

GULO GULO

Een eierfeest in Gierennest voor 2-6 geschikte veelvraten vanaf 5 jaar.

Spelidee

De veelvraat, ook Gulo Gulo genaamd, is de meest gekende vertegenwoordiger van de familie van de marters. Daarom heeft hij ook zoveel honger. En wanneer hij een nest vol eieren ziet, kan hij zijn pootjes er niet vanaf houden. Ook kleine Gulo's lievelingseten zijn de eieren van vrouw gier. Alleen heeft mevrouw Gier hem geklist bij het stelen van de eieren en heeft hem opgesloten. Er is nu maar één oplossing. De ganse familie maakt zich klaar om hem te bevrijden. Als de familie Gulo niet zo'n bende veelvraten was, hadden ze hem ook direct kunnen vinden. Ze gaan aan geen enkel gierennest voorbij zonder eieren te pikken. Eieren stelen is niet meer zo eenvoudig want mevrouw Gier heeft een alarm geïnstalleerd in haar nest. Vanaf nu zullen de marters die gulzig en slordig zijn, geen eieren meer kunnen stelen, maar een flinke schrik oplopen. Wie de grootste sprongen maakt, kan de kleine Gulo bevrijden en zo het spel winnen.

Materiaal

- 1 zwarte zak
- 22 eieren in 5 kleuren (5 groen, 5 blauw, 5 geel, 5 rood en 2 paars)
- 1 nest (houten schaalpje)
- 1 alarmstok
- 1 achthoekig 'kleine Gulo' plaatje
- 23 wegplaatjes (5 blauwe, 6 rode, 6 groene en 6 gele)
- 6 veelvraten in 6 kleuren
- 1 spelreglement

Spelvoorbereiding

Eerst zet men het nest in het midden van de tafel en vult deze met alle eieren en steekt daar de alarmstok (met het ei naar boven) in. Dan worden de 23 wegkaartjes geschud. Eén speler trekt er -zonder deze te bekijken - 4 kaartjes uit en hieronder steekt men het 'kleine Gulo'-kaartje. Deze 5 kaarten worden de verdeckte stapel. Vanaf deze stapel legt men de overige wegkaartjes zo aan dat er een aangesloten weg ontstaat. Nu zoekt ieder een veelvraat uit en plaatst deze voor het eerste wegkaartje (zie beeld op blz.1 van het spelreglement).

Speldoel

De veelvraten springen over de wegkaartjes tot aan de verdeckte stapel om daar te zoeken naar het plaatje met de kleine Gulo op. Wie hem vindt, bevrijdt hem door een paars ei uit het nest te halen. Wie dit klaarspeelt wint het spel.

Spelafloop

De hongerigste speler begint. Daarna wordt er in uurwijzerzin verder gespeeld. Uw spelbeurt bestaat er uit dat u met de hulp van de wegkaartjes een kleur bekent, dan 1 ei van deze kleur uit het nest haalt en daarna uw veelvraat beweegt. Neemt u een rood ei dan springt uw veelvraat tot op het eerste rode plaatje, trekt u een blauw ei dan springt uw veelvraat tot op het eerste blauwe plaatje enz...

1.Een ei pikken maar van welke kleur?

Wanneer u aan de beurt bent, mag u indien gewenst het volgende verdekte wegplaatje omdraaien (zie afb.2, blz.2). Dan **moet** u een ei in deze kleur van het plaatje uit het nest halen.

Dus : Als je een wegplaatje omdraait, moet je een ei van de kleur van het omgedraaide plaatje uit het nest halen.

Als er al open wegplaatjes voor uw veelvraat liggen moet U geen wegplaatje omdraaien. Het is meestal zelfs beter dat men geen wegplaatjes omdraait want dan heeft men de keuze om 1 kleur van een ei te kiezen uit de kaartjes die al open liggen (zie afb.3, blz.2).

Dus: Als je geen wegplaatje omdraait, mag je uitzoeken welke kleur ei je uit het nest probeert te halen. Je mag deze kleur kiezen uit de plaatjes die al open voor uw veelvraat liggen.

Wanneer er voor uw veelvraat alleen verdekte wegplaatjes liggen, **moet** U het wegplaatje direct voor uw veelvraat omdraaien en een ei van deze kleur uit het nest halen (zie afb.4, blz.2). Het bovenste plaatje van de verdekte stapel mag men pas omdraaien als het laatste wegplaatje is omgedraaid (zie speleinde).

Het uit het nest gehaalde ei steek je direct in het zwarte zakje.

2.De veelvraat bewegen

Wanneer het u gelukt is om een ei uit het nest te stelen zonder het alarm te laten afgaan, mag je uw veelvraat naar voor bewegen tot op het eerste open plaatje van dezelfde kleur als uw ei (zie afb.5 blz.2).

Het is niet toegestaan om een plaatje van dezelfde kleur te overspringen om het verst gelegen kaartje van die kleur te bereiken. Wanneer u uw veelvraat heeft verplaatst, is uw linker buur aan de beurt.

Men mag met verschillende veelvraten op hetzelfde plaatje staan en mag ook over andere veelvraten springen.

Ei-alarm :

Wanneer bij uw verzoek andere eieren uit het nest vallen of de alarmstok uit het nest op de tafel valt, gaat het ei-alarm af. Dan loopt uw veelvraat **terug** tot op het eerste plaatje van dezelfde kleur van het ei dat uit het nest gevallen is (zie afb.6, blz.3).

Bevindt er geen wegplaatje van deze kleur achter uw veelvraat, dan moet u uw veelvraat op het plaatje voor het startplaatje zetten.

Na elk ei-alarm worden alle eieren in het zwarte zakje gestopt, geschud en terug in het nest gelegd. Daarna wordt de alarmstok er terug midden in gestopt.

Nadat u uw veelvraat bewogen heeft, is uw spelbeurt voorbij en mag uw linker buur verder spelen.

Het laatste ei van een bepaalde kleur

Wanneer het u lukt om het laatste ei van een bepaalde kleur uit het nest te halen, zonder het alarm te laten afgaan, mag U onmiddellijk nogmaals spelen. Daarvoor steekt men alle eieren terug in de zak, schudt deze en legt de eieren terug in het nest de alarmstok.

Belangrijk wanneer men een ei uit het nest haalt :

- Men moet het ei dat men uit het nest wil halen aanwijzen. U mag niet meer veranderen tijdens uw verzoek om dit ei te nemen.
- U moet het ei met één hand uit het nest nemen.
- De alarmstok mag men aanraken met zijn vingers. U mag hem niet vasthouden, klemmen, verschuiven of verzetten.
- U mag geen aangeduide eieren verschuiven of verzetten.
- U mag bij het grijpen van het gewenste ei andere eieren verschuiven maar niet vasthouden. Men mag alleen het ei vasthouden dat men uit het nest wil halen.
- De alarmstok mag het nestrand aanraken. Het ei-alarm gaat af als de stok op de tafel valt of als er een ei uit het nest valt.
- Valt de alarmstok tussen twee speelbeurten uit het nest zonder aanraking door spelers, dan steekt de speler die het laatst aan de beurt was deze terug in het nest.

De verdekte stapel: speleinde en winnaar

Uw veelvraat heeft het laatste wegplaatje bereikt. Bij uw volgende spelbeurt mag u het bovenste kaartje van de verdekte stapel omdraaien. Is dit niet het plaatje met de kleine gulo, dan moet u één ei van de kleur van de omgedraaide kleur uit het nest halen. Lukt u dit, dan moet u dit kaartje aanleggen aan het einde van de weg als wegplaatje (zie afb.7a, blz.4). Daarna plaatst u uw veelvraat op dit plaatje en bent u terug aan de beurt en u blijft aan de beurt zolang u het plaatje van de kleine gulo vindt of als u het ei-alarm laat afgaan. Laat u het ei-alarm afgaan dan moet u uw veelvraat terug plaatsen op het eerste kaartje van dezelfde kleur. Het omgedraaide kaartje wordt verdekt terug onder de verdekte stapel geschoven. Daarna vult u de zak met alle eieren, schudt deze en vult terug het nest op en zet de alarmstok er terug in. Daarmee is uw spelbeurt voorbij. Wanneer u het kaartje omdraait met de kleine gulo moet u een paars ei uit het nest halen. Lukt u dit zonder het ei-alarm af te laten gaan, dan hebt u het spel gewonnen. Laat u bij het nemen van het paarse ei het alarm afgaan, dan gaat het spel verder. U moet uw veelvraat 1 plaatje terug plaatsen. Het 'kleine gulo'-plaatje wordt terug verdekt onder de aflegstapel geschoven. Dan neemt u terug al de eieren, steekt ze terug in de zak, schudt deze en vult het nest terug op en steek de alarmstok terug er in. Uw spelbeurt is hiermee ten einde.