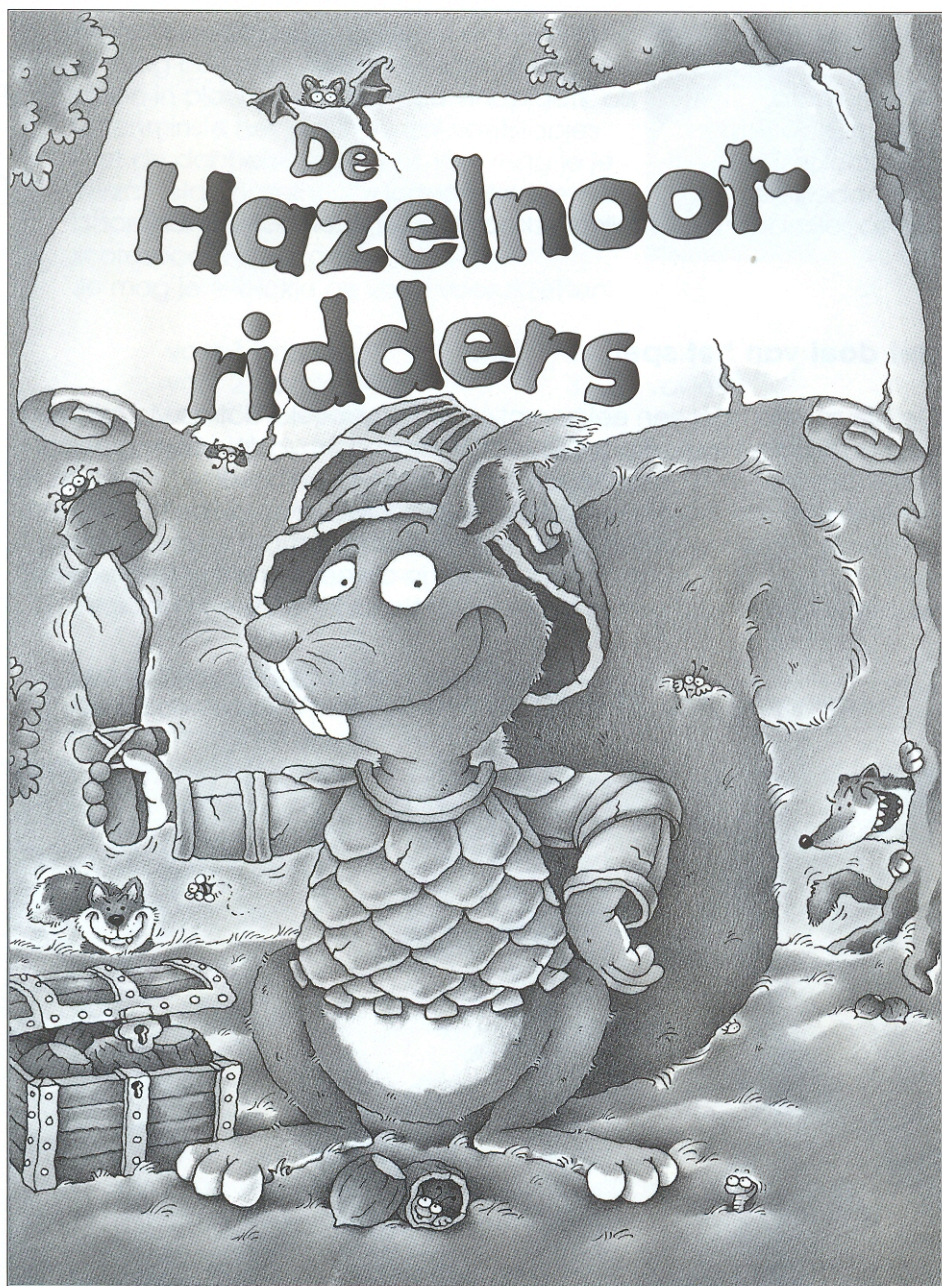




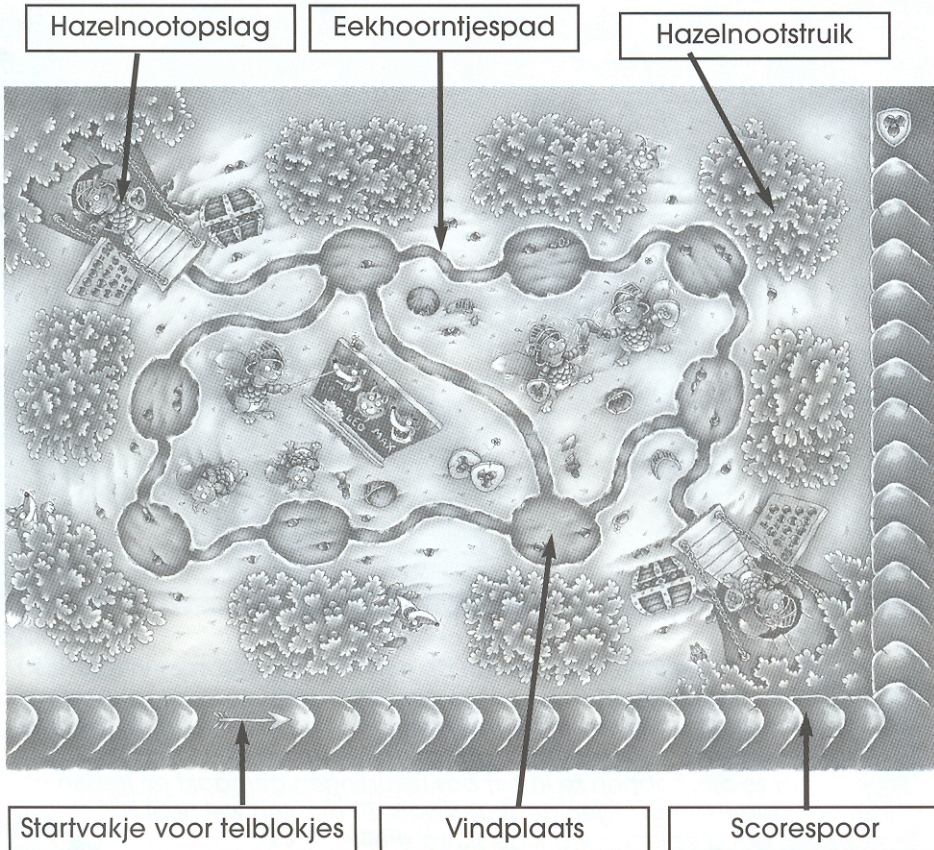
Het is zomer. De hazelnooten zijn rijp, en de eekhoortjes gaan ze verzamelen. Maar....pas op! Max de Marter, Leo de Lynx en Freddy de Vos liggen op de loer. Hoe moeten de kleine eekhoortjes nu aan hun hazelnooten komen met zulke struikrovers in de buurt? Ze geven zich gelukkig niet zomaar over. Moedig als ze zijn, hebben ze in het bos uitrustingen gemaakt en treden als "hazelnootridders" aan tegen de struikrovers. Ze moeten wel heel voorzichtig zijn en goed opletten, want de sluwe struikrovers kunnen zich in de hazelnootstruiken verstopt hebben.....

Het spelmateriaal

- 1 speelbord
- 4 hazelnootridders
- 4 telblokjes
- 1 dobbelsteen
- 56 speelkaarten (24 struikoverkaarten, 32 hazelnootkaarten)

Het doel van het spel

Op het speelbord is een eekhoortjespad afgebeeld, dat de vindplaatsen voor hazelnoten met elkaar verbindt. Bij deze acht vindplaatsen groeien hazelnootstruiken, waarop speelkaarten liggen. Linksboven en rechtsonder bevindt zich een hazelnootopslag. Als je daar je verzamelde hazelnoten inlevert, mag je met je telblokje op het scorespoor net zoveel vakjes verder gaan, als je punten verdient. Als je als eerste met je telblokje het wapenvakje bereikt, ben je de moedigste ridder en win je het spel.

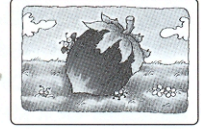


De speelkaarten

Er zijn twee soorten speelkaarten:

Hazelnootkaarten

Op de meeste kaarten is een hazelnoot afgebeeld. Vind je een hazelnoot, dan leg je de kaart voor je neer. Voor het verzamelen van deze kaarten krijg je punten. Hoe meer kaarten je in één keer inlevert, des te meer punten krijg je.



Struikroverkaarten

Op de andere kaarten is één van de drie struikrovers (Max de Marter, Leo de Lynx of Freddy de Vos) afgebeeld. Als je zo'n kaart gezien hebt, leg je hem gedekt terug op de hazelnootstruik. Als je onthoudt, welke struikrover erop staat, kun je daar later punten voor krijgen.



De spelvoorbereiding

- De kaarten worden goed geschud en gedekt op de acht hazelnootstruiken gelegd. Op iedere struik komt een stapel met 7 kaarten.
- Iedere speler krijgt een hazelnootridder en een telsteen. De telstenen worden op het vakje met de pijl op het scorespoor gezet. Iedere speler zet zijn ridder op een vrije vindplaats. Aan het begin mag op iedere plaats maar één ridder staan.
- De jongste speler krijgt de dobbelsteen en begint. Na hem gaat het kloksgewijs verder.

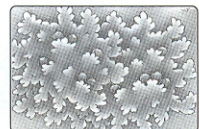
Het spelverloop

Als je aan de beurt bent, werp je de dobbelsteen en verplaats je je ridder zo veel vindplaatsen als je voetstapjes hebt gegooid. Je mag zelf kiezen, welke kant je op gaat, maar heen en weer lopen tussen twee vindplaatsen mag niet. Na het begin van het spel mogen er meerdere ridders op eenzelfde vindplaats staan.



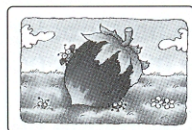
Vindplaats: kaart pakken

Nadat je je ridder op een vindplaats hebt gezet, trek je de bovenste kaart van de stapel op de bijbehorende hazelnootstruik en bekijkt deze. Zorg ervoor, dat je medespelers niet zien, wat erop staat.



Een hazelnoot: open neerleggen

Als je een hazelnoot hebt getrokken, leg je die open voor je neer.



Een struikrover: goed onthouden en terugleggen

Als je een struikrover op de kaart ziet, leg je hem snel **gedekt** terug op de stapel. Onthoud goed, welke struikrover op die kaart te zien was.



Wie kent de struikrover?

Je kunt punten verdienen, als er later in het spel een **andere** ridder op die vindplaats terechtkomt. Als de speler de kaart met de struikrover trekt, roep je hard de naam van de struikrover, die je gezien hebt: Max de Marter, Leo de Lynx of Freddy de Vos. Het kan voorkomen, dat meerdere spelers de struikrover kennen. Iedere speler mag maar één naam roepen en die niet meer veranderen. Je hebt de tijd, totdat de volgende speler met de dobbelsteen heeft gegooid.

Als een speler de goede naam heeft geroepen,

mag hij zijn telblokje **twee** vakjes op het scorespoor vooruitzetten. Als meerdere spelers de goede naam hebben geroepen, mag alleen de eerste, die goed geroepen heeft, zijn blokje verder zetten. De speler, die de kaart moest pakken, verliest van schrik **al** zijn hazelnootkaarten. Hij moet ze helaas in de doos leggen. Als hij geen hazelnootkaarten bezit, heeft hij geluk gehad en hoeft hij ook niets in te leveren.

Als een speler een verkeerde naam heeft geroepen of staat er een hazelnoot op de kaart,

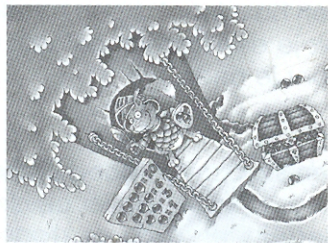
moet hij voor straf zijn telblokje op het scorespoor twee vakjes terugzetten (desnoods ook onder nul langs het startvakje), maar niet verder dan het laagste vakje. Je kunt dus negatief eindigen. Als meerdere spelers een verkeerde naam hebben geroepen, moet alleen de speler terug, die als eerste heeft geroepen.

Nadat een speler heeft geroepen, wordt in alle gevallen de gepakte struikroverkaart uit het spel gehaald en in de doos gelegd. Als niemand heeft geroepen, wordt de kaart weer gedekt bovenop de stapel teruggelegd.

De hazelnootopslag: hazelnoten inleveren

Je mag ook naar een hazelnootopslag lopen in plaats van naar een vindplaats, als je tenminste het juiste aantal voetstapjes met de dobbelsteen werpt. Hier mag je je verzamelde hazelnootkaarten inleveren en daarvoor een aantal vakjes op het scorespoor vooruitgaan.

Je mag je telblokjes als volgt vooruitzetten:



voor 1 hazelnoot:	1	vakje
voor 2 hazelnoten:	3	vakjes
voor 3 hazelnoten:	6	vakjes
voor 4 hazelnoten:	10	vakjes

Je mag per bezoek maximaal 4 hazelnoten inleveren, ook als je er meer hebt verzameld. De kaarten, die je hebt ingeleverd, zijn uit het spel en worden in de doos gelegd.

Een hazelnootstruik zonder kaarten

Als een hazelnootridder op een vindplaats komt waar op de bijbehorende hazelnootstruik geen kaarten meer liggen, gebeurt er niets. De volgende speler is direct aan de beurt.

Het einde van het spel

- Als aan het einde van een speelbeurt op twee hazelnootstruiken geen kaarten meer liggen, is het spel afgelopen. Dan wint de speler, die het verst op het scorespoor is gekomen. Als er meerdere spelers even ver zijn gekomen, winnen zij allen. Hazelnootkaarten, die nu nog voor de spelers op tafel liggen, zijn waardeloos.
- Het spel is ook afgelopen als een speler met zijn telblokjes het laatste vakje van het scorespoor (die met het wapen) bereikt of passeert. Deze speler heeft dan direct gewonnen.

