

Vrolijke Vliegers

Voor 2-4 spelers vanaf 3 jaar.

Speelduur: ong. 15 min.
Idee: Karin Pennther
Grafiek ontwerp: Stefanie Pappon

Spelinhoud:

- 4 houten vliegers
- 4 draadjes
- 24 strikjes
- 12 wolken van hout
- 1 speciale dobbelsteen 3 x 3 x 3 cm

Het doel van het spel:

- 1.) 6 strikjes aan een draad
- 2.) 3 wolken wegschuiven

De spelers proberen zo snel mogelijk 6 strikjes aan de staart van de vlieger te knopen en hun drie wolken van de vlieger weg te schuiven. Als de wolken weg zijn dan pas kan de vlieger vliegen.

Vorbereitung:

Aan elke vlieger wordt een draadje gebonden. Aan het eind wordt een knoop gelegd en van achter door het gaatje getrokken zodat de knoop in het gaatje verdwijnt.

wolken plaatsen Iedere speler kiest een vlieger en legt 3 wolken daarop.

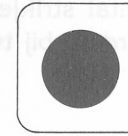
strikjes verdelen De strikjes worden in het midden van de tafel gelegd.

Spelverloop:

- 1 x gooien De jongste speler begint, de andere volgen klokgewijs. Ieder gooit een keer.

rood (blauw, groen, geel) betekent:

Kleur: strikje aanbrengen of strikje pikken



Een rood (blauw, groen, geel) strikje moet aangeknoopt worden, of als de laatste speler een rood (blauw, groen, geel) strikje aan de staart van de vlieger heeft mag deze gepikt en aan de eigen draad worden geknoopt.

Uitzondering: bij een volle vliegerstaart (met 6 strikjes) mag geen strikje meer weggenomen worden. Is er geen passende kleur strikje meer en kan men er ook geen pikken, vervalt de beurt van de speler.

strikje terug leggen



Betekent: het laatste aangeknoopte strikje moet weer teruggelegd worden.

wolk verplaatsen



Betekent: een vlieger mag een wolk weg schuiven.

Als de staart van de vlieger vol is

Heeft een speler 6 strikjes, en moet hij nog verder spelen omdat er nog wolken op zijn vlieger liggen, dan mag hij, als hij een kleur gegooid heeft, die een andere speler als laatste aan zijn draad heeft, dit strikje toch nog wegnemen. Hij legt dit dan bij de andere nog niet geplaatste strikjes terug.

Als meer spelers deze kleur als laatste aan de staart van de vlieger hebben, dan mag hij een slachtoffer uitzoeken. Men kiest natuurlijk die speler die de meeste strikjes bezit.

Is de eigen vliegerstaart vol en er wordt bij de volgende ronde die laatste kleur gegooid dan moet men het laatste strikje toch nog weggeven.

Einde van het spel:

De winnende speler is degene die als eerste 6 strikjes geknoopt heeft en zijn drie wolken weggespeeld heeft.

Twee of drie spelers:

Bij minder spelers kan het aantal strikjes, dat elke speler verzamelen moet, verhoogd worden: bij twee spelers tot 12 en bij drie spelers tot 8 strikjes.

Spelvariatie:

Bij oudere kinderen moet men het spel zo uitleggen dat de gepikte strikjes teruggelegd moeten worden in plaats van aan te knopen.