

Inhoud

5 personagekaarten



12 zoekkaarten

- 3 sporenkaarten
- 3 nestkaarten
- 3 eikaarten
- 3 vogelkaarten



3 winkelkaarten



42 plaatskaarten

- 14 in de lucht
- 14 op de vlakte
- 14 in het bos



1 dobbelsteen



1 pion van Jak



5 knikkers



1 spelbord



Spelvoorbereiding

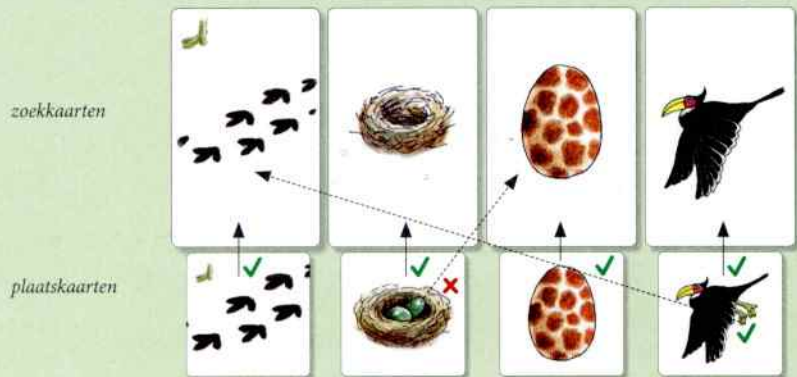
1. Elke speler kiest een personage en legt de personagekaart voor zich neer.
2. Maak van de plaatskaarten een stapel per soort, zodat je 3 stapels van 14 kaarten hebt. Schud elke stapel. Leg de kaarten dan per soort, telkens met lucht, vlakte en bos naar boven, in 2 rijen van elk 7 kaarten. Samen vormen deze kaarten het speelveld.
3. Leg het spelbord boven het speelveld.
4. Trek uit elk van de 4 soorten zoekkaarten blind 1 kaart, zodat je 1 spoor, 1 nest, 1 ei en 1 vogel hebt. Leg ze met de afbeelding naar boven op de juiste plaats op het spelbord, zoals in het voorbeeld. De overige zoekkaarten gaan terug in de doos.
5. Zet Jak in zijn hol.
6. Leg de verrekijker, de zaklantaarn en de knikkerzak met de 5 knikkers naast het spelbord. Dat is het kraampje van Rob.



Doel van het spel

Het spel van Vos en Haas is een samenspel. Alle spelers werken samen om Jak te verslaan. Ze moeten het juiste spoor, het juiste nest, het juiste ei en de juiste moedervogel vinden. Maar als Jak op het gele vakje komt voor de spelers alles gevonden hebben, is het spel verloren. Als de spelers het ei kunnen redden van Jak, hebben ze allemaal gewonnen.

De juiste vogel vind je in de lucht. Het juiste spoor en het juiste eitje vind je op de vlakte. Het juiste nest vind je in het bos.



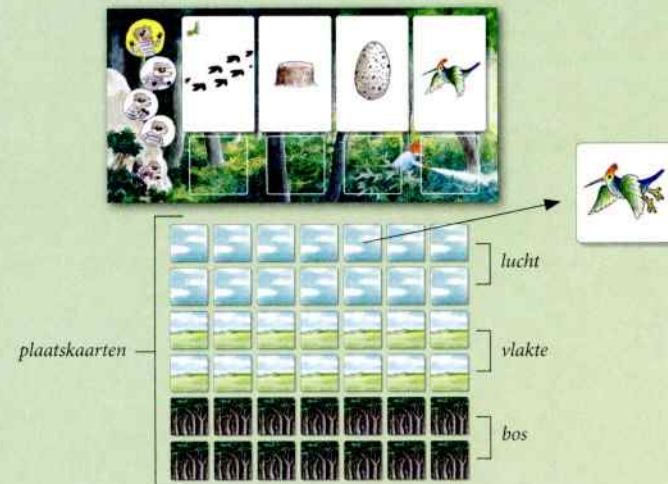
Begin van het spel

- Degene die het beste een vogel kan nadoen, begint.
- De speler draait een plaatskaart naar keuze om.
- Als de plaatskaart precies klopt met de zoekkaart(en), neemt de speler de plaatskaart uit het speelveld en legt die op het spelbord op het vakje onder de zoekkaart. Als de plaatskaart niet helemaal overeenkomt met de zoekkaart(en), dan wordt de plaatskaart weer omgedraaid. Onthoud goed wat erop stond!

- Daarna wordt er om de beurt in wijzerzin gespeeld.

Het speelveld

- Op de plaatskaarten 'in de lucht' vind je vogels met pootjes. Op de plaatskaarten 'op de vlakte' vind je sporen of eieren. Op de plaatskaarten 'in het bos' vind je nestjes met eitjes in.
- In het speelveld zitten hier en daar ook andere kaarten verstopt (p. 6).



Andere kaarten in het speelveld



Een kaart met Jak:

Jak gaat 1 vakje vooruit. Daarna leg je deze kaart gedekt terug in het speelveld. Let op! Na 4 vakjes komt Jak bij het ei en is het spel verloren.



Een kaart met 1 eikel of een kaart met 2 eikels:

voor drie eikels kan een speler iets kopen in het kraampje van Rob. Een kaart met eikels mag je bijhouden tot er genoeg eikels zijn gespaard.



In het **kraampje van Rob** kunnen de spelers 3 dingen kopen. Een speler hoeft niet op zijn beurt te wachten om iets te kopen. Bovendien mag hij of zij de eikels ook doorgeven aan een andere speler. Spullen die gekocht zijn, moeten naast de personagekaart van de koper liggen. Ze mogen niet doorgegeven worden. De speler mag de spullen houden en gebruiken tot het spel is afgelopen. Kaarten met eikels die gebruikt zijn om iets te kopen, blijven in het kraampje van Rob liggen. Ze kunnen niet opnieuw gebruikt worden.



Met de **5 knickers van de knikkerzak** kunnen 'speciale' of 'slechte' kaarten aangeduid worden. Als er bijvoorbeeld een kaart met Jak omgedraaid werd, kan er als waarschuwing voor de volgende keer een knikker op gelegd worden. Alle spelers weten dan dat ze deze kaart moeten mijden. Een knikker kan ook gebruikt worden om een kaart van Uil met bedekte ogen aan te duiden. Op die manier kunnen de spelers deze kaart omdraaien als ze willen dobbelen.



Met de **verrekijker** mag de speler 1 plaatskaart bekijken voor hij die omdraait. Hij of zij mag dan deze of een andere kaart omdraaien.



De plaatskaarten die de speler met de **zaklantaarn** omdraait, mogen daarna open blijven liggen.



Een kaart met **Uil met bedekte ogen**: er moet gedobbeld worden. Na het dobbelen leg je deze kaart gedekt terug in het speelveld.

De dobbelsteen

De afbeelding die bovenop de dobbelsteen ligt, is:



een ei: als een speler een ei gooit, kijkt hij of zij of er al een plaatskaart van het ei gevonden werd. Ligt er nog geen plaatskaart voor

het ei, dan gebeurt er niets. Als er wel al een ei gevonden werd in het speelveld, dan gaat de gevonden plaatskaart die al op het bord ligt, verloren. Er moet in de vlakte een nieuw ei gevonden worden dat precies hetzelfde is. Bij de volgende keer dat er een ei gedobbeld wordt, gaat de tweede plaatskaart van het ei verloren, als die ondertussen op het spelbord ligt. De speler moet dan de zoekkaart van het ei verwisselen met een nieuwe zoekkaart uit de doos, van een ander ei. Als de tweede plaatskaart met het ei nog niet gevonden was, gebeurt er niets.



Rob: als de speler Rob dobbelt, mag hij of zij 1 spulletje uit het kraampje van Rob kiezen en voor zich neerleggen. Als alle spulletjes al verkocht werden aan spelers, dan gebeurt er niets bij een worp van Rob.



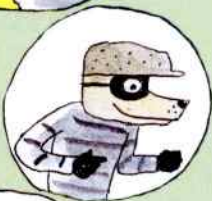
Jak: Jak mag een vakje vooruit.



wervelwind: een storm blaast alles door elkaar. De speler neemt alle plaatskaarten van het gebied (lucht, vlakte of bos) waar Uil met bedekte ogen gevonden werd en schudt de stapel. Daarna worden alle kaarten van dat gebied terug in het speelveld gelegd. Knickers die eventueel op de plaatskaarten lagen, worden terug aan de speler met het knikkerzakje gegeven.



waterpistool: Jak moet een vakje terug.



www.bannan.be
www.lannoo.com

Registreer u op onze website en we sturen u regelmatig een nieuwsbrief met informatie over nieuwe boeken en met interessante, exclusieve aanbiedingen.

© Uitgeverij Lannoo nv, Tielst, 2021
Sylvia Vanden Heede en Thé Tjong-Khing
Concept: Nathan Vermeulen (Bannan Games)
Vormgeving: Studio Lannoo

D/2021/45/92
NUR 023
ISBN 978 94 014 7343 9

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch of op enige andere manier zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.