



een geheugen-behendigheids spel voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar

Spelmateriaal en voorbereiding

- 24 halve eieren: plaats die verdekt door elkaar op tafel
- 4 eierkartons: voor elke speler eentje
- 4 eierdopjes: elke speler plaatst dit voor zich zodat ook andere spelers erbij kunnen
- 44 vogelschijven: elke speler neemt een gelijke set van 11 en legt die open voor zich neer

Spelverloop

Iedereen roept gelijktijdig "Aan het ei, start, klaar!" en neemt een half ei en plaatst dit open in zijn eigen eierdopje. Vervolgens probeert iedereen gelijktijdig en door elkaar een volgend half ei te vinden dat past bij het open halve ei in je eigen eierdopje of dat van je medespelers.

Twee halve eieren passen bij elkaar als ze twee keer hetzelfde dier tonen.

Wie een passend half ei ontdekt, plaatst dit op het open ei in een eierdopje (dat van jezelf of van een medespeler) en neemt vervolgens het volledig ei om in je eigen eierkarton te plaatsen.

Als het omgedraaide halve ei niet past, leg je het gewoon verdekt terug.



Opmerkingen:

- Als een eierdopje leeg is, mag iedereen het weer vullen met een half ei (dus ook bij de anderen).
- Iedereen mag slechts met één hand spelen!
- Niemand mag verkeerd samengestelde eieren in de eierkartons van anderen stoppen.
- Volledige eieren in een eierkarton zijn veilig. Halve eieren in een eierdopje kunnen door iedereen gebruikt worden.
- Je kan een passend half ei van de ene eierdop naar die in een andere eierdopje brengen.
- Een ronde eindigt zodra alle volledige eieren in de eierdopjes zitten.
- Als op dat moment twee spelers de laatste halve eieren vastpakken, kunnen die geen volledig ei meer vormen. Niemand krijgt dus in dat geval het laatste ei.
- Als op het einde van een ronde niet passende helften overblijven, betekent dit dat iemand een fout gemaakt heeft. Dat wordt straks duidelijk.
- Een speler kan meer dan 6 eieren in een ronde verzamelen. Leg de extra eieren er gewoon naast.

Afhandeling ronde

Iedereen controleert nu bij iedereen of de samengestelde eieren wel correct zijn. Voor elke speler ligt een set van 11 vogelschijven.



Per correct ei mag de betreffende speler één passende vogelschijf omdraaien om aan te geven dat hij reeds één dier van deze soort gevonden heeft.

Heb je die schijf reeds eerder omgedraaid dan laat je die gewoon verdekt liggen.

De vos is een joker. Wie de vos kon verzamelen, mag een vogelschijf naar keuze omdraaien.



Wie twee niet-passende helften in een ei bezit, wordt gestraft.

Draai een reeds eerder omgedraaide vogelschijf weer open. Komt deze schijf toevallig overeen met een volledig ei dat je in deze ronde verzameld hebt, dan blijft de schijf toch open liggen.

Nieuw ronde

Verspreid nu alle halve eieren terug verdekt in het midden van de tafel om de volgende ronde te starten. Wie drie of minder open vogelschijven over heeft, mag deze verbergen voor zijn medespelers.

Einde

De speler die als eerste alle eigen vogelschijven kan omdraaien, wint het spel.

Het kan gebeuren dat meerdere spelers hier gelijktijdig in slagen. Dan zijn er meerdere winnaars.