

WAKU WAKU spelregels

Waku Waku is een boeiend gezelschapsspel met een bonte verzameling dieren in de hoofdrol. Misschien weet je wel het een en ander van katten, honden of paarden, maar is je kennis van gorilla's, olifanten, stinkdiertjes en kakkerlakken ook voldoende om zoveel Waku Waku aapjes te verzamelen dat je het spel kunt winnen? Waku-Waku-maar-mee!

Spelinhoud

- 99 vraag- & antwoordkaarten
- 1 zeszijdige speciale dobbelsteen
- 24 fiches met vrolijke aapjes
- 12 fiches met sippe aapjes
- 1 oerwoud-spelbord

Spelers

Waku-Waku is geschikt voor 2-4 spelers.

Spelvoorbereiding

Plaats het oerwoud-spelbord op een vlakke ondergrond. Leg de fiches met de aapjes, met de afbeelding naar beneden, in het oerwoud. Schud de vraag- & antwoordkaarten goed door elkaar en leg deze op een grote stapel naast het oerwoud-spelbord. De spelers nemen ieder plaats achter een eigen zijde van het bord.

Begin van het spel

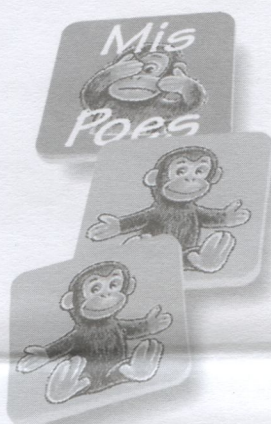
De jongste speler mag beginnen met het spel. Er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

Aan de beurt

De speler die aan de beurt is werpt de dobbelsteen. Een van de andere spelers pakt een kaartje van de stapel. Afhankelijk van het kaartje kan zich één van de volgende situaties voordoen.

Een vraag- & antwoordkaartje

Er zijn vraag- & antwoordkaartjes in drie niveau's: makkelijke (mieren), gemiddelde (uilen) en moeilijke (olifanten). Bovendien zijn de kaarten verdeeld in blokken: een makkelijk blok (A), een gemiddeld blok (B) en een moeilijk blok (C). De letter op de dobbelsteen geeft aan uit welk blok de vraag moet worden voorgelezen. Het getal geeft aan of één of twee vragen goed beantwoord moeten worden.



Bijvoorbeeld:

Als de dobbelsteen B2 aangeeft, moet de speler die aan de beurt is de beide vragen uit het B-blok op de kaart goed beantwoorden. Als de eerste vraag fout wordt beantwoord, wordt de tweede niet meer gesteld. Als de dobbelsteen B1 aangeeft wordt alleen de eerste vraag uit het B-blok voorgelezen.

Indien de speler de vraag of vragen goed heeft beantwoord mag hij een fiche pakken uit het oerwoud (zie verder bij AAPJES VERZAMELEN) en blijft hij aan de beurt. Bij een fout antwoord gaat de beurt over aan de volgende speler.

Aapjes verzamelen

Spelers die één (A1/B1/C1) of twee vragen (A2/B2/C2) goed hebben beantwoord, mogen een fiche uit het oerwoud pakken. Als een speler een sip aapje pakt, moet dit fiche ondersteboven weer worden teruggelegd. De beurt van de speler is dan voorbij. Een vrolijk aapje mag, overeenkomstig het dier (mier, uil of olifant) dat op het zojuist beantwoorde vraag- & antwoordkaartje staat afgebeeld, aangelegd worden bij hetzelfde dier aan de kant van het oerwoud-spelbord van de speler. Als de speler bij dit dier reeds twee aapjes heeft liggen, dan dient het fiche met het vrolijke aapje ondersteboven in het oerwoud te worden teruggelegd. De speler blijft wel aan de beurt.

Bijvoorbeeld:

Een speler die een goed antwoord op een kaartje met een uil heeft gegeven en een vrolijk aapje trekt, mag dit fiche aanleggen bij zijn uil op het oerwoud-spelbord. Als bij zijn uil al twee vrolijke aapjes liggen, wordt het fiche weer teruggelegd.

Winnaar van het spel

De speler die als eerste bij elk van zijn drie dieren (mier, uil en olifant) op het oerwoud-spelbord twee vrolijke aapjes heeft aangelegd, wint het spel.