

## Trilli-Trilli

Er heerst grote drukte in het land van de vogels. Vrolijk dobbelspel voor 2-4 vogelliefhebbers vanaf 3 jaar. Met twee speelvarianten.



### Het verhaal

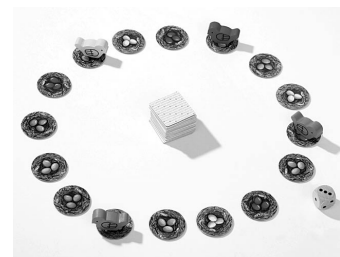
Trilli, trilli! De kleine vogeltjes huppelen van het ene naar het andere nest en zoeken hun eieren. Help de vogeltjes om naar het juiste nest te vliegen.

### Vorbereiding

De 16 vogelnesten worden geschud en met de afbeelding naar boven in een rond parcours uitgelegd. Nesten met eieren van dezelfde kleur mogen niet naast elkaar liggen.

De 16 kaartjes met taken liggen omgedraaid in een stapel midden in de cirkel, zodat alle spelers daar **goed bij** kunnen komen.

De vier vogeltjes worden elk in een willekeurig vogelnest geplaatst.



<b>Soort spel:</b>	Gezinsspel
<b>Spelers:</b>	2 tot en met 4 spelers vanaf 3 jaar
<b>Inhoud:</b>	16 ronde vogelnesten, 16 kaartjes met taken, 4 vogels, 1 dobbelsteen, spelregels
<b>Auteur:</b>	Heinz Meister
<b>Illustratie:</b>	Barbara Kinzebach

## Doel van het spel

De vogeltjes worden met behulp van de dobbelsteen over het parcours gebracht. Wie erin slaagt de juiste vogel op het vooraf bepaalde vogelnest te plaatsen mag een kaartje met taken pakken. Wie uiteindelijk de hoogste stapel kaartjes met opgaven heeft, wint.

## Verloop van het spel

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De kleinste speler mag beginnen. Hij draait het bovenste kaartje op de stapel om en legt het er dan weer bovenop, zodat alle spelers het goed kunnen zien.

Op het kaartje is nu een combinatie van één vogel van een bepaalde kleur en



eieren van een bepaalde kleur te zien, b.v. de gele vogel zit op de blauwe eieren.

Nu gaat het erom deze combinatie ook met de vogeltjes op het vogelnestparcours te bereiken. Dat wil zeggen dat de speler probeert met het gele vogeltje naar het nest met de blauwe eieren te vliegen.

Als de desbetreffende vogel al op dit nest zit, dan mag de speler het kaartje pakken zonder met de dobbelsteen te gooien. Vervolgens wordt er een nieuw kaartje omgedraaid.

Als de desbetreffende vogel nog niet op het nest zit, gooit de speler die aan zet is met de dobbelsteen.

Het getal op de dobbelsteen geeft aan hoeveel plaatsen hij met het op het kaartje met taken vermelde vogeltje naar links of rechts moet doorgaan. Er wordt over bezette nesten heen gesprongen en deze worden niet meegeteld.

## Het juiste nest is bereikt

Als de speler het op het kaartje met taken vermelde juiste nest heeft bereikt door met het vogeltje rond te gaan, dan mag de speler het openliggende taakkaartje met de nu in kleur gelijke combinatie pakken en blijft hij verder aan zet.

Hij mag een nieuw taakkaartje van de stapel kaarten omdraaien en proberen deze combinatie te bereiken door opnieuw met de dobbelsteen te gooien en rond te gaan. Hij mag dit zolang doen als hij de passende combinatie kan bereiken. Als hij dit niet met één zet haalt, is de volgende speler aan de beurt.

## Het juiste nest is niet bereikt

Als de speler het juiste nest niet kan bereiken, krijgt de volgende speler die aan de beurt is de dobbelsteen. Deze draait geen andere taakkaartje meer om, maar gooit met de dobbelsteen en probeert zelf de combinatie van het openliggende kaartje te bereiken.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra het laatste taakkaartje uit het midden is gepakt. Alle spelers pakken nu de door hen verzamelde kaartjes en leggen deze in een stapel op

elkaar. De stapels worden naast elkaar gezet en de hoogte van de stapels wordt vergeleken. De speler die de hoogste stapel met vogelnestkaartjes bezit, is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er verschillende winnaars.

## Speelvariant 1 – Trilli, trilli!

### Vorbereiding

Het spel wordt voorbereid zoals bij het basisspel staat omschreven. De dobbelsteen is in deze variant niet nodig.

## Doel van het spel

Zoveel mogelijk taakkaartjes te verzamelen.

## Verloop van het spel

Er wordt om de beurt gespeeld. De grootste speler mag beginnen. Hij pakt het bovenste taakkaartje van de stapel en houdt dit omgedraaid in zijn hand. Hij is in deze ronde de spelleider.

De medespelers moeten door het verzetten van het vogeltje de combinatie proberen te vinden die staat afgebeeld op het taakkaartje van de spelleider.

Als de afgebeelde combinatie reeds op het parcours staat, wordt de kaart onderaan de stapel geschoven en trekt de spelleider een nieuwe kaart.

De speler links naast de spelleider mag nu een **willekeurig vogeltje** in een **willekeurig nest** plaatsen. Nu beoordeelt de spelleider de zet van de speler.

## Geen kleur komt overeen

Als de verkeerde vogel naar een verkeerd nest is gevlogen, als dus **geen kleur** van de op het parcours gemaakte combinatie overeenkomt met het taakkaartje van de spelleider, dan zegt hij "Piiiiep!".

## Eén kleur is goed

Als de juiste vogel naar een verkeerd nest is gevlogen of de verkeerde vogel naar het goede nest, als dus **één kleur** van de op het parcours gemaakte combinatie overeenkomt met het taakkaartje van de spelleider, dan zegt de spelleider "Trilli", omdat één element van de combinatie goed geraden is.

## Beide kleuren zijn correct

Als de juiste vogel naar het juiste nest is gevlogen, als dus de op het parcours gemaakte combinatie overeenkomt met het taakkaartje van de spelleider, dan zegt de spelleider "Trilli, trilli!", omdat beide elementen van de combinatie goed geraden zijn, en geeft hij het taakkaartje aan de speler die de combinatie heeft kunnen vinden.

### Een voorbeeld:

De spelleider trekt het taakkaartje waarop een gele vogel op het nest met blauwe eieren zit.

Als een medespeler nu de blauwe vogel op het nest met gele eieren zet, of een groene vogel op het nest met rode eieren, als er dus geen overeenkomst bestaat, dan zegt de spelleider "Piiiiip!"

Als een medespeler de gele vogel op een nest met rode eieren, of een rode vogel op een nest met blauwe eieren zet, dan is er overeenkomst en zegt de spelleider "Trilli!" Als een medespeler de gele vogel op een nest met blauwe eieren zet, dan is de combinatie geraden. De spelleider zegt "Trilli, trilli!" en geeft het taakkaartje door aan de medespeler die de combinatie heeft kunnen vinden.

De speler die de combinatie heeft kunnen vinden, wordt in de daarop volgende ronde de spelleider en trekt een nieuw taakkaartje van de stapel kaartjes.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra het laatste taakkaartje is gebruikt. Alle spelers pakken nu de door hen verzamelde kaartjes en leggen deze in een stapel op elkaar. De stapels worden naast elkaar gezet en de hoogte van de stapels wordt vergeleken.

De speler die de hoogste stapel met taakkaartjes bezit, is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er verschillende winnaars.

## Speelvariant 2 – Memo

### Vorbereiding

De 16 vogelnesten worden geschud en met de afbeelding naar boven in een rond parcours uitgelegd. Nesten met eieren van dezelfde kleur mogen niet naast elkaar liggen.

De 16 taakkaartjes worden geschud en omgedraaid in een tweede cirkel om de eerste cirkel heen verdeeld. De vier vogeltjes worden elk op een willekeurig vogelnestkaartje van de cirkel gezet. De dobbelsteen is in deze variant niet nodig.

### Doel van het spel

Zoveel mogelijk taakkaartjes te verzamelen.

### Verloop van het spel

Er wordt om de beurt gespeeld. De kleinste speler mag beginnen. Hij neemt een willekeurig vogeltje en verplaatst dit naar links of rechts naar een aangrenzend nest.

Vervolgens draait hij een willekeurig taakkaartje om en kijkt of zijn combinatie van vogeltje en vogelnest daarop afgebeeld staat.



### Als de combinatie overeenkomt,

krijgt de speler het taakkaartje en mag hij het omgedraaide kaartje voor zich neerleggen. Hij blijft verder aan zet en mag zijn geluk uitproberen.

### Als de combinatie niet overeenkomt,

draait de speler het kaartje weer om en is de volgende speler aan de beurt.

### Het is belangrijk dat

... er altijd eerst een vogeltje wordt verplaatst voordat er een kaartje wordt omgedraaid.

... een vogeltje altijd maar één nest naar links of naar rechts wordt verplaatst

... er uitsluitend een kaartje mag worden gepakt als de op het kaartje afgebeelde vogel ook werkelijk is bewogen.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra het laatste taakkaartje is gebruikt. Alle spelers pakken nu de door hen verzamelde kaartjes en leggen deze in een stapel op elkaar. De stapels worden naast elkaar gezet en de hoogte van de stapels wordt vergeleken. De speler die de hoogste stapel met taakkaartjes bezit, is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er verschillende winnaars.

En nu veel plezier met Trilli-Trilli!

