

Kikker Speelt Tikkertje

Kikker & Vriendjes



Spelregels

Kikker, Varkentje, Eend, Haas en Rat zitten op een bankje in de zon. Ze zijn vrij vandaag. Het is lekker weer. Ze willen een dagje gaan varen. Kikker stelt voor tikkertje te spelen en zo bij de boot uit te komen. Dat is een goed idee! In Tikkertje Spelen proberen de spelers elkaar te tikken. Wie is als eerste in de boot?



Inhoud:

- 10 buttons
- 5 speelfiguren
- speelveld voor binnen en buiten gebruik
- zachte dobbelsteen



Speel Tikkertje op het speelveld:

Leg het speelveld buiten in de tuin, op tafel of binnen op de grond; waar je maar wilt. Kies een speelfiguur en plaats deze op start. De jongste speler begint. Gooi de dobbelsteen en loop met je speelfiguur.



1 je komt op een vakje waarop jouw figuur staat afgebeeld. Gooi nog een keer. Zo ren je hard voor de andere spelers weg.

2 je komt op een vakje waarop al een andere speler staat. Je tikt deze speler waardoor deze terug moet naar het vorige vak waarop zijn figuur staat afgebeeld. Staat daar al een andere speler, dan wordt deze getikt. Hij moet nu terug naar het vorige vak waarop zijn figuur staat afgebeeld.

Zo rennen Kikker en zijn vriendjes vooruit, tikken zij elkaar en komen uiteindelijk bij de boot. De speler die precies in de boot belandt, wint Tikkertje. Bij een te hoog aantal ogen, loop je vanuit de boot een paar vakjes terug. Veel plezier!



Speel Tikkertje met de buttons:

Iedere speler kiest een button en doet deze op. De spelers rennen door elkaar en proberen elkaar te tikken. De oudste speler begint met tikken.

- Indien Kikker en Eend elkaar beet hebben, kunnen zij niet getikt worden.
- Hebben Eend en Varkentje elkaar beet, kunnen zij ook niet getikt worden.
- Haas kan nooit een andere speler beet hebben. Indien hij los van de grond is, kan hij niet getikt worden, bv. door op een stoel te staan, aan een tak te hangen, etc.
- Rat is slim en snel. Heeft hij een boom beet, dan kan hij niet getikt worden.
- Varkentje is niet zo snel. Indien zij met handen én voeten de grond raakt, kan zij niet getikt worden.
- Zit Varkentje op de rug van Haas, kan zij niet getikt worden.

De speler die binnen 5 minuten niet getikt wordt, wint deze ronde.

Tip: *verzin zelf andere, leuke combinaties met de buttons, waardoor spelers niet getikt kunnen worden!*

Meer Tikkertje varianten:

Slingertikkertje Gooi de dobbelsteen, wie het laagst gooit begint als tikker. Probeer iemand te tikken. Lukt dit, dan ga je samen hand in hand verder en probeer je nog iemand te tikken. Op

deze manier ga je door totdat iedereen een grote slinger vormt.

Oversteektikkertje Zoek twee lijnen tegenover elkaar met een afstand van 20 meter ertussen. Gooi met de dobbelsteen, degene die het laagst gooit begint. Hij is de tikker en gaat in het midden staan. De andere spelers gaan achter 1 lijn staan en proberen naar de overkant te rennen zonder getikt te worden. Word je getikt, dan moet je ook in het midden gaan staan om iemand te tikken. De speler die als laatste overblijft wint.

Fototikkertje Gooi met de dobbelsteen om te bepalen wie de tikker is. De tikker probeert de andere spelers te tikken. Als je getikt wordt, dan moet je als een foto stil blijven staan. Andere spelers kunnen je weer vrij maken door tussen je benen door te kruipen. Het spel eindigt als alle spelers stilstaan.

Namentikkertje Doe een button op en bepaal met de dobbelsteen wie de tikker is. Als je getikt wordt, dan moet je je button aan de tikker geven. Vervolgens word jij de tikker. Tik iemand anders aan om de button(s) van deze speler te krijgen. Je wint het spel als je alle buttons hebt. **Let op:** Je bent 5 seconden vrij als je snel de naam van de tikker roept (Kikker, Varkentje, Eend, Haas of Rat) voordat je getikt wordt.

Veel speelplezier!



© 2009 Kikker Speelt Tikkertje, Identity Games.
Licensed by Telescreen B.V.
© 2009 Rights at Work B.V. under
license from Max Velthuis Foundation.



[WWW.IDENTITYGAMES.NL]