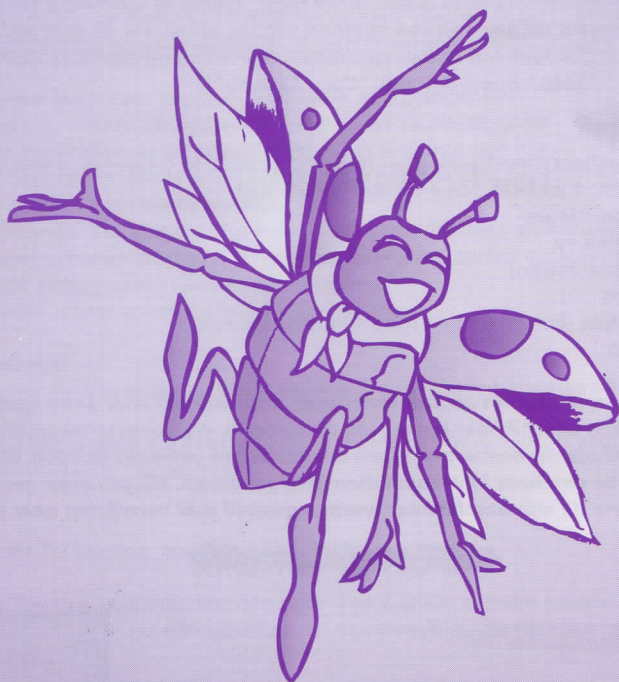


Coco Colecto



Coco Colecta



Voor: 2-4 spelers van 3-99 jaar
Spelontwikkeling: voor leeftijdsgroepen 3,4,5,6,7,8 en 9+ (leeftijdsindicaties zijn afgestemd op complexiteit en speelduur)
Speeltijd: 4-40 minuten
Spelidee: Sabine Opstelten
Illustraties: Sabastiaan Dankmeijer en Tim Mathijssen
Vormgeving: 2DSign

Achtergrond

Het leven van de lieveheersbeestjes is één groot feest, zolang ze tenminste genoeg bladluizen te eten hebben en de gevaren van spinnenwebben en vooral de spin zelf weten te ontlopen. Lijkt het je ook leuk om tweelingbroertjes te vinden, op bladluizenjacht te gaan of tegen je vriendjes te racen? Speel dan ook "Coco Colecto"!

Inhoud van de doos:

- kaarten 54 (lieveheersbeestjeskaarten met 1-10 stippen in 4 kleuren, 4 spinkaarten, 4 bladluiskaarten, 4 webkaarten en 2 blanco kaarten)
- 2 gewone dobbelstenen
- 1 blanco dobbelsteen
- 40 gele fiches (bladluizen)
- 4-zijdig spelbord
- 4 kleuren kevertjes (fiches) en een rode spin (rode fiche)
- spelbeschrijving

De blanco elementen (2 kaarten en 1 dobbelsteen), zijn bedoeld voor extra spelvarianten. Extra varianten zullen beschikbaar komen via de website: www.opsteltenspelgoed.com. Ook kunnen met de blanco elementen eigen spelvarianten gemaakt worden. Wil je ze delen met anderen, mail ze dan naar info@opsteltenspelgoed.com. Bij gebleken geschiktheid, zullen ze dan ook via de site beschikbaar worden gesteld met verwijzing naar de inzender.



Tel je rijk

(2-4 spelers, leeftijdsindicatie: 3-5)

Basisvariant (voor 3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 3+)

Doel van het spel

Door goed op te letten en te tellen, zo veel mogelijk bladluizen verzamelen.



Spelvoorbereiding

18x 

- Leg het kaartenbord in het midden.
- Geef iedere speler een setje met lieveheersbeestjeskaarten in de eigen kleur (de lieveheersbeestjes met rode, gele, oranje of groene kraagjes) bestaande uit de lieveheersbeestjes met 1, 2 en 3 stippen. Geef iedere speler ook een spinkaart, webkaart en bladluiskaart. De overige kaarten worden niet gebruikt.
- Leg de bladluizen (18 gele fiches) naast het bord.

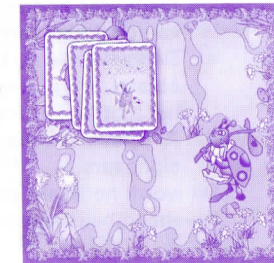


spin web bladluis

De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

Beurt

1. De speler die aan de beurt is legt één van zijn kaarten in het kaartvlak linksboven op het bord.
2. De overige spelers moeten zo snel mogelijk de kaart in de eigen set van kaarten zoeken, die evenveel stippen heeft als de open neergelegde kaart.
3. Zodra een speler de juiste kaart heeft gevonden, legt hij deze met de afbeelding naar beneden op de open neergelegde kaart.
4. Zodra iedere speler de gekozen kaart heeft neergelegd, herhaalt stap 1-3, waarbij de volgende kaart in het kaartvlak naast de juist gevormde stapel wordt gelegd. Dit herhaalt zich net zolang tot de speler wiens beurt het is al zijn kaarten gespeeld heeft. Er zijn nu drie stapels kaarten.
5. Beloningsronde. Per stapel krijgen de spelers een bladluis als beloning wanneer ze de goede kaart gekozen hebben. De lieveheersbeestjeskaarten op iedere stapel worden vervolgens teruggegeven aan hun eigenaars.
6. De volgende speler is aan de beurt.



Einde van het spel

Het spel eindigt als alle spelers aan de beurt zijn geweest (of meerdere keren als dit vooraf afgesproken is).

In de basisvariant is geen winst of verlies; dit komt pas in varianten voor oudere spelers (zie bij de verschillende varianten).

Variant 1 (voor 1-2 spelers, leeftijdsindicatie: 3+)

Deze variant kan ook gespeeld worden door 1 of 2 spelers onder begeleiding van een ouder. De ouder vervult nu elke beurt de rol van de speler die de kaart open neerlegt en de beloning uitbetaald.

Variant 2 - met winnen (voor 3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 4+)

Spelvoorbereiding gelijk als in de basisvariant. Het doel is nu om zo veel mogelijk bladluiskaarten te verzamelen.

Beurt

De beurt is gelijk als in de basisronde met uitzondering van de beloningsronde.

- Beloningsronde. Per stapel krijgen de spelers bladluizen als beloning wanneer ze de goede kaart gekozen hebben. Het aantal bladluizen wordt bepaald door de volgorde waarin ze op elkaar liggen:

- a. De speler die aan de beurt is geeft één bladluis (gele fiches) aan de speler die het laatst de kaart op de stapel heeft gelegd (de bovenste op de stapel), indien het de juiste kaart is (dus hetzelfde aantal stippen heeft als de kaart die open is neergelegd). Als het niet de juiste kaart is krijgt deze geen bladluis.
- b. De speler die de kaart daaronder heeft neergelegd, krijgt twee bladluizen, indien het de juiste kaart is. Als het niet de juiste kaart is krijgt deze geen bladluizen.
- c. De speler die de kaart daaronder heeft neergelegd (en dus als eerste), krijgt drie bladluizen, indien het de juiste kaart is. Als het niet de juiste kaart is krijgt deze geen bladluizen.
- d. Alle lieveheersbeestjeskaarten worden teruggegeven aan hun eigenaars.

Dit wordt herhaald voor elke volgende stapel van op elkaar gelegde kaartjes, totdat alle lieveheersbeestjeskaarten weer terug zijn bij de eigenaars.

Elke speler telt zijn bladluizen. De speler die aan de beurt is geeft aan de speler met de minste bladluizen de spinkaart, aan de volgende de webkaart en de speler met de meeste bladluizen krijgt de bladluiskaart. De bladluizen gaan terug in de pot.

Einde spel

Het spel eindigt wanneer alle spelers aan de beurt zijn geweest (of meerdere keren als dit vooraf afgesproken is).

De speler met de meeste bladluiskaarten heeft gewonnen. Als twee of meer spelers een gelijk aantal bladluiskaarten heeft, is de speler met de meeste webkaarten winnaar. Als dit ook een gelijk aantal is, is het tussen deze spelers gelijk spel.

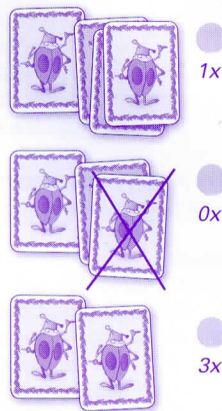
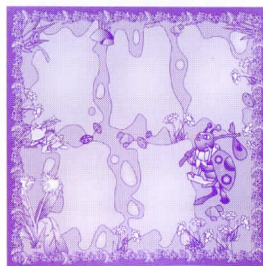
Variante 3 - Vijf op een rij

(voor 3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 5+)



Spelvoorbereiding

- Leg het kaartenbord (zie afbeelding) en één van de dobbelstenen in het midden.
- Neem uit één van de set lieveheersbeestjeskaarten de kaarten met een lieveheersbeestje met 1, 2, 3, 4 en 5 stippen en leg deze in oplopende volgorde naast elkaar op de kaartvelden (beginnend bij het veld linksboven), met de afbeelding naar boven (open).
- Leg de spin (grote rode fiche) bovenop de lieveheersbeestjeskaart met 1 stip (daarmee het aantal stippen afdekkend).
- Geef iedere speler acht bladluizen (gele fiches).
- Leg acht bladluizen in de pot.



De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

Beurt

1. Gooi met de dobbelsteen.
2. Verschuif de grote rode fiche evenveel stappen, als het aantal ogen gegooid met de dobbelsteen.
3. Laat elke speler het aantal bladluizen pakken, wat hij/zij denkt dat overeenkomt met het aantal stippen afgebeeld op het lieveheersbeestje, die wordt afgedekt door de spin.
4. Controleer van iedere speler (beginnend bij de speler links van de gooiër met de dobbelsteen) of het aantal bladluizen overeenkomt met die van de lieveheersbeestjeskaart, door op elke stip een bladluis van die speler te plaatsen:
 - a. Indien een speler het juiste aantal bladluizen heeft gepakt, krijgt hij ze terug. Indien hij minder dan tien bladluizen heeft, krijgt hij één extra bladluis uit de pot.
 - b. Indien een speler een verkeerd aantal bladluizen heeft gepakt, worden deze allemaal opzij gelegd in de pot.
5. De volgende speler is aan de beurt.

Einde spel

Het spel eindigt wanneer één van de volgende situaties zich voordoet:

- Als iedere speler twee keer aan de beurt is geweest.
- Als één van de spelers geen bladluizen meer heeft.

Degene die de meeste bladluizen over heeft, heeft gewonnen. Bij gelijke stand is het gelijkspel tussen deze spelers.

Om de moeilijkheidsgraad (leeftijdsindicatie 6+) te vergroten kan afgesproken worden dat de kaarten met de afbeelding naar beneden worden gelegd. In iedere beurt moet dus de controle van de aantallen bladluizen worden gedaan door de kaart, waar de grote rode fiche op ligt, even om te draaien.



Het web

(2-4 spelers, leeftijdsindicatie 5-8)



De lieveheersbeestjesjacht

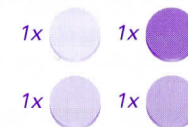
(3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 5+)

Doel van het spel

Het verzamelen van drie kaarten met lieveheersbeestjes met hetzelfde aantal stippen (kaarten in de hand).

Spelvoorbereiding

- Leg het bord van het web (zie afbeelding) in het midden.
- Pak alle sets lieveheersbeestjeskaarten en neem van elke set de lieveheersbeestjes met 1-5 stippen.
- Schud alle kaarten tezamen en deel iedere speler drie kaarten. Leg de overige kaarten op een stapel naast het bord. Dit is de pakstapel.
- Zet voor iedere speler een lieveheersbeestje (gekleurd fiche) ergens in het web (zelf kiezen).



De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

Beurt

1. Leg één van je kaarten open neer en loop zoveel stappen over het web als er stippen staan op de gekozen kaart. Een lijn van het web passeren geldt als één stap.
2. De volgende situaties zijn mogelijk:
 - a. Als je op een leeg veld gekomen bent, pak je een kaart van de pakstapel en is de volgende speler aan de beurt (de gespeelde kaart komt op de aflegstapel).
 - b. Als je op een veld bent gekomen waar één of meer andere spelers staan, moet je de door jou gespeelde kaart ruilen met een kaart van één van die spelers (jij mag kiezen wie). De kaart die aan jou gegeven wordt moet een ander aantal stippen hebben, dan aangegeven op de door jou gespeelde kaart. De kaart die je krijgt wordt dicht gegeven (de afbeelding onzichtbaar voor de andere spelers).
3. Als je nu drie kaarten in handen hebt met een gelijk aantal stippen, dan heb je gewonnen. Zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde spel

Het spel eindigt wanneer één van de spelers drie kaarten heeft met een lieveheersbeestje met hetzelfde aantal stippen. Dit is de winnaar.

Variant 1 - met kriebels (3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 6+)

Gelijk aan de basisvariant maar nu worden ook één spinkaart, één webkaart en één bladluiskaart toegevoegd aan het spel. Deze kaarten worden meegeschud met de andere kaarten.

De functie van deze kaart wordt hieronder uitgelegd:

- Spinkaart: als iemand op het veld terechtkomt waar jij op staat, mag jij de ruil van kaarten blokkeren. De andere speler verliest zijn kaart aan de aflegstapel, maar mag wel een nieuwe kaart nemen van de afpakstapel. De spinkaart wordt ook ingeleverd.
- Webkaart: als iemand op het veld terechtkomt waar jij op staat, mag je de webkaart gebruiken, om te zorgen dat deze speler de volgende beurt moet overslaan (gevangen).
- Bladluiskaart: Deze kaart mag je gebruiken als je op een veld terechtkomt waarop al iemand staat. Je mag dan jouw "loopkaart" omruilen tegen twee kaarten uit zijn hand.



spin



web



bladluis

Door de functie van deze kaarten, kan een speler aan het begin van zijn beurt minder dan drie kaarten hebben. Indien dit het geval is, dan mag deze speler aan het begin van zijn beurt zijn hand aanvullen tot drie kaarten door kaarten te nemen van de afpakstapel.

Het is altijd toegestaan om aan het begin van je beurt een speciale kaart om te ruilen met de bovenste kaart van de pakstapel. De speciale kaart komt op de aflegstapel.

Variant 2 - Vang de bladluis

(2-4 spelers, leeftijdsindicatie: 7+)



Doel van het spel

Als eerste in het midden van het web geraken.

1x

Spelvoorbereiding

- Leg het bord van het web (zie afbeelding) in het midden en leg één van de bladluizen (gele fiches) in het midden van het web.
- Geef iedere speler een setje met lieveheersbeestjeskaarten in de eigen kleur (de lieveheersbeestjes met rode, gele, oranje of groene kraagjes) bestaande uit de lieveheersbeestjes met 1, 2, 3, 4 en 5 stippen.
- Zet voor iedere speler een lieveheersbeestje (gekleurd fiche) op het blad met dezelfde kleur in de hoekpunten van het bord.



De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

Beurt

1. Alle spelers kiezen uit hun hand één van de lieveheersbeestjeskaarten, en legt die dicht (met de afbeelding naar beneden) voor zich neer.
2. De speler die aan de beurt is raadt het totaal aantal stippen van alle kaartjes die door de spelers getrokken zijn bij elkaar opgeteld.
3. De speler links van hem/haar zegt hoger, lager of gelijk.
 - a. Bij hoger moet die speler een nieuw getal zegen dat hoger is dan het vorige en herhaalt stap 3 zich.
 - b. Bij lager draait iedereen de kaarten open.
 - Als het totaal aantal hoger of gelijk is, mag de speler die het laatste getal zei een stap naar het midden van het web en gaat de speler die lager zei een stap terug naar de buitenrand.
 - Als het aantal lager is, mag de speler die lager zei een stap naar het midden van het web en moet de speler die het laatste getal zei een stap terug richting de buitenrand (nooit verder terug dan het startveld).
 - c. Bij gelijk draait iedereen de kaarten open.
 - Als het totaal aantal hoger is, mag de speler die het laatste getal zei een stap naar het midden van het web en gaat de speler die gelijk zei een stap terug naar de buitenrand.
 - Als het aantal gelijk is, mag de speler die gelijk zei een stap naar het midden van het web en moet de speler die het laatste getal zei blijven staan.
 - Als het aantal lager is, moeten zowel de speler die gelijk zei en de speler die het laatste getal zei een stap terug richting de buitenrand.
4. De kaarten worden afgelegd op de eigen aflegstapel. Als alle kaarten op zijn neemt ieder zijn eigen aflegstapel weer in de hand. De volgende speler is aan de beurt.

Einde van het spel

De speler die als eerste in het midden van het web is gekomen en dus de bladluis vangt.

de moeilijkheidsgraad te verhogen (leeftijdsindicatie 8+), kan ook gewerkt worden met de kaarten met 5, 6, 7, 8 en 9 stippen of een andere combinatie van 5 kaarten.



Boomkruipers

(2-4 spelers, leeftijdsindicatie 7-99)

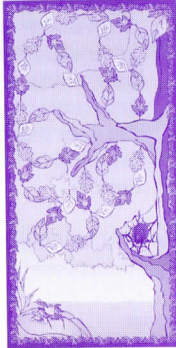
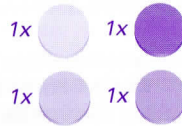
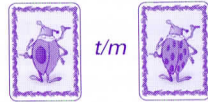
Variant 1 - Lente (2-4 spelers, leeftijdsindicatie: 7+)

Doel van het spel

Zo veel mogelijk luizen uit de boom vangen.

Spelvoorbereiding

- Leg het bord van de Boomkruipers (zie afbeelding) in het midden.
- Pak twintig bladluizen (gele fiches) en leg vier bladluizen daarvan op vier verschillend gekleurde blaadjes in de boom (de rest leg je op het grote blad met de bladluis linksonder op het bord).
- Pak alle sets lieveheersbeestjeskaarten.
- Schud de kaarten van alle sets door elkaar en deel iedere speler vijf kaarten. Leg de overige kaarten op een stapel naast het bord. Dit is de pakstapel.
- Zet een lieveheersbeestje (gekleurde schijf) voor iedere speler op het startveld: de boomstam.

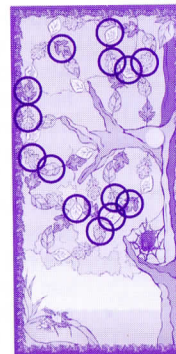


De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

Beurt

1. Om te lopen, heb je een kaart nodig in de kleur van het veld waarop je staat (behalve bij aanvang van het spel, omdat dit veld blanco is). Indien je een kaart hebt in die kleur, mag je het aantal stappen lopen dat overeenkomt met het aantal stippen op de lieveheersbeestje. Elke stap die je loopt moet naar een buurblad zijn. Indien je blad direct verbonden is met de tak, mag je ook op de tak stappen. Daar deze is verbonden met de stam en via de stam met de andere takken, mag je vanaf die tak ook in één stap naar een blad direct verbonden aan een andere tak stappen. De stap over de tak en de stam geldt als één stap.
 - a. Indien je op een veld bent gekomen met een bladluis mag je deze afnemen en toevoegen aan je vangst. Vervolgens leg je een nieuwe bladluis (uit de voorraad linksonder op het bord) op een ander blad van de boom met dezelfde kleur als waar je nu op staat.
 - b. Indien je op een ander veld bent terecht gekomen, mag je nog een kaart spelen en lopen, mits deze kaart dezelfde kleur heeft als het veld waarop je bent terechtgekomen.
2. Leg de gespeelde kaart(en) op de aflegstapel en vul je hand weer aan tot vijf kaarten vanaf de pakstapel.
3. De volgende is aan de beurt.

voorbeeld vanaf de stam



○ bereikbare velden (start op de stam met kaart 3)



gaat je pion terug naar de stam en neem je een kaart van de pakstapel.

Einde spel

Het spel eindigt als de pakstapel leeg is en geen van de spelers meer kan lopen. Degene die aan het eind van het spel de meeste luizen heeft gevangen, heeft gewonnen.

Om de moeilijkheidsgraad te verhogen (leeftijdsindicatie 8+), kan afgesproken worden dat je eventueel ook twee kaarten mag gebruiken om het aantal te lopen stappen te bepalen. Het aantal stappen wordt dan bepaald door de som of het verschil van het aantal stippen van deze twee kaarten.

Variatie 2 - Herfst (2-4 spelers, leeftijdsindicatie 9+)

Doel van het spel

Als eerste je bladluizen verstoppen in de boom.

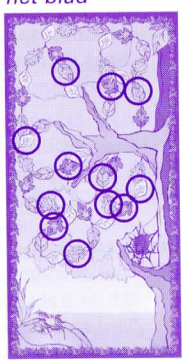
Spelvoorbereiding

- Leg het bord van de Boomkruipers (zie afbeelding) in het midden.
- Geef iedere speler zeven bladluizen (groene fiches).
- Pak alle sets lieveheersbeestjeskaarten.
- Schud de kaarten en deel iedere speler vijf kaarten. Leg de overige kaarten op een stapel naast het bord. Dit is de pakstapel.
- Zet een lieveheersbeestje (gekleurde schijf) voor iedere speler op het startveld: boomstam

De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

Beurt

1. Zoek het blad met het laagste getal (start bij 1) in de boom waarop nog geen bladluis ligt.
2. Kies een kaart of een combinatie van twee kaarten waarmee je dat blad kan bereiken. Het aantal stappen dat je mag lopen wordt bepaald door het aantal stippen van de twee kaarten die je gebruikt op te tellen, af te trekken, te vermenigvuldigen of te delen.
3. Om te lopen, moet één van de kaarten die je wilt gebruiken dezelfde kleur hebben als het blad waarop je staat (behalve bij aanvang van het spel, omdat dit veld blanco is). Elke stap die je loopt moet naar een buurblad zijn. Indien je blad direct verbonden is met de tak, mag je ook op de tak stappen. Daar deze is verbonden met de stam en via de stam met de andere takken, mag je vanaf die tak ook in één stap naar een blad direct verbonden aan een andere tak stappen. De stap over de tak en de stam geldt als één stap.
 - a. Indien je op het blad bent gekomen met het laagste getal zonder bladluis, mag je één van je bladluizen uit je voorraad leggen op dit blad. Als je nog één of meer kaarten over hebt, waarmee je vanaf dit veld verder kunt, ga dan naar stap 1. Anders, ga verder met stap 4. Je kan dus meerdere bladluizen plaatsen in één beurt.
 - b. Indien je op een ander veld bent terecht gekomen, mag je nog een kaart of een combi-



○ bereikbare velden (start op het blad met kaart 3)



digt ook meteen je beurt.

Einde spel

Het spel eindigt wanneer één van de volgende situaties zich voordoet:

- Als de pakstapel leeg is en geen van de spelers meer kan lopen.
- Als één van de spelers al zijn bladluizen in de boom heeft verstopt.

Degene die aan het eind van het spel de minste bladluizen in zijn voorraad over heeft.



De Keverrace

(3-4 spelers, leeftijdsindicatie 7-99)

Basisvariant

(3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 7+)

Doel van het spel

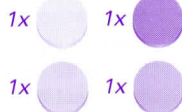
Als eerste met je kever (pion) de finish bereiken.

Spelvoorbereiding

- Leg het bord van de Keverrace in het midden en zet voor iedere speler een lieveheersbeestje (gekleurd fiche) op de boomstam, rechtsonder op het bord.
- Bepaal voor iedere speler het startveld van zijn pion als volgt:
 - Zoek uit één set kaarten de kaarten met 1 stip, 3 stippen, 5 stippen en 7 stippen
 - Schud deze kaarten en laat de spelers omstebeurt één van de kaarten ongezien trekken
 - Loop, op het pad dat loopt vanaf de boomstam, het aantal stappen met je lieveheersbeestje dat is aangegeven op de kaart die je hebt getrokken
- Geef iedere speler een complete set kaarten van dezelfde kleur als het lieveheersbeestje, (alle lieveheersbeestjeskaarten met de rode, gele, oranje of groene kraagjes), een spinkaart, een webkaart en een bladluiskaart.



spin web bladluis



Ronde

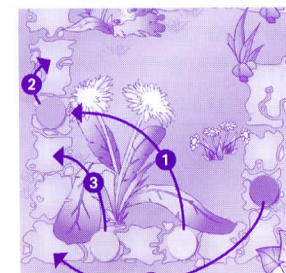
1. Iedere speler bepaalt of hij in deze ronde één van zijn speciale kaarten (spinkaart, webkaart of bladluiskaart) wil spelen. Als een speler dat wil, dan legt hij deze gedekt (met de afbeelding naar beneden) voor zich neer. De speler geeft aan de andere spelers aan dat hij een speciale kaart deze ronde inzet (maar zegt natuurlijk niet welke).
2. Alle spelers kiezen één van de lieveheersbeestjes kaarten die ze in de handen hebben en leggen de gekozen kaart met de afbeelding naar beneden voor zich neer.

heette vervalt vervalt vervalt. Als meerdere spelers een spinkaart hebben gespeeld, dan wordt eerst de spinkaart uitgespeeld van de speler die het meest achteraan staat. Als de spelers op hetzelfde veld staan, wordt de kaart van de jongste speler eerst gespeeld.

- b. De speler die de webkaart heeft gespeeld mag één van de overige medespelers uitkiezen die wordt gevangen. Zijn loopkaart vervalt evenals eventueel gespeelde speciale kaarten. Als meerdere spelers een webkaart hebben gespeeld wordt eerst de webkaart uitgespeeld van de speler die het meest achteraan staat. Als de spelers op hetzelfde veld staan, wordt de kaart van de jongste speler eerst gespeeld.
6. Controleer wie van de overgebleven spelers het laagste aantal stippen heeft ingezet. Deze mag nu zijn kever plaatsen naast de meest vooruitgeschoven kever op het bord (indien de bewuste speler al vooraan stond, blijft deze op zijn plaats).
 7. Controleer wie van de overgebleven spelers het hoogste aantal stippen heeft ingezet. Deze mag één stap vooruit.
 8. Controleer wie van de overgebleven spelers nog niet is geweest. Deze heeft/hebben een kaart met het middelste aantal stippen. Deze spelers mogen het aantal velden lopen dat overeenkomt met het aantal stippen op de gekozen kaart. Let op! Als ze ook een bladluiskaart hebben ingezet mogen ze het dubbele aantal velden lopen.
 9. Alle gespeelde kaarten worden op de eigen aflegstapel gelegd.
 10. De volgende beurt begint.

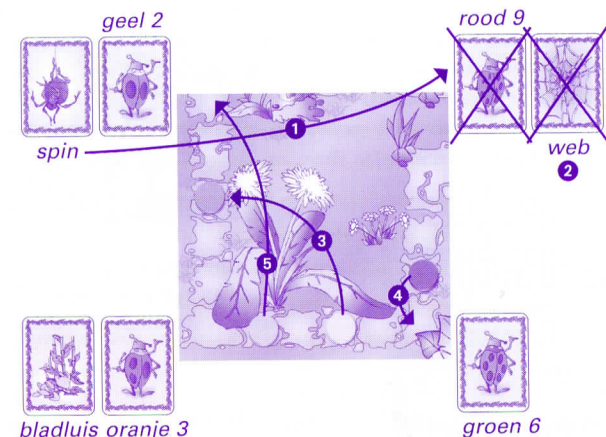
standaardvolgorde:

- 1 laag
- 2 hoog
- 3 midden



volgorde met speciale kaarten:

- 1 spin
- 2 web
- 3 laag
- 4 hoog
- 5 midden/bladluis



Wat als?

De lieveheersbeestjeskaarten op zijn? Dan krijgt iedere speler weer een complete set terug en wordt er verder gespeeld. Eventueel gespeelde speciale kaarten worden niet teruggeven.

Einde spel

De eerste speler die het keverkamp bereikt heeft gewonnen. Als meerdere spelers tegelijk het keverkamp bereiken, wint de speler die nog de meeste speciale kaarten over heeft. Als dit aantal ook gelijk is, is het gelijkspel.

Variant in rondes (3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 8+)

Gelijk aan de basisvariant, maar nu moet ook de weg terug van het keverkamp naar het startpunt afgelegd worden.

De speler die als eerste het keverkamp bereikt (en dus halverwege is), geeft zijn spinkaart aan de speler die op dat moment achteraan staat. De (overige) gespeelde speciale kaarten krijgen de spelers terug zodra ze het keverkamp bereiken.

Achtergrond bij het spelontwerp

Coco Colecto is een oorspronkelijk ontwerp voor de behoefte van een kind. De zoon van speelauteur Sabine Opstelten bleek dispraktisch te zijn. Er waren hulpmiddelen nodig om hiermee om te gaan. Hier kwam een zoektocht uit voort naar bordspellen die al gespeeld kunnen worden door kinderen van 3-4 jaar oud, maar ook daarna nog voldoende uitdaging bieden voor het zich verder ontwikkelende kind en ook voor de ouders leuk blijven.

Toen deze zoektocht niets opleverde is Sabine Opstelten zelf spelconcepten gaan opzetten die dit wel kunnen bieden. Het heeft geresulteerd in een serie spellen (Piratenspel, Tover je Toverweg, Mijn Huis en Katoiz), die hun weg hebben gevonden naar kinderen en volwassenen. De spellen zijn tegenwoordig te vinden op scholen, in gehandicapteninstellingen, bij de jeugdzorg en in de spellenwinkels. Het leukste vindt de auteur dat er ook zoveel volwassenen zijn die enthousiast zijn over de spellen, die van oorsprong bedoeld waren voor haar zoon.



© 2007 Opstelten Speelgoed
All rights reserved.
www.opsteltenspeelgoed.com



co-publisher

ISBN: 978-90-78577-03-4