

VLOTTE GEESTEN JUNIOR



Vlotte Geesten Junior is prima te spelen voor kinderen vanaf 4 jaar. Hebben ze al wat meer ervaring of zijn ze 6 jaar of ouder, dan wachten er grotere uitdagingen. Wat daarbij verandert, staat aan het einde van deze handleiding onder Voor gevorderden.



Eigenlijk woont spook Quinny in een kasteel, waar hij thuishoort. Maar als zijn neefje, vogelverschrikker Fenny, op vakantie wil, helpt hij natuurlijk graag. Nu spookt hij op het land, jaagt hij brutale muizen uit de hooiberg en krijsende kraaien van de graanakkers. En nieuwe vrienden heeft hij ook al: kikker Frodo, kuiken Kruiemel en varken Fred.

Speelmateriaal

4 vrienden:



Spook
Quinny



Kikker
Frodo



Kuiken
Kruimel



Varken
Fred

55 kaarten



Waarvan
7 kaarten met
een zwart spook

Voorbereiding

Zet de 4 vrienden in een cirkel midden op tafel. Schud de kaarten goed en leg deze als gedekte stapel op tafel.

De speler die als laatste een dier heeft gevoerd, mag als eerste een kaart omdraaien. Draai kaarten altijd zo om dat alle spelers deze gelijktijdig zien.

Spelverloop

Zodra een kaart is omgedraaid, kijken alle spelers tegelijk welke van de vrienden in de juiste kleur is afgebeeld.

Iedere speler probeert dan zoveel mogelijk van deze vrienden te grijpen, voordat de anderen dat doen. Elke kaart heeft 1, 2 of zelfs 3 goede oplossingen.

Voorbeeld:

Kikker Frodo is groen en kuiken Kruiemel is geel afgebeeld. Snel, grijp ze allebei!



Spook Quinny is roze afgebeeld. Dat is de verkeerde kleur. Je mag het spook niet grijpen!



Varken Fred is helemaal niet te zien. Je mag het deze keer niet grijpen!



Goed gegrepen

Heeft de speler uitsluitend goede vrienden gegrepen? Dan krijgt hij **voor elke goed gegrepen vriend 1 beloningskaart**: eerst de omgedraaide kaart, als die al vergeven is een kaart van de gedekte stapel. Een speler legt al zijn gewonnen kaarten als gedekte stapel voor zich neer.

Verkeerd gegrepen

Heeft de speler een verkeerde vriend gegrepen? Dan krijgt hij **helemaal geen beloningskaarten**, ook niet voor goed gegrepen vrienden. Heeft niemand uitsluitend goede vrienden gegrepen? Schud de omgedraaide kaart dan weer door de gedekte stapel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de gedekte stapel leeg is. De speler die de meeste beloningskaarten heeft verzameld, wint. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

Zijn er aan het einde van het spel niet meer voldoende kaarten om iedereen de juiste hoeveelheid beloningskaarten te geven, dan behouden de spelers in plaats daarvan hun (goed) gegrepen vrienden. Elke vriend is 1 beloningskaart waard.



Voor gevorderden: Het zwarte spook

Om een beetje te relaxen na het harde werk op het land doet spook Quinny graag aan luchtacrobatiek. Zijn favoriete hobby is door de schoorsteen glijden en er roetzwart uitkomen. Hij mag daarna echter, hoe goed de vriendschap ook is, niemand meer aanraken. Wat een rust!



Alle spelregels van het basisspel blijven gelden.

Wordt er echter een **kaart met een zwart spook** omgedraaid, dan mogen de spelers **helemaal niets grijpen**, ook geen vrienden die in de juiste kleur zijn afgebeeld.

Iedere speler die niets heeft gegrepen, krijgt een beloningskaart.



Voor gevorderden: Strafkaarten

Verder verliest een speler in een spel voor gevorderden kaarten als hij verkeerd grijpt.

Heeft hij een verkeerde vriend gegrepen of een vriend gegrepen terwijl er een zwart spook op de kaart staat? Dan moet hij naast dat hij **geen beloningskaart** krijgt ook **per verkeerd gegrepen vriend één van zijn eerder verzamelde beloningskaarten inleveren** (indien mogelijk). Schud alle ingeleverde kaarten weer door de gedekte stapel.



© 2018 Zoch Verlag
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Jacques Zeimet
Illustraties: Gabriela Silveira
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU



www.zoch-verlag.com