

Der Krähschatz

Auteur: Geißler Uli

Uitgegeven door Werksiedlung Kandern, 2003

Een vaardigheids- en geheugenspel voor 2 tot 5 kinderen vanaf 5 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert.

Spelmateriaal

- 36 kraaiensnavels (houten kegels)
- 40 speelkaarten (opdrachten)
- 5 grote verzamelkaarten
- 10 (echte) dikke twijgen
- een bundel (echte) dunne twijgjes
- een spelhandleiding
- een [bijbehorend verhaal](#) om in de juiste sfeer te komen

Op elke speelkaart staan 6 ronde gekleurde vlakken die de plaatsen voorstellen waar de kleine dief (kraai) graag vertoeft (groene gras, bruine bomen, gele zonneschijn, paarse bloemen, blauwe waterplassen en rode dakpannen). Er zijn bovendien altijd drie afbeeldingen op elke kaart te zien die de mogelijke buit van de kraai tonen: brillen, schoenen, ringen, enz.

Spelidee

Iedereen probeert onder de kraaiensnavels (houten kegels) die gekleurde oppervlakken te vinden, die ook op de eigen speelkaart voorkomen. De spelers krijgen bovendien extra beloningen als ze dezelfde voorwerpen vinden. De beloningen worden onder de vorm van twijgen verdeeld, waarmee de kraaien hun nesten kunnen bouwen. De speler die het meeste nestbouw materiaal bezit, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Alle kraaiensnavels (36 kegels) worden op tafel verdeeld, zodat de afbeelding op de onderzijde niet zichtbaar is. De speelkaarten worden goed gemengd en elke speler krijgt er eentje in het geheim. Elke speler bestudeert zijn kaart goed. Welke gekleurde cirkels staan er op de kaart en hoeveel van elk? Welke buitstukken komen op de kaart voor? Daarna leggen de spelers hun kaart verdekt voor zich neer. Deze kaarten blijven tot het speleinde zo liggen. Elke speler krijgt nog een grote verzamelkaart en het spel kan beginnen.

Spelverloop

Na het startsignaal 'verzamelen-klaar-start' beginnen alle spelers gelijktijdig aan hun

zoektocht. De kraaiensnavels worden één na één omgedraaid om te zien of er een kleur op voorkomt die ook op de eigen speelkaart te zien was. Welke buitstukken op die oppervlakken voorkomen is momenteel nog niet zo belangrijk. Wie meent, dat hij een kraaiensnavel met een op zijn speelkaart voorkomende kleur gevonden heeft, plaatst deze op zijn grote kaart (de plaats of volgorde is hierbij niet belangrijk). Elke geplaatste snavel mag nadien niet meer verwisseld worden.

Als een speler alle kleuren gevonden heeft en dus zes snavels op zijn grote kaart heeft staan, eindigt de partij...

Bijzonder geval

Als geen enkele speler zijn zes gekleurde oppervlakken kan vinden, wint die speler, die als eerste ontdekt, dat de door hem gezochte kleur niet meer in het spel is. Hij roept 'einde van het spel' en wint hierdoor de partij.

Beloningen

Nu moet gecontroleerd worden of de speler die het einde van het spel aangekondigd heeft, wel degelijk alle juiste kleuren gevonden heeft (of in het bijzondere geval de gezochte kleur werkelijk ontbreekt).

De winnaar krijgt een dikke twijg, die twee punten waard is. Heeft iemand het spel foutief gestopt, dan neemt deze speler niet meer deel aan de verdere beloningen (krijgt dus geen enkele twijg meer).

Alle andere medespelers, die nog niet alle benodigde kleuren hadden kunnen verzamelen en geen enkele foutieve snavel op hun grote kaart staan hebben, krijgen voor elke afbeelding die overeenkomt een dunne twijg (1 punt). Vanzelfsprekend krijgt de winnaar van de partij ook dunne twijgen indien zijn afbeeldingen overeenstemmen. Hierbij is het niet belangrijk op welke gekleurde ondergrond de afbeelding getekend staat. Een speler kan dus ten hoogste vijf punten verzamelen (twee als winnaar van de partij en drie voor de tekeningen op zijn kaart).

Einde van het spel

Het spel gaat nu verder totdat ofwel alle dikke of alle dunne twijgen verdeeld zijn. Wie nu de meeste punten bezit, wint het spel.

Varianten

1.

In plaats van allen gelijktijdig te spelen, wordt klassiek om beurt gespeeld. De spelers zoeken dus na elkaar om beurt een snavel met de juiste ondergrondkleur en/of buit.

2.

Met kinderen uit de kleuterklas kan met open speelkaarten gespeeld worden.

3.

Met kinderen vanaf 6 jaar kan de kraaienschat-zoektocht nog spannender verlopen. Nadat een speler alle benodigde zes kleuren zonder fout gevonden heeft (en een dikke twijg als beloning gekregen heeft), kan de verdere beloning als volgt bepaald worden (met telkens één dunne twijg):

- is er een overeenkomst tussen kleur en buit?
- zijn alle snavels op de eigen grote verzamelkaart op dezelfde wijze gerangschikt als de eigen opdrachtkaart?
- staan de buiten (gestolen voorwerpen door de kraai) op dezelfde plaats en op dezelfde kleur van ondergrond op de grote kaart?

4.

Je kan ook zonder opdrachtkaarten spelen. Iedereen probeert zes verschillende kleuren te verzamelen of is op zoek naar vijf of zes verschillende gestolen voorwerpen.

Date Last Modified: 03-06-2003

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief