



Pippo

De zwervertjes!

Een zoektocht op het boerenerf
van Reinhard Staupe

Spelers: 2 - 8 **Leeftijd:** vanaf 4 jaar **Duur:** 15 minuten

Inhoud: 25 kaarten met grote dieren (hond, kat, paard, koe, varken) in verschillende kleuren (rood, blauw, groen, geel, paars)
25 kaarten met elk vier verschillende dieren

SPELIDEE

Boer Herman is trots op zijn dieren. In de stallen houdt hij paarden, koeien en varkens. Op het erf en in de schuur spelen honden en katten. Omdat hij zo trots is, maakt hij elke avond een wandeling over het erf en telt hij al zijn dieren. Kijk nu eens, hij mist er weer eens een. Boer Herman is ten einde raad. Kan jij hem helpen om zijn dieren terug te vinden?

SPELDOEL

Op de kaarten met vier verschillende dieren mist telkens het vijfde dier. Het is de bedoeling om de kaart met het missende dier op de tafel te vinden. Wie als eerste het juiste dier heeft gevonden, krijgt de dierkaart. De speler met de meeste dierkaarten wint het spel.

VOORBEREIDING

De kaarten met de verschillende achterkanten, een bedroefde of een lachende boer Herman, worden apart geschud. De kaarten met de bedroefde boer leg je als stapel op het midden van de tafel, met de achterkant naar boven. Rondom deze stapel verdeel je de kaarten met de lachende boer, met de achterkant naar beneden.

Let op: iedere speler moet zonder moeite de kaarten kunnen bekijken en aanraken.

SPELVERLOOP

De jongste speler begint. Hij draait de bovenste kaart van de stapel om. Op de kaart staan vier dieren in vier verschillende kleuren. We missen het vijfde dier met de vijfde kleur. De spelers moeten dit dier zoeken op de openliggende kaarten, waarop maar één dier staat afgebeeld. Wie kan het missende dier het snelste vinden?

Voorbeeld: *op de kaart van de stapel staan een gele hond, een paarse koe, een blauw paard en een groen varken. Hier missen we de rode kat.*

Zodra een speler tussen de openliggende kaarten het missende dier in de juiste kleur heeft gevonden, tikt hij snel met één vinger op de kaart en roept (in ons voorbeeld): „Hier is de rode kat“. Wie als eerste de juiste kaart heeft aangestikt, wint de bovenste kaart van de stapel. Hij legt deze voor zich op tafel en draait daarna de volgende kaart van de stapel om.

Op deze manier spelen we ronde voor ronde verder. Gedurende het hele spel blijven de 25 kaarten, waarop maar één groot dier staat, open op tafel liggen. Je mag deze kaarten niet verschuiven.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra de laatste kaart van de stapel door een speler is gewonnen. De winnaar is de speler die aan het eind de meeste kaarten bezit. Hij heeft boer Herman weer blij gemaakt.

Noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D - 63128 Dietzenbach, MCMXCVIII