

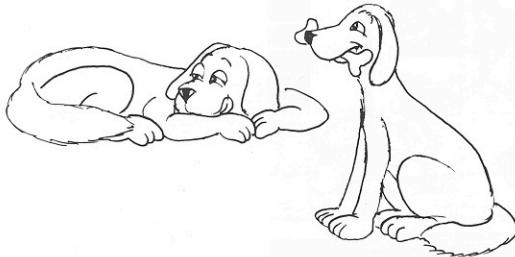
# Fikkie en zijn vrienden

...koortsachtig op zoek naar botten

Een spel van Wolfgang Riedesser  
Ravensburger spel nr. 003495

Grafiek: Horst Laupheimer  
Een dobbelspel voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 10 jaar

Inhoud:  
1 speelbord  
4 honden  
4 boomstammen  
6 botten  
8 kaartjes  
1 dobbelsteen spelregels



**Aanwijzing voor de ouders:**  
Beste ouders, zoals de ervaring ons leert stoppen kinderen graag spelmateriaal in hun mond. Past u er op dat de kinderen de kleine kunststoffen botten bij het spelen niet in hun mond stoppen, aangezien het gevaar bestaat dat ze worden ingeslikt. Geeft u dit spel daarom niet aan kinderen onder de 3 jaar.

Fikkie en zijn vrienden zijn vier slimme honden, die graag samen rondzwerven. Soms hebben ze echter ook wel eens ruzie. Ieder van hen heeft een vriendin, die hij graag van tijd tot tijd met een klein geschenk verrast. En wat zal een hondedame het liefst willen hebben? Natuurlijk een lekker bot!

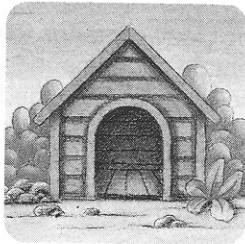
Zo besluiten de vier dan ook nu even bij de slager langs te gaan, om daar een bot voor hun vriendin te halen. Dit is een lange weg, waarbij ze ook twee rivieren moeten oversteken – en daarbij kan dan ook van alles gebeuren.

---

## Doel van het spel

Welke hond lukt het als eerste, beide rivieren over te steken, een bot te pakken en deze naar zijn vriendin te brengen?

## Vorbereiding

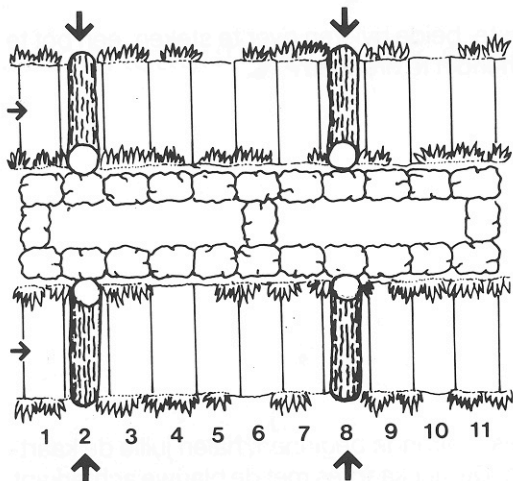


Voordat jullie met de eerste speelronde beginnen, halen jullie de kaartjes voorzichtig uit het karton. De vier kaartjes met de blauwe achterkant worden geschud en met de blauwe zijde naar boven naast het speelbord gelegd. De overige vier kaartjes (met op de achterkant een hondehok) worden zo geschud, dat de hondedames niet te zien zijn. Deze vier kaartjes leggen jullie op de vier hondehokken op het speelbord. Belangrijk is, dat niemand weet, welke hondedame zich onder welke kaart verstopt.

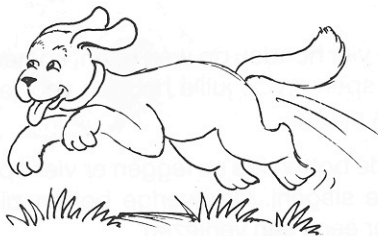
Belangrijk: als er minder dan vier honden op weg gaan, komen toch alle vier de hondedames in het spel, d.w.z. jullie hebben voor elke speelronde altijd alle acht kaartjes nodig.

Nu maken jullie voorzichtig de botten los en leggen er vier op het grote veld met de botten vóór de slagerij. De overige botten zijn reserve botten, voor het geval jullie er eens één verliezen.

---



### Spelregels



Voordat jullie met het spel beginnen, leggen jullie nog de houten boomstammen zo op de beide rivieren zoals op de afbeelding is aangegeven. Jullie honden hebben de boomstammen nodig om de rivieren over te kunnen steken. Ten slotte kiest iedere speler z'n favoriete hond en zet deze op het grote veld met de lantaarn.

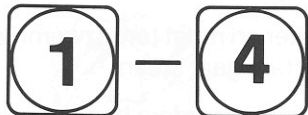
Iedere speler pakt één van de blauwe kaarten, die naast het speelbord liggen. Maar voorzichtig, want de anderen mogen niet zien welke hondedame erop staat. Jullie bekijken jullie hondedame heel goed, want haar moeten jullie het bot brengen. Jullie weten namelijk nog niet in welke van de vier hondehokken ze woont...

Nu zijn Fikkie en zijn vrienden niet meer te houden.

De jongste speler mag beginnen. Hij gooit en zet zijn hond het aantal gegooidde ogen in de richting van de rivier. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Komt een hond op een bezet veld, dan mag hij op het volgende vrije veld worden gezet. Er wordt niemand afgegooid.

## De dobbelsteen



De getallen en symbolen op de dobbelsteen hebben de volgende betekenis:

Je hond moet het overeenkomstige aantal velden verder worden gezet.

Een willekeurige boomstam moet één veld worden gedraaid in de richting van de pijl.

Je hond wordt 3 velden vooruitgezet, **een** willekeurige boomstam wordt één veld verder gedraaid in de richting van de pijl. Er mag ook eerst een boomstam worden gedraaid en dan de hond 3 velden worden gezet.

## Hoe komen de honden over de rivieren?



Julie honden mogen de rivieren alleen via de boomstammen oversteken. Komt een hond op een veld direct voor een boomstam, dan moet hij meteen op de boomstam springen, als er nog dobbelsteenpunten over zijn. Is het aantal dobbelsteenpunten voldoende, dan mag de hond ook in één beurt over de boomstam heen. De boomstam telt daarbij zoals elk ander loopveld voor één dobbelsteenpunt.

Is het aantal dobbelsteenpunten niet voldoende, dan blijft de hond voor de boomstam op de oever staan.

Op de boomstammen mogen in tegenstelling tot de overige velden ook meerdere honden tegelijk staan.



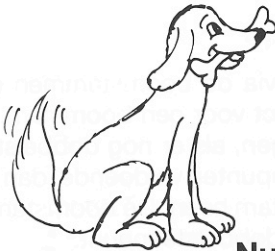
---

Het kan nat worden, als één van jullie een boomstam draait, waar al een hond van een andere speler op staat.

Deze hond valt dan in het water en moet terugzwemmen naar de oever, waar hij weer voor de boomstam gaat staan.

Dit geldt natuurlijk ook, wanneer meerdere honden op deze boomstam zitten. De hond die er het eerste was, mag op het veld voor de boomstam, de andere op een vrij veld daarnaast. Wordt een boomstam zo vaak gedraaid dat hij van het speelbord af valt, dan wordt hij op de tegenoverliggende zijde (bij de pijl) weer in het spel gebracht.

### **Nu snel naar de botten!**



### **Nu snel terug!**

Als een hond beide rivieren heeft overgestoken, dan loopt hij snel naar de slager en pakt daar een bot dat hij in zijn bek klemt.

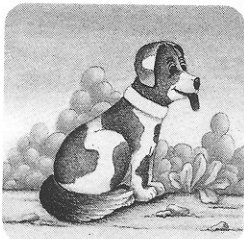
Het veld met het bot hoeft niet met een precies aantal ogen te worden bereikt. De honden kunnen de botten ook in het voorbijgaan pakken. Het veld met de botten telt daarbij als één dobbelsteenpunt.

Iedere hond, die zijn bot heeft gepakt, gaat weer snel op de terugweg. De weg gaat weer over de wankelende boomstammen op de rivieren...

Wie bij de hondenhokken aankomt, is al heel dicht bij het doel. Nu moeten de honden alleen nog hun vriendin opsporen. Daarbij is een goede neus nodig.

---

## In welk hok woont de vriendin?



## Einde van het spel

Komt een hond op een van de donkere velden met de lichte pijl (hierbij vervalt een teveel aan dobbelsteenpunten), dan pakt de speler de kaart waar de pijl naar wijst. Deze bekijkt hij zonder dat de andere spelers het zien. Staat de gezochte vriendin op de achterkant, dan heeft de speler gewonnen.

Natuurlijk moet hij nu wel aan de andere spelers laten zien, dat hij inderdaad de juiste vriendin heeft gevonden. Daarvoor legt hij z'n blauwe kaart en de kaart met de vriendin open neer.

Woont er in het hondehok een andere hondedame, dan legt de speler de kaart dicht op haar plaats terug. Hij vertelt de andere spelers niet, welke hondedame daar woont. Als hij weer aan de beurt is, mag de speler proberen, naar een ander hondehok te lopen. Misschien vindt hij daar zijn vriendin. Er wordt net zo lang gespeeld, tot één van jullie met z'n hond het juiste hondehok met de gezochte vriendin heeft gevonden.

Wie zijn vriendin als eerste vindt en haar het bot brengt, heeft laten zien dat hij een goede neus heeft en wint het spel.

Als jullie willen, kunnen jullie net zo lang doorspelen, tot alle vriendinnen zijn gevonden.