

Stop de Stropers



coöperatief strategiespel

2 tot 5 spelers • vanaf 8 jaar • speelduur circa 20 minuten

Spelbeschrijving

Het is lente. De dieren komen uit hun holen en gaan op zoek naar eten. De herten en wilde zwijnen lopen door de bossen en over de bloemenvelden. De eenden gaan naar het water. Maar er liggen stropers op de loer die de dieren willen vangen!

Wij zijn de boswachters en willen de dieren beschermen. Daarom gaan wij ook de bossen en velden in om de stropers tegen te houden. De stropers hebben geheime schuilplaatsen -op strategische plekken- waar ze zich voor ons kunnen verstoppen. Maar om de dieren te vangen, komen ze uit hun schuilplaats.

Samen kunnen we de stropers omsingelen en vangen, als ze door een bos of veld sluipen. Maar soms ontsnappen de stropers met bootjes die ze bij de schuilplaatsen verstopt hebben!

Spelverloop

Aan het begin van je beurt gaan alle stropers tegelijk lopen of varen, van de ene naar de andere schuilplaats. Dat gaat vanzelf, door met de dobbelsteen te gooien. Daarna verzet je je boswachter naar een plek waar je dieren kunt beschermen en waar je later misschien een stroper kunt betrappen. Dan komen er twee dieren uit hun holen, je mag zelf kiezen waar. Als laatste mag je twee dieren verplaatsen, zodat ze veilig zijn voor de stropers.



Inhoud

Spelbord, spelregels, 5 gekleurde boswachter-pionnen, 6 zwarte stroper-pionnen, 27 dieren (9 eenden, 9 herten en 9 wilde zwijnen), 3 reservefiches (1 eend, 1 hert en 1 zwijn), 1 speciale dobbelsteen.

Vorbereiding

- Leg het spelbord in het midden. Je ziet velden met rode bloemen, bossen en water. De drie witte cirkels zijn holen waar de dieren uit komen. De zwarte stippen zijn de schuilplaatsen van de stropers. Zie je dat aan ieder gebied twee schuilplaatsen liggen?
- Elke speler kiest een boswachter-pion en zet deze bij het boswachtershuis in het midden van het bord.
- Pak evenveel stroper-pionnen als het aantal spelers, de rest blijft in de doos. Zet ze op de genummerde schuilplaatsen. Begin bij nummer 1, dan nummer 2, enzovoort.
- Leg de 27 dieren (9 eenden, 9 herten en 9 zwijnen) naast het bord. De 3 reservefiches blijven in de doos.
- Leg alle dieren met de witte kant naar boven en hussel ze door elkaar.
- Draai een dier open en leg het op één van de drie witte cirkels. Verplaats het dier dan naar het gebied waar dit dier thuis hoort. Een eend gaat naar het water, een hert naar het bloemenveld en een wild zwijn naar het bos.
- Doe hetzelfde voor de andere twee witte cirkels. Je begint dus met drie dieren in het spel.
- Beslis samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die het kortst geleden in het bos geweest is.

Spelen

Elke spelbeurt bestaat uit 4 stappen in een vaste volgorde. Nadat je deze 4 stappen hebt uitgevoerd is de speler links van je aan de beurt (het spel gaat 'met de zon mee').

1 Stropers verplaatsen

- De stropers gaan van de ene naar de andere schuilplaats, op jacht naar dieren. Dit is onze kans om een stroper te betrappen!
- Gooi met de dobbelsteen. Als je **groen** gooit, gaan alle stropers naar het bos naast hun schuilplaats. Ze doorzoeken het bos en gaan dan naar de andere schuilplaats die ook aan dit bos ligt. Bij **rood** lopen ze over de bloemenvelden, bij **blauw** steken ze met een bootje het water over.
- Sommige schuilplaatsen liggen maar aan twee verschillende gebieden. Wordt de derde kleur gegooid, dan blijft deze stroper staan.
- Let samen goed op dat je alle stropers hebt gehad.
- Loopt een stroper over een bos of veld met een boswachter, dan wordt deze stroper betrapt. Hoera, één stroper minder! Leg de stroper-pion in de doos.
- Soms gaan twee stropers naar hetzelfde gebied, en ruilen ze met elkaar van plek. Als daar een boswachter staat, dan worden ze allebei betrapt.
- Komt een stroper op een gebied met een dier, zonder een beschermende boswachter, dan wordt het dier gevangen. O nee, de stroper is jullie te snel afgeweest... Jullie hebben verloren!

2 Lopen met je boswachter

- De boswachters verplaatsen zich lopend door bossen en velden.
- Je loopt met je eigen pion van een bosgebied naar een bloemenveld, of van een bloemenveld naar een bos. Je mag ook op dezelfde plek blijven staan.
- Wordt het gebied waar je komt al bewaakt door een andere boswachter, dan mag je een stap verder doen. Als je goed samenwerkt, kun je soms in één beurt heel ver komen!
- Er kunnen meerdere boswachters op één gebied staan.
- Je kunt in dit deel van de beurt geen stroper betrappen, die zitten verstopt in hun schuilplaatsen!

3 Dieren wakker maken

- Nu komen er twee dieren uit hun holen.
- Draai één dier open. Kies één van de drie holen en leg het dier erop. Verplaats het dier dan naar zijn gebied bij het gekozen holletje. Een eend gaat naar het water, een hert naar het bloemenveld en een wild zwijn naar het bos.
- Op elk gebied kan maar één dier staan. Zijn de drie begingebieden bezet, dan mag je een gebied ergens anders op het bord kiezen.
- Draai een tweede dier om en plaats deze op dezelfde manier.

4 Dieren verplaatsen

- Je mag twee verschillende dieren verplaatsen. Dus een eend en een hert, een hert en een zwijn of een zwijn en een eend.
- Eenden vliegen over één bloemenveld naar een ander water.
- Herten lopen van het bloemenveld waar ze staan, door één bosgebied, naar een ander bloemenveld.
- Zwijnen lopen van het bos waar ze staan, over één bloemenveld, naar een ander bos.
- Op elk gebied kan maar één dier staan.
- Dieren en boswachters kunnen wel bij elkaar op hetzelfde gebied staan. De boswachters beschermen de dieren.



Einde van het spel

- Jullie hebben gewonnen als de laatste stroper wordt betrapt. Hoera, alle dieren zijn nu veilig!!!
- Zodra één of meer dieren gepakt worden door een stroper, is het spel meteen afgelopen. Het is niet gelukt om alle dieren te beschermen.
- Als jullie verloren hebben, kun je ervoor kiezen om toch door te spelen. Probeer alsnog alle stroppers te betrappen zodat de andere dieren wél veilig zijn.



Het spel makkelijker of moeilijker maken

- Om het spel makkelijker te maken, kun je met één stroper minder spelen dan het aantal spelers.
- Wil je een grotere uitdaging, speel dan juist met één stroper meer. Bij 5 spelers gaat dit zo: Er komen twee stroppers op schuilplaats nummer 3. In de eerste beurt wordt maar één van de twee verplaatst; daarna gaan ze allebei lopen.
- Echte experts kunnen proberen om in stap 4 van je beurt steeds maar één dier te verplaatsen.

Colofon

© 2008, 2012 Z[☀]nnespel/Sunny Games.
 Auteur: Jouke Korf (www.joukekorf.nl), Enschede.
 Illustrator: Tim Mathijssen, Amstelveen.
 Illustratie voorkant: Tamara Havik (www.tamarahavik.nl), Den Haag.
 Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.
 Redacteur: Steven Michiel Rijdsdijk (Z[☀]nnespel).
 Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.
 Met dank aan Amar, Amber, Anouk, Bas, Casper, Daniëll, Fabiënne, Fenna, Fleur, Gelina, Gianni, Hannah, Ilse, Isa, Iskander, Iva, Joël, Jonah, Jordi, Junjie, Katinka, Lorian, Luna, Mara, Max, Merlijn, Mink, Nadine, Naomi, Pim, Rishilla, Robbin, Roos, Roxan, Sara, Shadi, Soufian, Thorsten, Tijmen, Vigo en alle andere testspelers.

Uitgever:

Z[☀]nnespel / Sunny Games
 Keizerfazant 54
 1704 WL Heerhugowaard
 072-5747825 (072-kristal)
info@zonnospel.nl
www.zonnospel.nl

*Voor workshops coöperatief spel
 en advies over toepasbaarheid
 in onderwijs en opvoeding:*

Earth Games
 Burggraaf 28
 7371 CX Loenen
 055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Z[☀]nnespel

Antarctica (van dezelfde auteur)

2-5 spelers, vanaf 10 jaar
 De zeehonden en pinguïns die op de zuidpool leven worden bedreigd door jagers. Bovendien smelt de ijsplaat waarop ze leven. De spelers zorgen ervoor dat de dieren veilig opgroeien.

Oogsttijd

2-8 spelers, vanaf 3 jaar
 De moestuin staat vol met heerlijke groente. Als we elkaar helpen, zal het vast lukken om vóór de herfst alles te oogsten!

Prinses

2-4 spelers, vanaf 4 jaar
 Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

Max de kat

1-8 spelers, vanaf 4 jaar
 Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

De Geheime Gang

1-8 spelers, vanaf 5 jaar
 We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.

Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar
 Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

Winter

1-12 spelers, vanaf 6 jaar
 Het is winter. Sneeuw en ijs blokkeren de wegen. Dankzij sneeuwschuivers en strooiwagens kunnen we toch veilig thuis komen!

Mount Everest

2-6 spelers, vanaf 7 jaar
 Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.

Ogen van de Jungle

1-12 spelers, vanaf 8 jaar
 Hoe bedwingen we de gevaren van het oerwoud? Een spannend spel waarin strategie, creativiteit en samenwerking hand in hand gaan. Er ontstaan telkens weer nieuwe verhalen vanuit de fantasie van de spelers.

UFO

2-4 spelers, vanaf 8 jaar
 De spelers zijn ruimtereizigers die op Aarde zijn gestrand. Met hun buitenaardse krachten kunnen ze de gevaren overwinnen. Tijdens het spel ontstaat een bijzonder fantasieverhaal.

Archipel

2-5 spelers, vanaf 11 jaar
 De spelers zijn vissers in een Chinees eilandrijk. Er is genoeg vis, maar de klanten zijn kieskeurig! Vang de juiste vissen voordat het weer omslaat...

Kracht van 8 kaartspel

1-42 spelers, 4 tot 12 jaar
 Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.