

Feelina

Feelina en de speurtocht naar de vlinders. Een betoverend spel voor 2-4 kleine fee-vriendjes van 4-99 jaar.

Inhoud:

4 spelfiguren, 15 vlinders, 15 bladeren, 1 draaischijf, 4 kasteelkaarten, spelregels

Auteur: Beate Nikolai

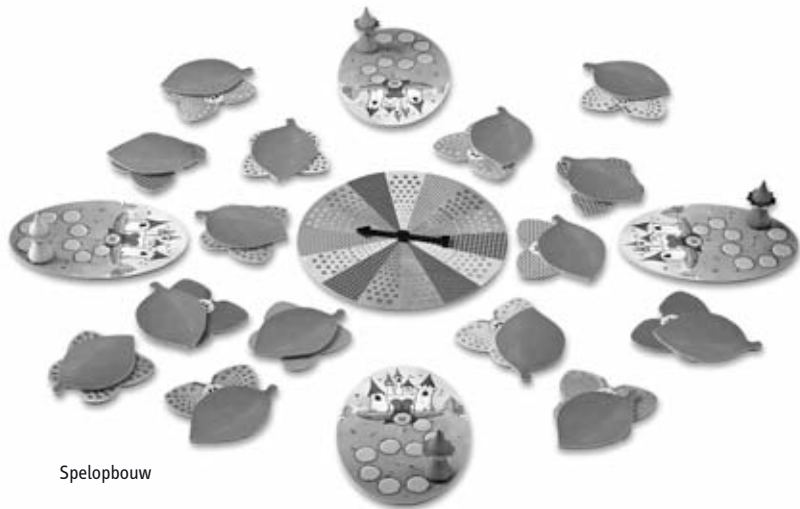
Illustratie: Claudia Wiczorek

Het verhaal

Het feeënrijk is in rep en roer. Uitgerkend vlak vóór het jaarlijkse feeënbal heeft een boze tovenaer alle feeën betoverd. Lieve hemel! Plotseling weten zij de weg niet meer naar het kasteel en is het feeënbal in gevaar. Gelukkig zijn er de vlinders nog - zij weten de weg. Maar de vlinders hebben zich allemaal onder de bladeren verstopt en slapen. Nu moeten de kleine feeën



de vlinders vinden, zodat deze hun de weg naar het kasteel wijzen. Help jij hen met het vinden van de vlinders? Een tip: elke vlinder heeft een eigen, kleurrijk patroon. Herken jij de verschillen?



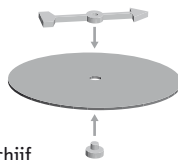
Spelopbouw



Vorbereiding

Steek de draai­pijl in de daarvoor beoogde opening in de draaischijf en leg deze voor iedereen goed bereikbaar midden op de tafel. Verdeel nu de 15 vlinders met de afbeelding naar beneden rondom de draaischijf. Hierbij mogen de vlinders niet op elkaar liggen.

Leg nu de bladeren met de groene kant naar boven op de vlinders. Let op dat elke vlinder bij het passende blad wordt geplaatst.



Nu kiest iedereen een spel­figuur. Jullie kunnen kiezen uit de bloemen­fee, de dromen­fee, de licht­fee of de water­fee.

Pak dan een kasteel­kaart en zet de fee op het start­veld.



De roze dromen­fee waakt over de dromen van alle kinderen en volwassenen.



De groene bloemen­fee zorgt ervoor dat alles in de natuur groeit en bloeit.



De gele licht­fee brengt zonneschijn en tovert soms een regen­boog.



De blauwe water­fee is de bescherm­vrouw van de rivieren, meren en alle water­wezens.



Doel van het spel

Elke speler probeert zo snel mogelijk de gezochte vlinders te vinden en zijn kleine fee met de verzamelde punten naar het kasteel te brengen.

Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld. Diegene die het laatst een vlinder heeft gezien, begint. Draai nu aan de pijl op de draaischijf. Zodra de pijl blijft staan en duidelijk naar een patroon­veld wijst, moeten jullie allemaal tegelijkertijd proberen om de vlinder met hetzelfde patroon te vinden. Draai nog eens, als de pijl niet duidelijk naar een veld wijst.

Draai zo snel mogelijk de vlinder om die jullie voor de gezochte vlinder houden en leg het blad vóór jullie neer. Elke speler mag maximaal één vlinder omdraaien.

Waardering

Als je de juiste vlinder hebt omgedraaid, mag je één veld doorgaan met je fee. Als je per ongeluk een verkeerde vlinder hebt omgedraaid, moet je je fee één veld achteruit zetten. Dit geldt niet, als je al op het startveld staat.

Nu worden alle vlinders weer op de juiste manier afgedekt en begint de volgende ronde.

Einde van het spel

De winnaar is degene die met zijn fee het eerst het doelveld bij het kasteel bereikt.

Variant

Bij de vereenvoudigde versie worden de vlinders open opgelegd en niet omgedraaid. Wie de gezochte vlinder het eerst ziet, wijst daar met zijn vinger naar. De waardering gebeurt net zoals bij de basisvariant. De winnaar is degene die met zijn fee het eerst het doelveld bij het kasteel bereikt.

