



8+

leeftijd



2-6

spelers



30+

min.



NL

Dieren van de Wereld

Inhoud: 200 kaarten, 6 speelborden met werelddelen, wereldkaart.

Elk werelddeel heeft een kleurcode, zoals hieronder staat aangegeven. Op de achterzijde van iedere dierenkaart staan één of meer cirkeltjes, waaraan je kunt aflezen in welk werelddeel ze voorkomen.

NOORD-AMERIKA

Noord- en Midden- Amerika

EUROPA

Europa

ZUID-AMERIKA

Zuid-Amerika

AZIË

Azië

AFRIKA

Afrika

OCEANIË

Australië, Oceanië en Antarctica

DOEL VAN HET SPEL

Noem de namen van dieren van overal ter wereld en plaats ze op het juiste werelddeel.



Als je de juiste naam weet, win je de kaart. Als je daarna ook nog een vraag over dat dier juist kan beantwoorden, win je nog een kaart! De speler die de meeste kaarten op het juiste werelddeel weet te plaatsen, wint het spel!

VOORBEREIDING

Voor ieder spelletje:

- Geef iedere speler een werelddelenbord.
- Schud de dierenkaarten goed en tel het juiste aantal kaarten af voor het aantal spelers. Deze kaarten vormen de **vragenkaarten**.

2-3 spelers: 40 dierenkaarten

4-5 spelers: 50 dierenkaarten

6 spelers: 60 dierenkaarten

- De overige dierenkaarten leg je met de fotozijde naar boven op tafel. Dit is de **puntenstapel**.
- Geef iedere speler 4 vragenkaarten van de vragenstapel en leg ze met de fotozijde naar boven op de vakjes van het werelddelenbord.
- Leg de stapel vragenkaarten met de foto's naar boven naast de puntenstapel. Houd de vragenstapel en de puntenstapel goed gescheiden!
- De speler links van de gever mag beginnen.

HET SPEL BEGINT

1. Als je aan de beurt bent, kies je van een van de bordjes van de andere spelers een dier dat je kent en je probeert het te benoemen (je mag maar één keer raden!).
2. Als je geen van de dieren van de andere spelers herkent, moet je er toch een kiezen en de naam ervan proberen te raden. De eigenaar van de kaart, neemt de kaart op en controleert of je antwoord correct is.
 - **Als je antwoord fout is**, zegt de eigenaar welk dier het is en legt de kaart onderop de vragenstapel.
3. **Als je de naam van het dier goed hebt**, heb je die kaart verdiend en mag je de vraag over het dier op de kaart proberen te beantwoorden. De eigenaar leest de vraag en de mogelijke antwoorden hardop voor.
 - **Als je het juiste antwoord hebt gekozen**, mag je nog een kaart van de puntenstapel nemen en de vragenkaart van dat dier houden. Probeer vervolgens de dieren van beide kaarten onder het juiste werelddeel op jouw werelddelenkaart te plaatsen. Je mag natuurlijk niet op de achterkant van de kaarten kijken!
 - **Als je de vraag fout beantwoordt**, mag je de kaart met het dier erop gewoon houden. Probeer de kaart onder het juiste werelddeel op je werelddelenkaart te plaatsen en kijk niet op de achterzijde.

Voorbeeld:

Je hebt de olifant juist benoemd en hebt ook de vraag over de olifant goed beantwoord = Je krijgt de kaart met de olifant én een extra kaart van de puntenstapel.

Pas op! Als het dier in meer werelddelen voorkomt, dan is elk van die werelddelen goed! De gekleurde cirkeltjes aan de achterzijde van de kaart geven alle werelddelen weer waarin het dier voorkomt.

4. Voordat een nieuwe ronde begint, neem je een nieuwe kaart van de vragenkaarten en legt deze op het lege vakje van een van de werelddelenkaarten. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

De spelers mogen tijdens het spel hun gewonnen kaarten naar andere werelddelen verschuiven, zolang ze maar niet op de achterzijde van de kaarten kijken!

Sommige dieren zijn behoorlijk lastig om te herkennen. Dan kun je iets soepeler met de regels omspringen en bijvoorbeeld antwoorden goedkeuren waarin het onderstreepte deel van het antwoord voorkomt. Je kunt het spel pittiger maken door een extra puntenkaart toe te kennen als de speler ook de wetenschappelijke naam van het dier weet.

EINDE VAN HET SPEL

Speel op deze manier verder totdat er niet meer voldoende dierenkaarten over zijn in de vragenstapel om de open plekken van de werelddelenbordjes op te vullen. De dierenkaartjes op de werelddelenbordjes die niet zijn gebruikt, tellen niet mee voor de eindscore.

DE SCORE EN DE WINNAAR

Nu controleren de spelers of zij hun gewonnen kaarten op het juiste werelddeel hebben gelegd. Neem al je kaarten, werelddeel voor werelddeel, op. Draai ze om en leg alle kaarten die op het verkeerde werelddeel zijn gelegd, terzijde. Tel de kaarten die op het goede werelddeel zijn gelegd. De speler die de meeste kaarten op het juiste werelddeel heeft gelegd, is de winnaar!

