

TURBULENTO

Kijken! Raken! Zoeken! Vinden!
Turbulent spelplezier rondom
de boerderij voor 2 t/m 4 trefze-
kere kinderen vanaf 4 jaar.
Met één spelvariant.

Inhoud: 1 speelbord, 18 houten
balletjes, 16 spelstenen,
16 stickers, 30 spelkaarten,
1x spelregels



Auteur: Heinz Meister
Illustratie: Gabriela Silveira

Het verhaal

Er is vandaag heel wat aan de hand in de stal! De dieren spelen verstoppertje in het hooi en hebben daar veel plezier bij. Hebben jullie goed opgepast en weten jullie nog waar welk dier zich heeft verstopt?

Voorbereiding

Zet het onderste gedeelte van de verpakking dat als speelbord dient, zodanig midden op de tafel dat alle spelers dit goed kunnen bereiken.



Vóór het eerste spel moeten de spelstenen worden voorbereid: plak op de vlakke kant van de spelstenen een sticker. Leg de 16 spel-

stenen met de kant met de afbeelding naar boven op het speelbord. Laat wat plaats over tussen de stenen.

De steen met de pechvogel wordt omgedraaid neergelegd.



De spelkaarten worden geschud en in een omgedraaide stapel naast het speelbord neergelegd. Iedere speler krijgt vier houten balletjes die hij in zijn hand houdt.

Doel van het spel

Bij het spel is het jullie taak om goed te kijken en te onthouden waar de dieren zich in het hooi verstoppen. Wie aan het eind de meeste dieren heeft kunnen vinden, is de winnaar.

Spelverloop

De spelers zijn om beurten aan de beurt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste op een boerderij is geweest mag beginnen.

1. Kaart trekken

De eerste speler trekt de bovenste kaart van de stapel kaarten en bekijkt deze. Op de kaart staat een dier afgebeeld dat ook weer op een steen staat die op het spelbord ligt. De kaart wordt neergelegd en geeft de aflegstapel aan waar voortaan alle omgedraaide kaarten op moeten worden neergelegd.

2a. Balletje laten vallen

Vervolgens laat deze speler één balletje van een hoogte van ongeveer 20 cm op de



steen met het dier vallen dat staat afgebeeld op de omgedraaide kaart. Het is de bedoeling de steen zo te raken dat deze zich **omdraait**. Onthoud hierbij goed welk dier zich onder welke steen bevindt.

Als de juiste steen wordt omgedraaid, krijgt de speler het balletje terug en is de volgende aan de beurt. Als de juiste steen **niet wordt omgedraaid** of als een **verkeerde steen wordt omgedraaid**, blijft het balletje op het spelbord. De volgende speler is aan de beurt en draait een nieuwe kaart om.

Als bij een worp twee stenen tegelijk worden omgedraaid en de steen met het omgedraaide dier daarbij hoort, dan mag de speler **twee balletjes** nemen, als er al twee balletjes op het spelbord zijn; als dat niet zo is, maar één.

Als een steen wordt omgedraaid en hierbij op een andere steen terechtkomt, dan is de poging zonder succes. De steen wordt weer met de afbeelding naar boven neergelegd, het balletje blijft helaas op het spelbord.

2b. Dier zoeken

Als een speler een kaart omdraait en het desbetreffende dier niet meer onder de omgedraaide stenen te vinden is, moet hij in het hooi zoeken. Hij draait hiervoor **één** al omgedraaid liggende steen terug en kijkt of hij het dier dat hij zoekt heeft kunnen vinden.



Als hij het juiste dier heeft gevonden, blijft de steen open op het spelbord liggen en krijgt de speler als beloning **één balletje** van het spelbord. Als er geen balletje op het spelbord ligt, krijgt de speler helaas niks.

Als de speler een **verkeerd dier terugdraait**, wordt de steen weer **omgedraaid** neergelegd. Dan hebben ook de medespelers in een bonusronde de kans om het juiste dier te vinden.



Bonusronde

De volgende speler die aan de beurt is opent de bonusronde en mag een steen omdraaien zonder van tevoren een nieuwe speelkaart om te draaien. Er mogen om de beurt net zoveel stenen worden omgedraaid als nodig is om het juiste dier te vinden of tot de speler weer aan zet is die oorspronkelijk de kaart had omgedraaid.

De speler die het juiste dier vindt mag als beloning **één balletje** van het spelbord nemen. Verkeerd teruggedraaide stenen worden onmiddellijk weer omgedraaid neergelegd.

Het spel gaat door doordat de speler die de bonusronde heeft geopend een nieuwe kaart omdraait.



De pechvogel

Als een speler pech heeft en de **pechvogel** omdraait, moet hij helaas **één balletje** in zijn hand weer afgeven en terugleggen op het spelbord. De steen met de pechvogel wordt eveneens weer omgedraaid teruggelegd.

Einde van het spel

Er zijn twee mogelijkheden:

1. Het spel eindigt als alle kaarten omgedraaid zijn. De speler met de meeste balletjes wint.
2. Het spel eindigt als een speler zijn laatste balletje op het spelbord moet laten liggen. De speler die op dit tijdstip de meeste balletjes heeft kunnen verzamelen is de winnaar.

Spelvariant

Als alternatief kan met de 30 spelkaarten ook het klassieke memospel worden gespeeld. Hierbij worden aan het begin van het spel alle kaarten omgedraaid en goed geschud op tafel gelegd, zodat alle spelers de kaarten goed kunnen bereiken en zien. De balletjes zijn niet nodig.

Doel van het spel

Iedere speler moet proberen zoveel mogelijk paren te verzamelen.

Spelverloop

Het jongste kind mag beginnen. Het draait willekeurige spelkaarten zodanig om dat de motieven voor iedereen goed zichtbaar zijn en kijkt of het een plaatjespaar met twee dezelfde motieven te pakken heeft. Als het kind een paar heeft gevonden, mag het dit houden en vóór zich neerleggen. Daarna is de volgende aan de beurt.

Als er twee spelkaarten worden omgedraaid die verschillende motieven hebben, moeten deze weer worden teruggedraaid. Onthoud hierbij goed waar deze liggen. Nu is de volgende aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er geen kaarten meer over zijn. Wie de meeste paren heeft kunnen verzamelen is de winnaar.

En nu: beestachtig veel plezier!