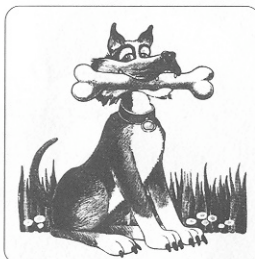




Inhoud: 1 speelbord
21 kaarten
4 speelfiguren
1 dobbelsteen
spelregels

Dit zijn de zes smullers:



En iedere smuller heeft zijn lievelingsvoedsel:

Het eekhoortje kraakt het liefste hazelnoten,
de papagaai knabbelt graag aan graanstengels,
de hond is blij met een lekker bot,
de muis snoept graag een stukje kaas,
de haas houdt van verse wortels en
de aap eet het liefste een grote banaan.

Doel van het spel

Wie als eerste met zijn speelfiguur de finish bereikt, heeft gewonnen. Op weg daarheen helpen voederkaarten jullie om sneller vooruit te komen.

Vorbereiding

Voordat jullie met de eerste spelronde kunnen beginnen, halen jullie de kaarten voorzichtig uit het karton. Deze kaarten zijn de voederkaarten en jokerkaarten voor de zes smullers.

Voordat het spel begint schudden jullie de kaarten goed en iedere speler krijgt 4 kaarten. Deze kaarten leggen jullie open voor je neer. De overige kaarten worden dicht als stapel op één van de aflegvelden in het midden van het speelbord gelegd.

Iedere speler kiest een speelfiguur en dan gaat het beginnen! Jullie beginnen allemaal op het veld met de pijl.

Spelregels

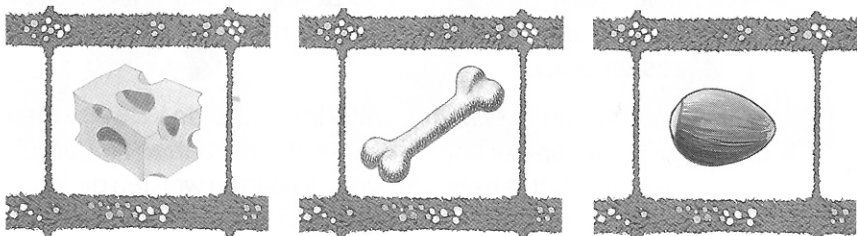
Jullie gooien en zetten volgens de wijzers van de klok. De jongste speler mag beginnen. Hij zet zijn speelfiguur zoveel velden vooruit als het aantal punten dat hij met de dobbelsteen heeft gegooid. Bij een „6“ mag niet nog een keer worden gegooid.



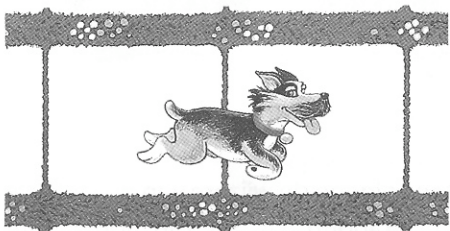
Wat gebeurt er op de verschillende speelvelden?

De Voedervelden

Als een van jullie op het voederveld terechtkomt, is zijn beurt hier voorbij, en de volgende speler is aan de beurt.



De dierevelden



De dierevelden bestaan **altijd** uit **twee** loopvelden.

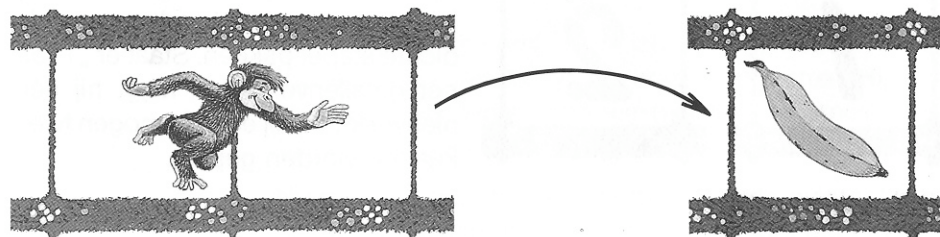
Wie met zijn speelfiguur op een diereveld komt, kijkt in zijn voorraad kaarten, of hij een kaart heeft waarop dit dier zijn lievelingsvoedsel eet. Heeft hij een passende kaart, dan kan hij deze voederkaart nu uitspelen.

Als beloning mag de speler verder naar het volgende veld waarop hetzelfde voedsel is afgebeeld.



Met een voorbeeld zullen jullie het heel makkelijk begrijpen:

Kom je op een „apeveld“, dan heb je een kaart nodig waarop een aap staat die zijn banaan eet. Kun je zo'n kaart uitspelen, dan bedankt de aap direct met een grote sprong naar voren. Je mag met je speelfiguur gelijk verder tot het volgende „bananeveld“!



De gespeelde voederkaart wordt op het aflegveld in het midden van het speelbord open neergelegd. Dan is de volgende speler aan de beurt, want je mag per beurt maar één voederkaart uitspelen.



Behalve de voederkaarten zijn er ook nog **jokerkaarten**. Hierop zijn **alle** dieren met hun lievelingsvoedsel afgebeeld. Ze kunnen op elk diereveld worden ingezet en vervangen iedere andere voederkaart.

De uitgespeelde jokerkaarten leggen jullie net als de voederkaarten in het midden van het speelbord open neer.

Overigens:

Jullie hoeven een passende voederkaart niet uit te spelen. Wie wil, kan ermee wachten tot de volgende gelegenheid.



De gespeelde voederkaarten worden op het tweede aflegveld in het midden van het speelbord open neergelegd.

De velden met getallen



Komt één van jullie aan het einde van zijn zet op een getallenveld, dan mag hij nieuwe voederkaarten van de dichte stapel pakken. Staat er „1“ op het getallenveld, dan krijgt hij één nieuwe kaart, bij een „2“ mogen twee kaarten worden gepakt.

Waar moet nog meer op gelet worden?

Gebruikte voederkaarten

Als de stapel van de voederkaarten op is, schudden jullie de al afgelegde kaarten goed en gebruiken deze als nieuwe stapel.

Bezette velden

Komt één van jullie met zijn speelfiguur op een veld waar al één of meerdere speelfiguren staan, dan mag hij van deze spelers telkens één willekeurige voederkaart uitzoeken.



Komt een speler op een bezet getallenveld, dan pakt hij eerst één resp. twee kaarten van de stapel en vervolgens nog één kaart van iedere speler die ook op dit veld staat.

Einde van het spel

Wie van jullie als eerste de finish bereikt, mag zijn speelfiguur op de 1^o plaats van het erepodium zetten. Hij is de winnaar. Jullie hoeven de finish niet met een precies aantal ogen te bereiken, het teveel aan punten vervalst.

Nu gaat het nog om de tweede en derde plaats. Als de eerste drie plaatsen bezet zijn, is het spel ten einde.

Als de smullers nog niet genoeg van hun lievelingsvoedsel hebben gekregen, kunnen jullie gelijk een nieuwe ronde beginnen.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Ravensburger BV, Amersfoort

Ravensburger
®