

Stinky stinkt!

Een stormachtig observatiespel voor 2 – 6 speurneuzen
van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Manfred Reindl
Illustraties: Oliver Freudenreich
Speelduur: ca. 10 – 15 minuten

Wat een schrik! Stinky, het vrolijke stinkdier, komt eraan. Haar "speciale parfum" is al vanaf grote afstand te ruiken. De kat springt snel achter een struik, de eend verstopt zich in de emmer en de slang kruipt onder de bank. En dan geldt: neus dicht en doorzetten! Alleen wie Stinky het snelst kan vertellen hoeveel dieren zich hebben verstopt, wint dit stormachtige zoekspel.

Spelinhoud

- 30 zoekplaatjes
- 5 toeters
- 1 Stinky
- 1 dierendobbelsteen
- spelregels



Spelidee

Alle spelers helpen Stinky om de verstopte dieren te vinden. Aan het begin van iedere ronde wordt met de dierendobbelsteen gegooid. Deze geeft aan welk van de zes dieren gezocht moet worden. Daarna wordt een zoekplaatje omgekeerd. Nu spelen jullie allemaal tegelijk. Bekijk de afbeelding goed en tel het aantal dieren van de gezochte soort bij elkaar op. Daarna druk je snel op de toeter met het betreffende aantal. Maar let op! Een heleboel dieren zijn ware meesters in het verstoppertje en jullie hebben per ronde maar één poging. Wie het eerst op de juiste toeter heeft gedrukt, krijgt de afbeelding. Het doel van het spel is om de meeste zoekplaatjes te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel moeten jullie eerst de toeters compleet maken. Plak op iedere toeter een getallensticker. Vervolgens plakken jullie op de achterkant van iedere toeter de bijpassende sticker met pootafdrukken waarop hetzelfde aantal pootafdrukken staat.

Schud de zoekplaatjes en leg ze verdekt op een stapel in het midden op tafel. Op de toeters staan op de ene kant de getallen van 1 tot 5 en op de andere kant één tot vijf pootafdrukken. Zet de toeters met de pootafdrukken omhoog in een cirkel rond de stapel zoekplaatjes. Zet ook Stinky in de cirkel. Let erop dat iedere speler de toeters en de figuur goed kan bereiken en de zoekplaatjes voor iedereen goed zichtbaar zijn. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Wie het laatst een stinkdier heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en pakt de dobbelsteen.

Jij bent deze ronde de spelleider. Gooi met de dobbelsteen en noem hardop het gegooide dier: slang, eend, spin, kat, kameleon of vleermuis.

Je medespelers leggen hun handen plat op tafel. Vervolgens draai je het bovenste zoekplaatje om en je legt het snel voor iedereen goed zichtbaar midden op tafel. Nu begint het zoeken! Alle spelers tellen tegelijk hoe vaak het gegooide dier op de afbeelding verstopt is en iedereen probeert als eerste het juiste aantal te vinden.

Hoeveel dieren heb je geteld?

- **1 – 5 dieren?**

Leg snel je hand op de betreffende toeter en druk erop. Dat kan je natuurlijk alleen doen als nog geen enkele andere medespeler zijn hand op de toeter houdt.

- **Geen enkel dier?**

Het dier heeft Stinky al van ver geroken en heeft de benen genomen. Grijp Stinky! Als een andere medespeler Stinky al heeft gepakt, ben je te langzaam geweest.

Als alle spelers denken dat ze weten hoeveel dieren er op het plaatje staan of hebben gepast, is het zoeken voorbij. Tel nu gezamenlijk hoe vaak het gezochte dier op de afbeelding is te zien.

De speler die het juiste aantal heeft geraden, is de zoekspecialist van deze ronde. Hij krijgt als beloning het zoekplaatje en legt het voor zich. Alle spelers die verkeerd hebben geraden, moeten één van hun plaatjes afstaan. Deze worden uit het spel genomen.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler de nieuwe spelleider en begint een nieuwe ronde.

Belangrijk:

- Iedere speler mag per ronde maar op één aantal dieren tegelijk wedden.
- Als het niet duidelijk is wie als eerste op een bepaald getal heeft gewed, beslist de spelleider.
- Als alle spelers verkeerd hebben geraden, wordt het zoekplaatje uit het spel genomen.
- Jullie moeten de zoekplaatjes heel goed bekijken want op iedere afbeelding zit een verschillend aantal dieren verstopt. Sommige zijn heel klein of maar voor een deel te zien.
- Op de achterzijde van de zoekplaatjes staan de dieren afgebeeld die tijdens het spel moeten worden gezocht.
- Als de stapel is opgebruikt zonder dat er een winnaar vaststaat, worden de uit het spel genomen zoekplaatjes geschud en als nieuwe stapel neergelegd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zes zoekplaatjes heeft verzameld. Deze speler heeft de beste speurneus en wint het spel. In het zeldzame geval dat bij zes spelers iedereen vijf plaatjes heeft verzameld, wint iedereen gezamenlijk.

Tips:

- In plaats van met de pootafdrukken kunnen jullie ook met de getallen spelen.
- Als jullie het spel nog ingewikkelder willen maken, draait de spelleider voordat hij met de dobbelsteen gooit, een toeter naar keuze om zodat bij deze de pootsporen of de getallen boven komen te liggen.