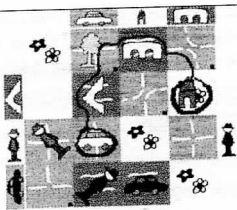


CITYMOVE
Ref. 50610

Auteur en illustraties: Liesbeth Bos, bosproductdesign.nl

Doel	- bevorderen van het richtingsbesef - bevorderen van het probleemoplossend en strategisch denken - verhogen van concentratie
Werkvorm	Voor 1 tot 4 spelers
Leeftijd	Vanaf 6 jaar
Inhoud	Houten opbergkist met - 1 bedrukt houten spelbord - 15 kunststof tegels (4 x water, 4 x gras, 3 x kruispunt, 2 x splitsing, 2 x bocht) - 24 kunststof opdrachtkaarten met twee of drie te verbinden elementen te gebruiken bij verschillende spelniveaus - 8 houten speelfiguren - handleiding
Meer in deze serie	50600 Eskimove 50620 Ball2move

SPEL
 Op het veld heb je te maken met te verschuiven land-, weg- en water- tegels. Hierover kunnen alle houten figuren bewegen. Maar let op; het is de bedoeling om aan de hand van je opdrachtkaart een kloppende verbinding te maken (zie figuur 1). Een auto hoort daarbij op een weg te staan, een brug in het water en een boom in het veld.
 Je kunt de tegels schuiven en de houten figuren verplaatsen. Lukt het je om binnen één spel zoveel mogelijk verbindingen te maken?



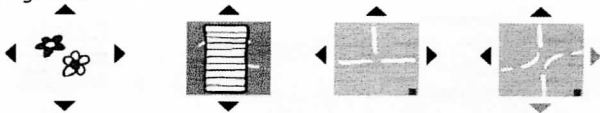
• *Figuur 1*

In dit voorbeeld is goed te zien hoe de opdracht gehaald is. Volg de lijn vanaf het blauwe huisje omhoog (vanaf een groen veld kan er naar alle kanten een verbinding gemaakt worden) Je komt nu op een tegeltje met een weg. De weg maakt een bocht richting groene brug. Vervolgens kom je weer op een weg tegel met een T-splitsing. Deze weg wordt vervolgd over de gele brug en komt daarna uit op weer een wegtegel met de gele auto.

De opdrachtkaart is gehaald: Alle gevraagde onderdelen zijn met elkaar verbonden, en alle gevraagde objecten staan op de goede ondergrond. Bij twijfel over de juiste ondergrond kun je spieken op de rand van het bord. De objecten staan daar met hun bijbehorende ondergrond afgebeeld.

In het voorbeeld is ook goed te zien dat de houten speelfiguren overal kunnen staan. Pas als je ze voor een opdracht met elkaar moet verbinden is de juiste ondergrond belangrijk.

Figuur 2



Een aantal voorbeelden van tegels en hun mogelijkheden. Van links naar rechts:

- 1) gras; als hier een *mannelijke*, *huis* of *boom*je op staat is deze naar alle kanten toe te bereiken via een brug in de goede richting of een weg.
- 2) water; als hier een *brug* op staat kun je hier in de richting van de brug overheen de weg volgen
- 3) voorbeelden van wegen voor de *auto's*. De eerste weg is een T-splitsing, de tweede heeft twee bochten. Dit is geen kruising.

Let op:

Al deze waardes zijn van toepassing op het moment dat er een opdracht uitgevoerd wordt. Dwz. dat je een route van één houten speelfiguur naar een ander gaat volgen. Voor het verplaatsen van houten speelfiguren hebben de aangegeven richtingen geen functie en kan er langs alle vier de zijden van een kaartje verplaatst worden.

De wegtegels moeten op een bepaalde manier in het speelbord neergelegd worden. Als indicatie staat hierop een donker vierkantje dat in dezelfde richting als het vierkantje op het kader gelegd moet worden.

WERKWIJZE

Vorbereiding: schud de tegels en verdeel deze verdekt over het speelbord. De hoek rechtsonder (aangegeven met het vierkante markeringstekentje) blijft leeg.

Draai vervolgens alle kaarten om en let er bij de speciale wegtetegels op dat deze goed om liggen (markeringsteken wijst naar rechts onder).

De houten speelfiguren komen op hun betreffende plaats op de rand van het bord te staan. Let er hierbij op dat de beide bruggen in verschillende richtingen wijzen en dat deze niet van richting zullen veranderen.

Voor alle spellen geldt: als een speler niet tevreden is met zijn opdrachtkaart dan mag hij deze aan het begin van zijn beurt wisselen voor een nieuwe. De oude kaart komt onderop de stapel te liggen. Is hij weer niet tevreden, dan zal hij moeten wachten tot zijn volgende beurt om de kaart weer te ruilen. Een spel is afgelopen zo gauw een speler geen nieuwe opdrachtkaart meer kan nemen.

Spel 1

Nodig: Speelbord met tegels en alle houten speelfiguren op de rand.

Alle kaarten met de rode stip.

Alle opdrachtkaarten worden geschud en komen in een verdekte stapel op tafel te liggen. Iedere speler neemt één opdrachtkaart en houdt deze verdekt voor zich.

Elke beurt mag een speler 3X een tegel schuiven en 3X een figuur verzetten. De te verzetten figuur mag er één zijn of meerdere, zo lang het aantal zetten van 3 niet overschreden wordt. De volgorde van schuiven en zetten is niet bepaald. Je kunt hiermee variëren. Bijvoorbeeld eerst een figuur 2 stapjes laten lopen, een tegel verschuiven, nog eens lopen en tenslotte nog 2X schuiven.

Het is niet toegestaan voor de volgende speler om de laatst gedane handeling (schuiven van een tegel of verplaatsen van een figuur) als eerste zet weer ongedaan te maken.

Voor de verplaatsing van figuren geldt dat deze alleen recht (niet diagonaal) verplaatst mogen worden over elke willekeurige *tegel*. Ze mogen een tegel passeren waar iemand anders staat, maar er kunnen nooit twee figuren op één tegel staan.

Een figuur hoeft niet persé op zijn eigen soort ondergrond te staan. Het mannetje kan dus best even op een water- of weg- tegel staan. Wel is het noodzakelijk voor het slagen van de opdracht dat de te verbinden speelfiguren elk op hun eigen ondergrond staan. Dus de boom staat op het

grasveld en de brug staat in het water. De verbinding ertussen verloopt via de weg- tegels.

Is een houten speelfiguur eenmaal op het bord gezet dan kan deze niet meer terug naar de rand verplaats worden.

In dit spel is het ook mogelijk dat een weg via een brug doorloopt bijvoorbeeld. Dat is geen enkel probleem. Zo lang een speler een kloppende verbinding tussen zijn twee objecten kan maken is de opdracht geslaagd.

Als een speler zijn opdracht gehaald heeft laat hij dit aan de andere spelers zien en neemt een nieuwe kaart. Heeft hij zetten over dan mag hij deze nog doen.

Het kan zijn dat een speler tijdens de beurt van een ander ziet dat zijn opdracht bereikt is. Hij roept dan "stop" en laat zijn kaart aan de andere spelers zien. Hierna neemt hij een nieuwe kaart.

Als een speler geen nieuwe opdrachtkaart meer kan nemen is het spel afgelopen. De speler met de meeste kaarten heeft gewonnen.

Spel 2

Idem als spel 1 maar nu wordt met de opdrachtkaarten open gespeeld.

Spel 3

Nodig: Speelbord met tegels en alle houten speelfiguren op de rand.
Alle kaarten met de blauwe stippen.

Het spel wordt net als spel 1 gespeeld. De opdrachtkaarten zijn nu wel uitgebreider geworden. Je moet nu een kloppende verbinding maken tussen een begin- en eindobject, en onderweg langs een derde object komen.

Spel 4

Idem als bij spel 3, maar nu wordt er met de kaarten open gespeeld

Spel 5

Nodig: Speelbord met tegels en alle houten speelfiguren op de rand.
Alle kaarten met de rode en de blauwe stippen.

De kaarten met de rode en blauwe stippen worden geschud en komen in een verdekte stapel op tafel te liggen.

Verder wordt het spel als bij spelomschrijving 1 gespeeld.

Op het einde telt men niet de kaarten maar het aantal rode (= 1 punt) en blauwe punten (= 2 punten) bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint.

Bij dit spel kun je er ook voor kiezen om twee stapels te maken. De spelers kiezen zelf of ze met kaarten met een rode stip (makkelijker maar minder punten) of met kaarten met een blauwe stip willen spelen.

Spel 6

Idem als spel 5, maar nu wordt er met de opdrachtkaarten open gespeeld.

Spel 7

In plaats van met meerdere kinderen te spelen is het ook mogelijk om de spellen individueel te spelen.

TIP

Het aantal te verschuiven tegels en te verzetten speelfiguren per beurt kan beperkt of uitgebreid worden (beperking: het spel wordt moeilijker; uitbreiding: het spel wordt gemakkelijker).