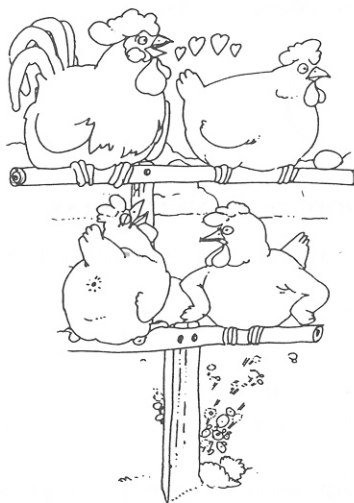


Kip Berta

Een kippenspel voor 2 tot 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Wie sluit de kip Berta op in haar eigen nest? Wie heeft als eerste 3 eieren in de eigen korf?

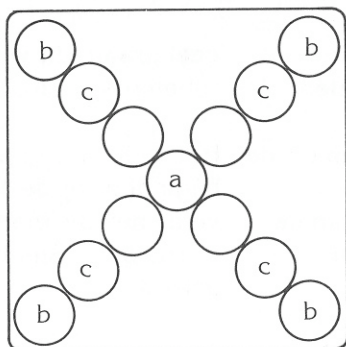
Speelduur: 10 tot 15 minuten
Spelidee: Geni Wyss
Grafisch Design: Hans Rubin



- a) Startveld Kip Berta
- b) Korfveld
- c) Nest

Materiaal:

- 1 Kip (Berta)
- 12 Eieren
- 12 Gele graankorrels
- 4 Rode graankorrels
- 1 Zak
- 4 Mandjes
- 1 Bijzondere dobbelsteen
3 x kip met 1 punt
2 x kip met 2 punten
1 x rode punt.
- 1 Speelbord.



Het spel heeft 13 velden

- De kip Berta begint in het midden (veld a)
- De mandjes van de spelers staan op de 4 hoekvelden (b), hier worden de eieren verzameld.
- De met c) aangeduide velden zijn de nesten, hier legt de kip haar eieren.

Doel van het spel

De spelers proberen, ieder hun eigen mandje zo snel mogelijk met 3 eieren te vullen. Hiervoor moet de kip Berta met gele mais naar het eigen nest gelokt worden.

Spel voorbereiding

Alle rode en gele maiskorrels worden in de zak gestopt en door elkaar geschud. In de opening onder de buik van de kip wordt een ei gelegd. De kip wordt in het midden van het spel gelegd (veld a).

Iedere speler zet zijn korf op een hoekveld (b). Het jongste kind mag beginnen, de anderen volgen kloksgewijs.



Spelregels voor kinderen vanaf 4 jaar.

Iedere speler pakt wat graan uit de zak en probeert de kip te lokken.

Als het gaat om:

Rood graan = de volgende speler

rood graan, dan is het spel meteen afgelopen. Het graan moet terug in de zak. De volgende speler is aan de beurt.

Geel graan = verderspelen

geel graan, dit wordt op het bord gelegd. De speler blijft aan zet en mag een andere graankorrel pakken.

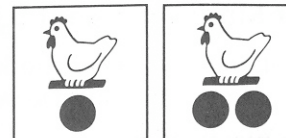
Geel graan uit de korf in de richting van de kip leggen

Het gele graan wordt van veld naar veld neergelegd, te beginnen bij de korf van de speler richting kip Berta. Het veld met de mandjes (b) blijft leeg, het veld (a) met kip Berta ook. Slechts een graankorrel wordt op ieder veld gelegd.

Alle graan neergelegd = gooi de dobbelsteen

Als de speler al het graan op de velden gelegd heeft naar kip Berta toe, mag men proberen Berta op het nest te krijgen om eieren te leggen. Hiertoe gooit men de dobbelsteen. De dobbelsteen bepaalt hoeveel graan er gepikt wordt door Berta en hoeveel velden ze tegelijk vooruit mag gaan, (aantal zwarte stippen op de dobbelsteen). Al het door Berta opgepikte graan wordt terug in de zak gestopt.

Kipsymbool = verderspelen



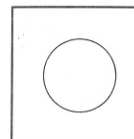
Als men een kipteken gooit, dan mag de speler de kip naar gelang het aantal ogen van de worp naar voren schuiven, het graan oppikken en nog eenmaal gooien.

Kip op het nest = verderspelen

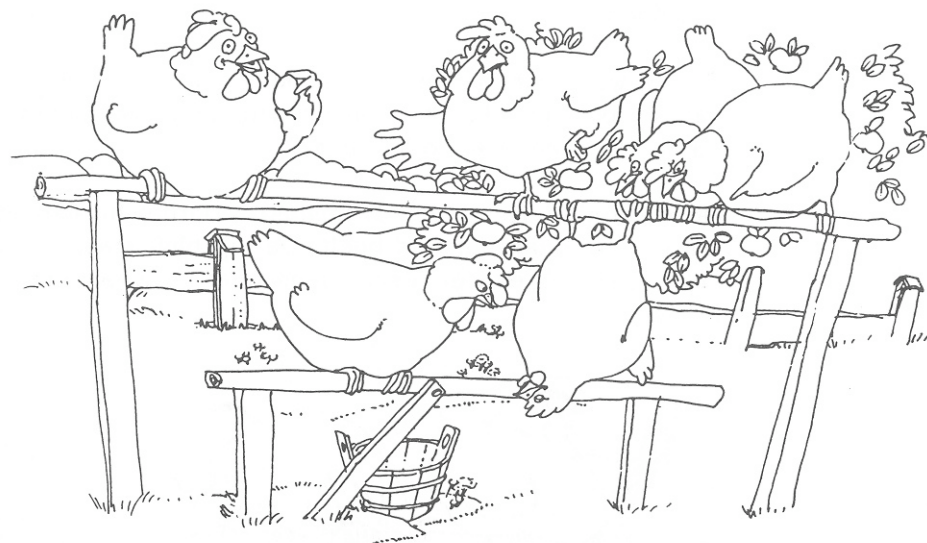
Als kip Berta op het nest komt (veld c), dan legt ze daar een ei. Overtollige punten vervallen. Het ei wordt door de speler in het mandje gelegd. De kip Berta gaat terug naar het midden en krijgt hier een nieuw ei.

Welke volgende speler krijgt Berta weer op het nest?

Rode stip = beurt aan de volgende speler



Als er een rode stip gegooid wordt, blijft de kip staan. De volgende speler gaat verder. Deze neemt weer graan uit de zak. Als de speler graan weet te leggen op alle velden tussen Berta en haar nest, mag deze weer proberen Berta op haar nest te krijgen door de dobbelsteen te gooien.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler 3 eieren in het mandje heeft verzameld.

Spelvariant voor kinderen vanaf 5 jaar

Kip in nest = afwachten

De variant gaat, zoals het basisspel. De kip legt echter niet direkt een ei, als ze in het nest komt. De volgende speler kan proberen, haar daar weg te lokken.

Kip weggelokt= geen ei leggen

Daarvoor moet hij op de weg weer korrels neerleggen, dan gooit hij de dobbelsteen. Lukt het hem de kip minstens een veld verder in zijn richting te lokken, dan legt ze geen ei en is hij weer aan de beurt. Ook hierbij vervalt de beurt bij een rode korrel of bij een rode punt onmiddellijk.

Kip niet weggelokt = ei leggen

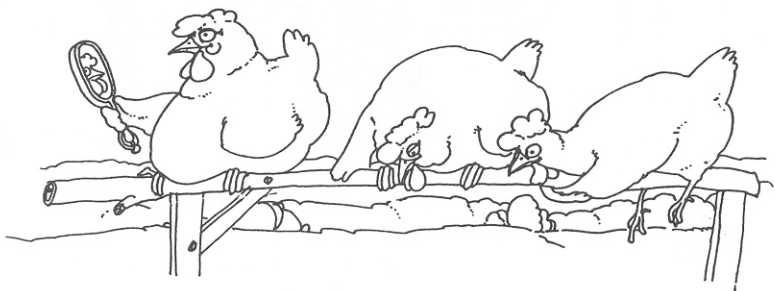
Lukt de poging om te lokken niet, dan blijft de kip op haar plaats en legt het ei. Vervolgens gaat ze terug naar het midden, waar ze een nieuw ei krijgt. Alle korrels op haar terugweg worden opgepikt en komen terug in de zak.

Voorbeeld:

Speler A heeft de kip met succes in haar nest (veld c) gelokt. Hij kan dan even niet verder spelen. Nu probeert speler B de kip weg te lokken. De volgende mogelijkheden kunnen zich voordoen:

De kip wordt met succes weggelokt. Ze komt òf in het nest van speler B terecht, òf ze blijft ergens onderweg staan. Nu kan speler C een lokpoging wagen.

De lokpoging van speler B mislukt, doordat hij een rode korrel uit de zak gehaald heeft. De kip blijft staan en legt voor speler A een ei. Vervolgens gaat ze weer naar het midden.



Einde van het spel:

Wie als eerste 3 eieren in zijn mand heeft, wint het spel.