

Igel, Frosch und Maus... wer ist wo zu Haus?

Auteur: onbekend

Uitgegeven door Noris, ?

Een leerrijke trek- en zoektocht doorheen het dierenrijk uit de eigen omgeving voor 2 tot 6 spelers vanaf 6 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Inhoud:

- speelbord met verschillende biotopen
- 32 dierkaarten (telkens met een uitgebreide beschrijving)
- 6 dobbelstenen
- 6 speelfiguren

Vorbereiding:

- Leg het speelbord open in het midden van de tafel.
- Orden de 32 dierkaarten per soort en leg ze zodanig naast het speelbord dat een welbepaalde kaart snel kan gevonden worden.
- Iedereen kiest een kleur en plaatst zijn speelfiguur op het startveld links onderaan het speelbord.
- Alle spelers nemen een dobbelsteen en dobbelen. De speler met de hoogste worp mag het spel beginnen.

Spelverloop:

- De speler aan beurt dobbelt met één dobbelsteen en verplaatst daarna zijn speelfiguur evenveel velden als aangegeven door de dobbelsteen.
- De weg die gekozen wordt is totaal vrij. Op het speelbord komt geen specifiek doelveld voor.
- Voor het verplaatsen kiest een speler een looprichting ('vooruit' of 'achteruit'). Deze richting moet behouden blijven tijdens die beurt. Bij een kruispunt mag men vrij kiezen. Heen- en weerbewegingen tijdens eenzelfde beurt zijn verboden.
- Komt men precies uit op een reeds bezet veld, dan wordt naar het vak onder die pion gekeken: is het een gewoon bruin veld, dan wordt de reeds aanwezige pion terug op het startvak geplaatst, is het een symboolveld, dan blijft die pion staan en moet de speler aan beurt een andere weg uitkiezen. Er kunnen dus nooit twee pionnen op eenzelfde veld voorkomen.
- Er kan wel over pionnen gesprongen worden.
- In dit spel komt het er nl. op aan zoveel mogelijk kaartensets te verzamelen. Probeer daarom steeds op een symboolveld te belanden. Op het speelbord staan 32 verschillende dieren afgebeeld. Zodra een speler een symboolveld

- bezet, ontvangt hij de bijbehorende speelkaart.
- Belandt men echter op een veld waarvan de kaart reeds door een andere speler werd opgehaald, dan tracht men deze kaart over te nemen. De manier waarop dit gebeurt wordt bepaald door de leeftijd en de ervaring van de spelers. Er zijn vier moeilijkheidsniveaus: (spreek op voorhand af!)
 - EENVOUDIG: De kaart wordt zomaar doorgegeven. De ontvangende speler hoeft hiervoor verder niets te doen.
 - MIDDELMATIG: De kaart wordt pas doorgegeven als de speler die de kaart wil overnemen twee zaken kan opnoemen: enerzijds de naam van het gezochte dier en anderzijds één van de vier kenmerken die op de kaart staan vermeld. Enkel bij een goed antwoord wordt de kaart doorgegeven, in het andere geval behoudt de vroegere eigenaar de kaart.
 - MOEILIJK: In dit geval moet de vragende speler niet alleen de naam van het gezochte dier vermelden, maar ook nog drie van de vier aangegeven kenmerken!
 - ZEER MOEILIJK: Zowat alle aanwezige informatie moet door de vragende speler kunnen opgesomd worden: naam van het dier, vier hoofdkenmerken evenals de belangrijkste informatie vermeld op de keerzijde (voorkomen, leefomgeving, voedsel, voortplanting én bijzonderheden)!
 - De informatie moet nooit letterlijk opgenoemd kunnen worden, enkel de inhoud is van belang.
 - Zodra een speler de vier kaarten van een reeks (= kleur) bezit, kunnen deze kaarten in geen enkel geval nog doorgegeven worden.

Speleinde en doel:

- Elke speler probeert steeds zoveel mogelijk dierkaarten te verzamelen. Indien mogelijk gaat hij daarbij op zoek naar volledige kwartetten.
- Het spel eindigt zodra iemand een welbepaald aantal kaarten of kwartetten kon verzamelen:
 - bij 2 spelers: 4 kwartetten of 17 verschillende dierkaarten
 - bij 3 spelers: 3 kwartetten of 13 verschillende dierkaarten
 - bij 4 spelers: 2 kwartetten of 9 verschillende dierkaarten
 - bij 5 spelers: 1 kwartet of 7 verschillende dierkaarten
 - bij 6 spelers: 1 kwartet of 6 verschillende dierkaarten
- Als alternatief kan ook een welbepaalde speelduur afgesproken worden. Winnaar is dan de speler met de meeste kaarten.