

Eén **VOGEL** in de **HAND**

Voor 2 tot 4 spelers

Inhoud

- 1 speelbord
- 1 struik
- 4 nesten
- 12 vogels - in 2 delen
- 4 speelstukken
- 1 dobbelsteen
- 4 rubber dopjes

Doel van het spel

Als eerste drie vogels, in de kleur van je keuze, naar je nest brengen.

Vorbereidingen

1. Bevestig de twee delen van de vogels aan elkaar zoals aangegeven in Afb. 1, en zet dan de 12 vogels op de struik.

2. Bevestig de vier rubber dopjes onder de struik en plaats de struik in het midden van het speelbord. Zet vervolgens de vier nesten op de daarvoor bestemde plaatsen (zie Afb. 2).

3. Kies één van de gekleurde banen en ga ervóór zitten. Zet het speelstuk met dezelfde kleur op start.

4. Bepaal welke speler mag beginnen en speel met de wijzers van de klok mee.

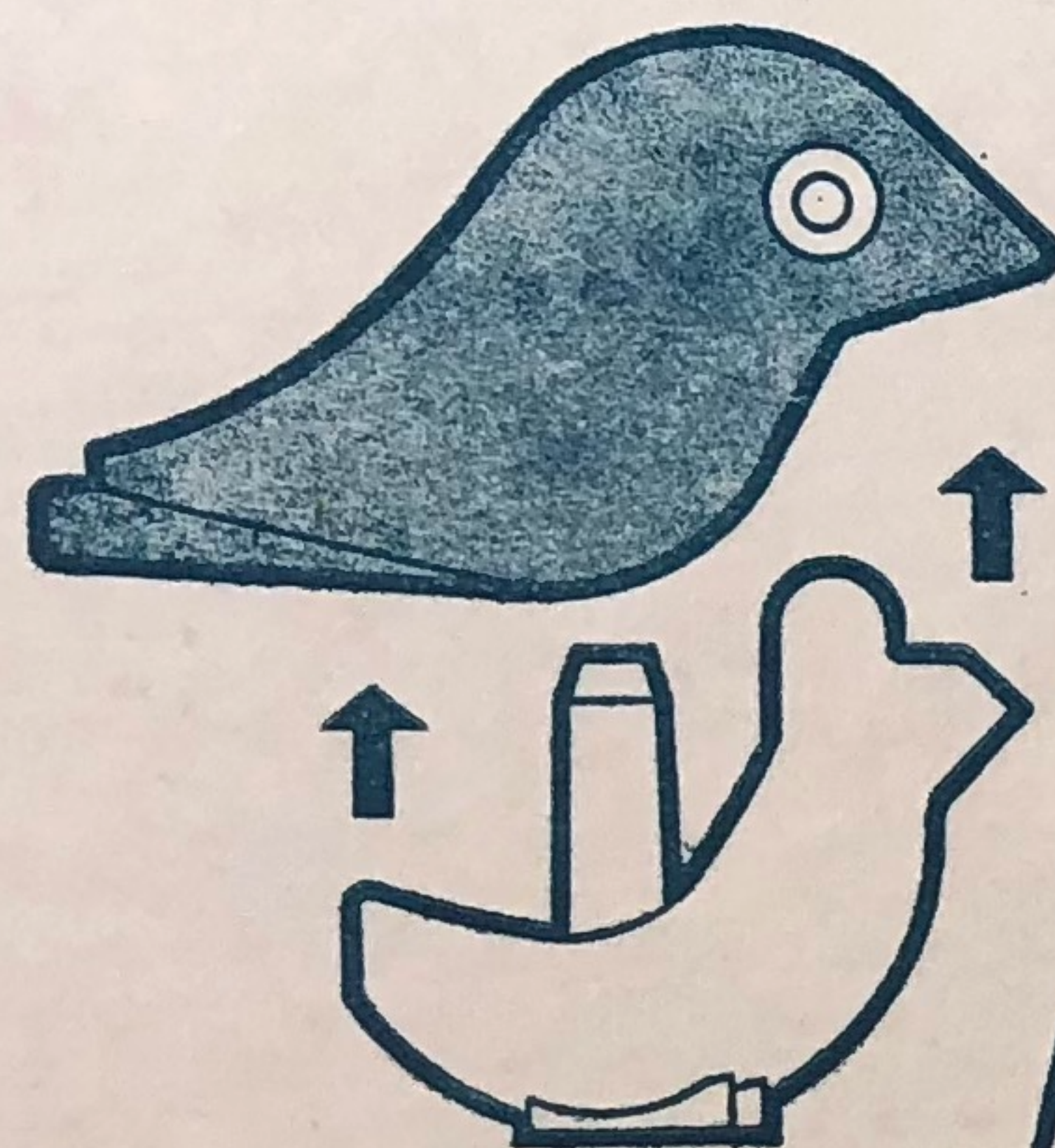
Het spel

1. Gooi de dobbelsteen en verplaats je speelstuk het gegooide aantal ogen vooruit in de richting van de pijl.

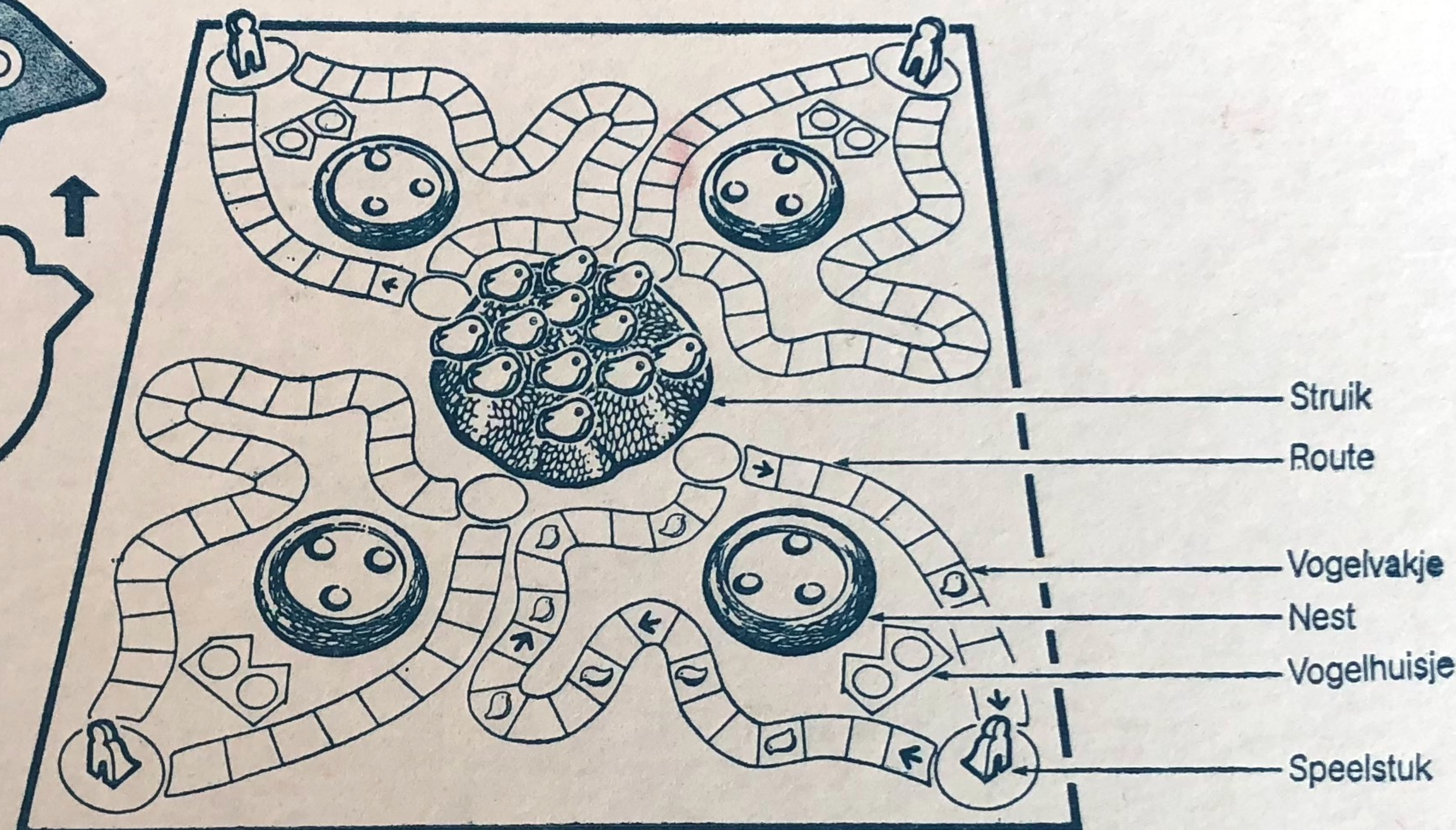
2. Als je precies op een vogelvakje terechtkomt (zie Afb. 1) mag je of:

a) een vogel uit de struik pakken en in je vogelhuisje zetten, **of**

Afb.1 Bevestig de twee delen van de vogels aan elkaar



Afb.2 Het in elkaar zetten van het speelbord



b) een medespeler voor een vogel uitdagen. Je mag slechts een medespeler uitdagen, die één of twee vogels in zijn vogelhuisje heeft zitten.

3. a) Een vogel pakken

Pak een vogel van een willekeurige kleur van de struik en zet hem in je vogelhuisje. Als daar echter al een vogel zit, **moet** je een medespeler uitdagen en mag je geen vogel pakken, tenzij er niemand een vogel in zijn vogelhuisje heeft zitten (zie hieronder).

b) Uitdagen

Je kunt een medespeler alléén uitdagen als er bij hem al één of twee vogels in zijn vogelhuisje zitten. Kies

welke speler je wilt uitdagen. Deze neemt dan één vogel uit zijn vogelhuisje en verstopt de vogel in één van zijn handen, die hij op zijn rug houdt. Daarna houdt hij beide vuisten voor zich en de uitdager probeert nu te raden in welke hand de vogel zit. Als hij het goed raadt, wint hij de vogel en zet hem in zijn vogelhuisje. Als hij het mis heeft, mag de andere speler de vogel houden en weer terugzetten in zijn vogelhuisje. Hiermee is de beurt van de uitdager afgelopen.

Let op:

Er is slechts plaats voor twee vogels in je vogelhuisje. Omdat je

slechts 3 vogels in totaal hoeft te verzamelen, mag je nooit méér dan drie vogels in je vogelhuisje en in je nest tesamen hebben. Als je dan een vogel hebt gevangen door iemand uit te dagen, moet je hem op de struik terug zetten.

4. Speel verder in de richting van de pijlen. Wanneer je op de grote cirkelvormige plek bij de struik neerstrijkt, of er langs komt, mag je een willekeurige vogel van de struik nemen en in je vogelhuisje zetten (tenzij er al twee vogels zitten). Vervolg daarna je weg over het tweede gedeelte van de route.

5. Een vogel veilig stellen

Wanneer je één of meer vogels hebt gewonnen, zijn ze pas veilig zodra je, na het afleggen van de route, weer op „start” bent aangekomen, en ze van hun vogelhuisje naar het nest hebt verplaatst. (Als je twee vogels hebt, mogen ze beide worden veilig gesteld.)

Zodra je voorbij „start” komt, is je beurt over. Het is dus niet noodzakelijk om **precies** op „start” uit te komen.

6. Bij de volgende beurt leg je weer dezelfde route af, pakt vogels en daagt uit, zoals in het voorgaande omschreven. Zo gaat het spel door totdat één van de spelers drie vogels in zijn nest heeft.

De winnaar

De speler, die als eerste drie vogels veilig weet te stellen door „start” te bereiken en ze in het nest te zetten, is de winnaar.