

SPELREGELS

De Koningin van de Zonnestein bijenkorf heeft een belangrijke brief voor de bijenkoningin van de Stokrooskorf: er is een veld met bloemen vol heerlijke nectar gevonden! Maya en haar vrienden krijgen de belangrijke opdracht de boodschap over te brengen.

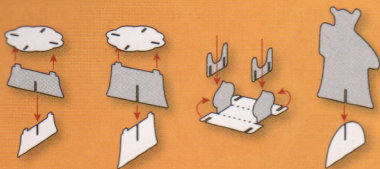
Een spannende race over berg en dal begint. Wie zal de eerste zijn om de brief bij de bijenkoningin te brengen?

BEDOELING VAN HET SPEL

Baan je een weg over het bord en probeer de hindernissen zo snel mogelijk te overwinnen. Wie als eerste bij de koningin komt en haar één van de verloren uitnodigingen kan overhandigen, wint het spel.

DIT DOE JE EERST

Klik de bloemetjes, bootje en de koningin in mekaar zoals aangegeven op de tekeningen.

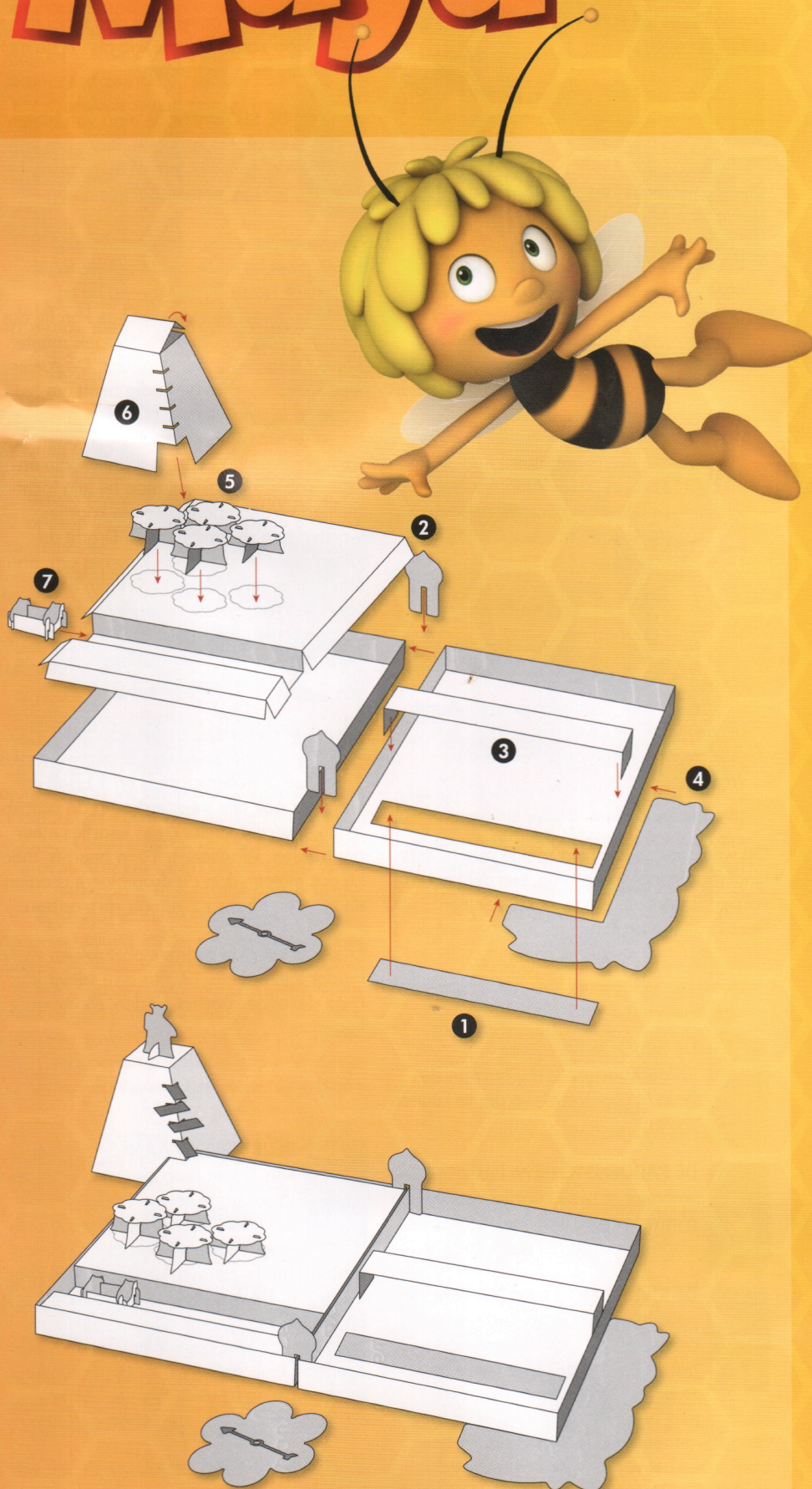


1 Klik het lange stuk karton dat deel uitmaakt van het spelbord, vast in de uitsparing van het deksel. Zorg ervoor dat de bedrukte kant langs de binnenkant van de doos zit, zodat het spelbord volledig is.

Zet de onderkant van de doos in het midden van de tafel en leg het deksel er omgekeerd naast.

- 2** Maak beide helften aan elkaar vast met de kartonnen blaadjes.
- 3** Plaats de brug in het deksel.
- 4** Leg het kleine spelbordje tegen de doos zoals aangegeven op de tekening.
- 5** Zet de bloemetjes op het spelbord.
- 6** Schuif de bijenkorf tegen de doos.
- 7** Zet het bootje in het riviertje.

Schud de memokaartjes grondig door elkaar en leg ze naast elkaar met de rug naar



boven naast het spel. Leg de draaibloem naast het spel.

Elke speler kiest een pion en plaatst die op de startbloem. Het spel kan nu beginnen!

EEN SPELBEURT

De jongste speler mag beginnen.

Een spelbeurt bestaat steeds uit 3 stappen:

1. **KAARTJES OMDRAAIEN:** de speler die aan de beurt is, mag twee memokaartjes omdraaien. De twee kaartjes moeten één voor één omgedraaid worden. Laat de kaartjes duidelijk zien aan de andere spelers. Ze moeten proberen te onthouden welke kaartjes ze gezien hebben en waar ze precies liggen. Verder in deze handleiding lees je meer over wat je met de kaartjes moet doen. Wanneer een speler twee dezelfde kaartjes vindt, mag hij die meteen voor zich leggen. Hij kan ze uitspelen wanneer hij ze nodig heeft.
2. **DRAAIEN:** Vervolgens geef je een draai aan de wijzer van de draaibloem. De wijzer stopt op een cijfer.
3. **VERPLAATSSEN:** Verplaats nu je pion volgens het aantal stappen dat je gedraaid hebt. Wanneer je terechtkomt op een vakje waar al een speler staat, moet je terugkeren naar het eerste vrije vakje.

HET PARCOURS

Op weg naar de koningin kom je verschillende hindernissen tegen: een brug, een donker bos vol paddenstoelen, een rivier en bloemen. Deze hindernissen kan je alleen maar nemen als je de juiste kaartjes hebt omgedraaid!

DEZE KAARTJES HEB JE NODIG:



DE BRUG: Je hebt twee **ladderkaartjes** nodig om van de brug te geraken en verder te kunnen spelen.



DE PADDENSTOELEN: Pas wanneer je twee kaartjes met een **glimwormpje** vindt, mag je verder wandelen door het donkere bos!



DE RIVIER: Als je twee **bootkaartjes** gevonden hebt, mag je de rivier overvaren. Plaats het bootje aan het begin van de rivier en vaar stap voor stap naar de andere kant volgens het cijfer dat je gedraaid hebt. Let op: wanneer er nog een speler met het bootje aan het varen is, kan je niet verder. Je moet wachten tot de speler de overkant bereikt heeft. Pas dan mag de volgende speler in het lege bootje. Soms is het

drummen op de oever! Blijf dan mooi in het rijtje staan zodat je weet wie als eerste met het bootje mag vertrekken.



DE BLOEMEN: Je mag van bloem tot bloem springen, maar om van de vierde bloem af te geraken, heb je twee **pollenkaartjes** nodig.

Wanneer de speler aan een obstakel komt, moet hij twee juiste kaartjes tonen. Wanneer hij geluk heeft, vond hij de kaartjes al eerder in het spel en kan hij dus meteen verderstappen. Pechvogels moeten blijven staan voor het stopbord. De speler kijkt welke kaartjes hij nodig heeft om het obstakel te overwinnen. Hij denkt goed na en draait twee kaartjes om. Wanneer de omgedraaide kaartjes identiek zijn én bij het obstakel passen, mag hij zijn tocht meteen verderzetten. De twee kaartjes worden aan de kant gelegd. Draait de speler twee verschillende kaartjes om, dan moet hij ze terugleggen en is zijn beurt voorbij. Wanneer hij twee identieke kaartjes omdraait die hij nog niet heeft maar wel kan gebruiken voor andere obstakels, mag hij die uiteraard meteen voor zich leggen.

Wanneer een speler al zijn kaartjes gevonden heeft (2 ladders, 2 glimwormpjes, 2 bootjes, 2 pollenkaartjes en 1 brief) en wanneer ook alle treekaartjes in de bijenkorf zitten, mag die speler geen kaartjes meer omdraaien. Wanneer het zijn beurt is, moet hij dus meteen aan de draaibloem draaien en mag hij daarna zijn pion verplaatsen.

Er zijn 8 kaartjes voor elk obstakel en van de ladder zijn er zelfs 12, dus elke speler kan twee dezelfde kaartjes vinden. Maar waar liggen ze?

ER ZITTEN OOK NOG ANDERE KAARTJES IN HET SPEL!



BEURT OVERSLAAN: Er zijn vier kaartjes waarop een rood kruis staat. Wanneer je één van deze kaartjes omdraait, stopt je beurt meteen en mag je niet meer draaien aan de draaibloem. Er zijn vier kaartjes met 'beurt overslaan'. Dit vervelende kaartje blijft steeds op tafel liggen dus kijk goed uit dat je het geen tweede keer pakt! Wanneer de speler een rood kruis als eerste kaartje in zijn beurt omdraait, mag hij geen tweede kaartje omdraaien! Zijn beurt is meteen gedaan.



NOG EENS DRAAIEN: Er zijn vier kaartjes waarop een bloem staat. De speler die het kaartje omdraait mag het kaartje voor zich leggen

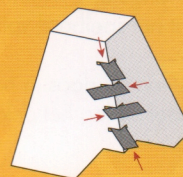
om later in het spel te gebruiken of mag het meteen uitspelen. Wanneer de speler het kaartje gebruikt, mag hij in een beurt twee keer aan de draaibloem draaien om zo sneller vooruit te gaan. Het kaartje met de bloem wordt daarna uit het spel genomen en aan de kant gelegd. Wanneer de speler het bloemenkaartje als eerste kaartje in zijn beurt omdraait, mag hij nog een tweede kaartje omdraaien om zijn beurt te voltooien.



EEN BRIEF: Elke speler moet een brief vinden om het spel te kunnen beëindigen. Er zijn vier brieven. Wanneer je een brief vindt, mag je die bijhouden en voor je op tafel leggen. Je kan maar één brief in je bezit hebben. Draai je een brief om maar heb je er al één? Draai het kaartje dan terug om. Hopelijk hebben de andere spelers goed opgelet? Wanneer de speler een brief als eerste kaartje in zijn beurt omdraait, mag hij nog een tweede kaartje omdraaien om zijn beurt te voltooien.



EEN TREEKAARTJE: Op het einde van je reis moet je de bijenkorf beklimmen om de uitnodiging te kunnen overhandigen aan de koningin. Om op de korf te geraken, moeten er eerst vier treetjes in de bijenkorf geschoven worden (zie onderstaande tekening). Wanneer je bij het omdraaien van de kaartjes een tree tegenkomt, mag je die meteen in een gleufje van de bijenkorf schuiven. Je kiest zelf waar je het kaartje steekt. Zolang de treekaartjes niet alle vier in de bijenkorf zitten, kan je niet tot bij de koningin en moet je dus eerst op zoek naar de ontbrekende kaartjes! Wanneer de speler een treekaartje als eerste kaartje in zijn beurt omdraait, mag hij nog een tweede kaartje omdraaien om zijn beurt te voltooien.



JE BENT BIJ DE BIJENKORF!

De speler die als eerste de top van de bijenkorf kan bereiken én een uitnodiging bij zich heeft voor de koningin, wint het spel!

OPRUIMEN!

Klaar met spelen? Je hoeft de verschillende onderdelen van het spel niet uit elkaar te halen om op te ruimen. Leg alle spulletjes in het riviertje en sluit de doos.