

# Coccinella

Auteur: Reinhold Wittig

Uitgegeven door Edition Perlhuhn, 1992

Een clever legspel waarbij enig ecologisch doorzicht de doorslag zal geven voor 3 of 4 spelers vanaf 8 jaar.

---

## Spelmateriaal

- een speelbord met 8 tuintjes en looppad
- 8 grote figuren in 4 verschillende kleuren
- een dobbelsteen
- heel wat bonen (witte bonen tellen als 1 punt, donkere voor 5)
- 53 kleine vierkante kaartjes verdeeld over 5 hoofdgroepen, elk gekenmerkt door een welbepaalde kleur:
  - gevoelige planten - 13 lichtgroene kaarten
  - schadelijke dieren - 14 rode kaartjes
  - nuttige diertjes - 14 blauwe kaartjes
  - robuuste planten - 6 donkergroene kaarten
  - humusrijke bodem vol regenwormen - 6 bruin/blauwe kaarten
- één 'betweter'-kaartje want in nagenoeg elke tuin loopt wel zo iemand rond die steeds zegt "Ik wil me niet moeien maar zo doe je het toch wel helemaal fout..."

## Doel van het spel

De spelers leggen hun kaartjes af in de verschillende tuintjes. Daarbij hebben ze oog voor de ecologische samenhang in de natuur want dat brengt hen de meeste punten op. Het spel eindigt zodra iemand geen enkele kaart meer bezit. Wie dan de meeste punten bezit, wint.

## Vorbereiding

- Elke speler kiest een kleur en neemt de bijbehorende pionnen.
- Alle kaartjes (54) worden geschud en verdekt verdeeld over de spelers. Bij vier spelers blijven twee kaartjes over die opzij gelegd worden. Let wel: de betweterkaart moet in elk geval in het spel blijven!
- De bonen worden naast het bord gelegd.
- Nadat de startspeler bepaald werd, plaatst deze als eerste een van zijn pionnen op een veld naar keuze. De andere spelers volgen in wijzerzin totdat alle pionnen op het loopveld geplaatst zijn. Er mogen meerdere pionnen op eenzelfde veld geplaatst worden.

## Spelverloop

- De speler aan beurt dobbelt en verplaatst één van zijn figuren evenveel velden als aangegeven door de dobbelsteen.
  - Bereikt hij daarbij een vak met een pijl naar een tuintje, dan mag hij een van zijn kaartjes in dat tuintje plaatsen. Hij is daartoe geenszins verplicht. Is het bereikte doelveld bezet door een pion van een tegenspeler, dan mag hij één van zijn kaartjes aan die speler geven. Staan daar meerder pionnen, dan krijgt elke speler zo'n kaartje.
  - Bijzonder gunstig is de situatie waarbij het doelveld bezet is én een verbinding geeft naar een tuin. In dat geval mag de speler aan beurt zowel een kaartje in de tuin leggen als doorgeven aan de andere aanwezige speler(s).
  - Bij het plaatsen van een kaartje in een tuin wordt men enkel beloond als men rekening houdt met ecologische samenhang in die tuin. Daarbij spelen zowel de kleur van de cirkels op de kaartjes als de getalwaarden een belangrijke rol.
- Een geldige 'ecologische' verbinding tussen twee kaartjes houdt twee voorwaarden in:
  - enerzijds moeten de cirkeltjes op beide aangrenzende kaartjes een andere kleur hebben en
  - anderzijds moet de getalwaarde op de ene kaart deelbaar zijn door de andere.

*Voorbeeld: de fruitboom (lichtgroen - '12') grenst aan bladluis (rood - '3'). Deze eenheid kan aangevuld worden met een meikever (blauw - '9') naast de bladluis en kan men de fruitboom linken aan een uitzonderlijk goede bodem (blauw/bruin - '1'). Hierdoor ontstaat een interessante rij van 4 kaarten.*

- Het aantal gewonnen punten is eenvoudig te bepalen:
  - Één enkele losliggende kaart brengt niets op.
  - Legt men een kaart aan die niet past, dan krijgt men ook niets.
  - Passen twee kaarten samen, dan krijgt men twee punten uit de voorraad.
  - Wordt een derde kaart bij een geldig duo gelegd, dan bekomt men drie punten.
  - Een groep van vier verbonden kaarten levert vier punten op.
  - Vijf bij elkaar passende kaarten brengen vijf punten op.
  - Een verbond van zes kaarten brengt tenslotte zes punten op.

Opmerking: Vanaf de vierde kaart kan het tot dubbele verbindingen komen als deze kaarten in een vierkant liggen. In dit geval is het toegestaan dat bij de laatst gelegde kaart maar één verbinding als ecologisch beschouwd moet worden. Men krijgt toch de vier punten.

- De 'betweter'-kaart mag niet in een tuintje geplaatst worden. Deze kaart kan enkel aan elkaar doorgegeven worden. De speler die dit kaartje op het einde in zijn bezit heeft, verliest 3 punten!

## Speleinde

- Zodra een speler zijn laatste kaart heeft aangelegd of doorgegeven, eindigt het

spel. Deze speler krijgt natuurlijk eerst zijn verdiende punten. Voor zijn vlijt krijgt hij 8 bonuspunten uit de voorraad.

- Daar er meer kaartjes in het spel zijn als plaatsen in de verschillende tuinen, kan het soms wat langer duren. Het spel is daarom ook beëindigd als vijf tuintjes volledig opgevuld zijn. In dit geval zijn er geen bonuspunten te verdienen.
- Alle spelers tellen hun bonen. Winnaar is de speler met de meeste bonen.

## Opmerkingen

- Probeer de hoeveelheid verzamelde bonen geheim te houden. Doe dit ook met je nog resterende kaartjes. Hierdoor bescherm je de door jouw gewenste tuinplekjes.
- In het begin is het raadzaam om alle eigen kaartjes naar kleur in rijen op de tafel te leggen.



---

Date Last Modified: 14-01-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief