



NOCTURNALLY

Anno van Haandel
Davita Sinke



WIT KONIJN

In deze Nocturnally-variant mogen we niet zomaar overal kaartjes omdraaien. Eerst vliegt Vuurvlieg naar een open plek. Daarna mag je twee van de acht kaartjes die om Vuurvlieg heen liggen omdraaien. De volle maan kaart wordt aan het begin van het spel opzij gelegd; we kunnen hem op elk moment inzetten om het kijkraam terug te zetten. Als het witte konijn opduikt, kan hij ons helpen om de dieren te vinden. Met de 4 weerfiches kunnen we het spel stap voor stap moeilijker maken.

Dank aan Kevin Luhn (www.gaiagames.de) voor de vele goede ideeën
Dank aan Magdalinde, Lyander en alle andere testspelers

Vind je Memory-spellen leuk?

Dan is Geheime Gang ook zeker iets voor jou! Samen speel je de detectives en proberen jullie erachter te komen welke schatten de dieven verstopt hebben.



Maar wees snel, want om middernacht komen ze hun buit halen. Weten jullie te raden wat ze hebben verstopt?



Ken je de Max de Kat al?

Vogel, muis en eekhoorn zijn op weg naar hun holletje in de boom. Max de kat heeft honger en zit achter ze aan! De spelers zorgen samen voor de kleine diertjes.



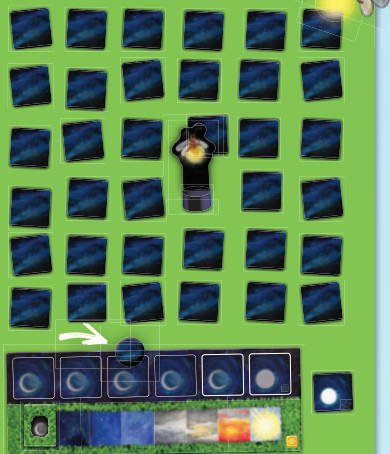
Max de Kat is een spannend strategiespel voor kinderen van alle leeftijden. Ze overleggen met elkaar: Welk diertje brengen we als eerste thuis? Wanneer krijgt Max iets lekkers? En wat vind je ervan als Max tóch een diertje weet te pakken?



Bekijk alle spellen van Sunny Games op www.sunnygames.nl/spellen

Voorbereiding

- Leg het spelbord klaar en leg de volle maan kaart ernaast.
- Hussel alle andere kaarten, inclusief het witte konijn, en leg ze omgedraaid neer in een vierkant van 6 bij 6. Zorg dat er één plek open blijft, ergens in het midden.
- Zet Vuurvlieg op deze open plek. Glimworm doet bij deze uitbreiding niet mee.
- Hussel de 4 weerfiches en leg er één op het derde maanvakje van het spelbord.



Spelen

Aan het begin van je beurt mag Vuurvlieg één keer vliegen. Hij vliegt naar een andere open plek, wisselt van plek met een kaartje, of blijft zitten. Je mag nu twee van de 8 kaarten rondom Vuurvlieg omdraaien. De rest gaat hetzelfde als bij het basisspel.

Het witte konijn vinden

Het witte konijn wil ons graag helpen, maar ligt ergens in het bos te slapen. Als we hem vinden, laten we hem eerst nog even slapen. Leg zijn kaartje dicht op één van de lege maanvakjes (zonder maankaart en zonder fiche). Is er geen leeg vakje over, dan wordt hij uiteraard meteen wakker om ons te helpen!

Weerfiches en het witte konijn

Als je aan het eind van je beurt een maankaart weglegt op de plek waar het witte konijn of een weerfiche ligt, dan leg je deze open bovenop de maankaart. Totdat de volgende maankaart wordt weggelegd, gebeurt er iets speciaals:



De wind waait zo hard door de bomen dat niemand elkaar kan verstaan. Tot de volgende maan is omgedraaid, mogen de spelers niet praten.



De wolken schuiven voor de maan, de nacht wordt nóg donkerder. Ben je aan de beurt, dan hou je de hele tijd je ogen dicht. Je medespelers helpen je met het vinden van kaartjes.



Door de harde regen blijven de meeste dieren onder bomen of onder de grond schuilen. Daarom kun je per beurt maar twee kaartjes verplaatsen.



Vuurvlieg is afgeleid door de vallende ster en heeft minder tijd om dieren te zoeken. Daarom kun je maar één kaartje per beurt omdraaien.



Het witte konijn helpt mee om de andere dieren te vinden. Nu mogen we ook kaartjes omdraaien die niet naast Vuurvlieg liggen!

Volle maan

Eén keer in het spel mogen jullie de volle maan inzetten. Leg hem op zijn weglegplek en zet het kijkraam naar het begin. De volle maan zorgt er ook voor dat het effect van de weerfiches en het witte konijn ophoudt. Bedenk samen wanneer jullie hem willen gebruiken!

Meer uitdaging

Hebben jullie gewonnen, voeg dan steeds meer weerfiches toe. Verdeel ze over de eerste vier weglegplekken.