wordt! Volg de stappen bij "Klaar om te spelen" van Spel 3. Na het kwispelen van de hond proberen alle spelers tegelijk als eerste de kaart met het juiste stippenpatroon te vinden.

### Het spel opbergen

Als je niet meer wilt spelen, leg je alle kaarten met het gaatje aan dezelfde kant op elkaar. Hang ze aan het haakje op z'n rug.

© 1997 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.  
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.