

Können Schweine fliegen?

MATERIAAL

- 42 dierkaartjes
- 22 kenmerkkaartjes
- 16 gekleurde schijfjes
- 4 pionnen
- 1 scorebord
- 1 overzichtsposter

VOORAF

Het is belangrijk dat alle kaartjes voor het eerste spel samen bestudeerd worden. Alle spelers moettend zowel de dieren kunnen benoemen als alle kenmerken op de juiste manier kunnen interpreteren!

BASISPEL

Voorbereiding

Leg alle kenmerkkaartjes open in het midden van de tafel. Zorg ervoor dat er centraal een plaatsje open blijft.

Maak 6 stapels van 7 dierkaartjes en plaats deze verdekt naast de openliggende kaartjes.

Stel het scorebord samen en plaats de pionnen op de startvakken.

Elke speler neemt 4 schijfjes van eenzelfde kleur.

De spelleider neemt de overzichtsposter bij zich.

Spelverloop

De startspeler draait één van de bovenste dierkaartjes open en legt dit in het midden van de tafel tussen de kenmerkkaartjes.

Alle spelers bekijken dit dier en gaan zo vlug mogelijk op zoek naar alle kenmerken van dit dier. Zodra iemand een kenmerk heeft gevonden, legt hij een eigen schijfje op het betreffende kaartje. Let op: op elk kenmerkkaartje mag maximaal één schijfje gelegd worden!

Zodra niemand nog een schijfje wil of kan leggen, eindigt een speelronde en worden de punten geteld. De spelleider controleert a.h.v. de overzichtsposter alle gelegde schijfjes. Elk goed geplaatst schijfje levert één punt op. De pionnen worden onmiddellijk vooruit geplaatst. Bij elk fout antwoord gaat de pion één vakje achteruit. Na de controle en de puntentelling worden alle schijfjes terug weggenomen. De volgende speler draait nu een dierkaartje om.

Speleinde

Nadat op deze manier vijf dierkaartjes werden gespeeld, eindigt het spel. De speler met de meeste punten is de winnaar.

VARIANT 1 (2 tot 4 spelers vanaf 3 jaar)

Er wordt op dezelfde manier gespeeld als het basisspel.

Aangepaste regels:

De spelers leggen om de beurt een schijfje of passen.

Zodra iedereen heeft gepast, eindigt een ronde en wordt de score bepaald.

Elke ronde start iemand anders.

VARIANT 2 (1 tot 5 spelers vanaf 3 jaar)

Dit is een leerspel waarbij alle spelers samenspelen en er geen winnaar is.

De spelleider legt twee kenmerkkaartjes open op tafel. Hij zorgt daarbij voor een tussenruimte van ongeveer 20 cm. Hierdoor ontstaan 3 zones op de tafel: links van kenmerk A, tussen beide kenmerken in en rechts van kenmerk B. In deze zones worden vanaf nu de passende dierkaartjes gelegd.

Alle dierkaartjes worden nu één voor één bekeken. De spelers beslissen samen in welke zone het betreffende kaartje moet liggen. Past geen enkel kenmerk, dan wordt het dierkaartje opzij gelegd.

Nadat alle dieren werden bekeken, controleert de spelleider het geheel.

VARIANT 3 (3 of 4 spelers vanaf 7 jaar)

Voorbereiding

Alle kenmerkkaartjes worden open op de tafel gelegd.

Vijf dierkaartjes worden getrokken en eveneens (in een rij) open op tafel gelegd.

Let op: Daar bepaalde dieren exact dezelfde kenmerken hebben, mogen deze dan ook niet op hetzelfde moment open gelegd worden. Volgende combinaties mogen hierdoor niet voorkomen: hond-poes-mol, olifant-nijlpaard, bij-kever-vlieg, eend-roodborstje en koe-geit.

De spelleider is in het bezit van alle schijfjes.

Spelverloop

De spelleider kiest in het geheim één van de openliggende dieren en bekijkt op de overzichtsposter de kenmerken van dit dier.

Hij legt nu één na één de schijfjes op de kenmerkkaartjes die bij dit dier passen.

Ondertussen proberen de spelers te raden welk dier de spelleider typeert. Zodra iemand het antwoord kent, roept hij stop. De spelleider legt nu geen nieuwe schijfjes meer.

Is het antwoord juist, dan scoort deze speler 5 punten. Bij een fout antwoord wordt het vermelde dier weggenomen en valt deze speler uit. De spelleider legt vanaf nu opnieuw schijfjes op de passende kenmerken. Zodra iemand opnieuw 'stop' roept, mag deze antwoorden. Nu levert een goed antwoord nog maar 4 punten (= evenveel als nog openliggende dieren) op. Ook deze speler valt bij een fout antwoord af en wordt het foute dier weggenomen.

Telkens na een goed antwoord (of na evenveel foute antwoorden als spelers) worden de dierkaartjes vervangen door 5 nieuwe kaartjes.

Speleinde

Na 4 spelronden eindigt het spel.

De speler met de meeste punten is de winnaar.