

Manimals
 Adlung Spiele, 2006
 Bernhard NAEGELE
 2 - 6 spelers vanaf 6 jaar
 ± 30 minuten

Spelmateriaal

- 60 dierkaarten met symbolen op de rugzijde
- 6 overzichtskaarten met de verklaring van de symbolen
- 1 handleiding



Spelidee

In de zoo staan Sarah en Dinah volledig sprakeloos voor het verblijf van de zeehonden. Zij zien een zeehond op zijn rug achter een steen liggen met veren. Zij vragen zich af: "Heeft een zeehond nu veren zoals een vogel of een vel zoals een hond?".

Plotseling klapt een andere bezoeker in de handen en de eenden die zich achter de zeehond hadden verstopt, vliegen snaterend weg van hun schuilplaats. De beide meisjes lachen luid en zien hun vergissing in nu blijkt dat de zeehond inderdaad geen veren heeft.

Doel van het spel

De spelers proberen tegelijkertijd zoveel mogelijk dieren te verzamelen die een bepaalde eigenschap hebben. Daarbij zullen ze de dieren steeds beter leren kennen, want wie weet dat de zeester wordt beschouwd als één van de grootste jagers?

De speler die de meeste dieren kan verzamelen, wint het spel.

Spelvoorbereiding

- ⇒ De dierkaarten worden zeer grondig gemixt. Daarna worden ongeveer 40 kaarten, met de dierzijde naar boven, als uitstalraam in het midden van de tafel gelegd zodat iedereen de dierkaarten goed kan zien en de kaarten ook kan pakken.
- ⇒ De resterende dierkaarten worden als verdekte voorraadstapel klaargelegd en worden pas gebruikt bij de volgende ronde.

Spelverloop

- ➔ De oudste speler draait een dierkaart naar keuze op de rugzijde en maakt nu van deze kaart een zoekkaart. Het grote symbool op de kaart toont de eigenschap waarnaar wordt gezocht (deze eigenschap heeft helemaal niets te doen met het dier op de voorzijde). De eigenschap wordt door de speler die de kaart omdraait luidop gezegd.

TIP

Onder het grote symbool staat de naam en de eigenschappen van het dier op de voorzijde.

The diagram illustrates the structure of a search card. On the left is the front side of the card, showing a butterfly. On the right is the back side of the card, which is divided into several sections:

- de zoek eigenschap**: A large symbol representing the search property, shown as a spine.
- de naam van het dier op de voorzijde**: The name of the animal on the front side, shown as "Tagpfauenauge (Inachis io)".
- het dier op de voorzijde**: The animal on the front side, shown as a butterfly.
- de eigenschappen van het dier op de voorzijde**: A grid of small symbols representing the properties of the animal on the front side, shown as a grid of 16 small icons.

- Zodra de te zoeken eigenschap zichtbaar en benoemd is, beginnen alle spelers tegelijkertijd in het uitstalraam te zoeken naar dieren waarvan zij vermoeden (of zeker weten) dat zij deze eigenschap bevatten.
- Bij het zoeken naar de dieren mogen de spelers maar met één hand de 'passende' kaarten opnemen en ze in de andere hand in een stapeltje verzamelen. Als een kaart werd opgepakt, mag ze niet terug op de tafel worden gelegd.

TIP

Als niemand een passende kaart voor deze eigenschap kan verzamelen, wordt de blootgelegde kaart opnieuw omgedraaid en wordt er een andere kaart blootgelegd.

- Zodra geen enkele speler nog kaarten wil oppakken, eindigt de verzamelfase en wordt er nu nagekeken of alles klopt.
- Daarom draaien alle spelers hun verzamelde kaarten om zodat de rugzijde met de eigenschappen zichtbaar wordt. Nu kan er worden nagegaan of het gezochte symbool op de verzamelde kaarten is afgebeeld.

OPGELET

Enkel de kleine symbolen op de kaarten tellen !

- Voor elke foutief verzamelde dierkaart moet de desbetreffende speler deze kaart en een extra correct verzamelde kaart terug in het midden van de tafel leggen. Als men geen correct verzamelde kaarten uit dezelfde ronde heeft, moet men ook geen extra kaart afgeven.
- De speler met de meeste kaarten ontvangt twee kaarten hiervan als zegepunten (deze kaarten worden in een stapel, met de rugzijde naar boven, voor de speler neergelegd). De speler (of spelers) met het tweede hoogste aantal verzamelde kaarten ontvangt (ontvangen) één kaart als zegepunt.

TIP

Als de speler met de meeste kaarten maar één kaart heeft verzameld, ontvangt hij ook maar één zegepunt.

- Als er meerdere spelers zijn die de meeste kaarten hebben verzameld, ontvangen ze allen één van hun kaarten als zegepunt. In dit geval worden er geen zegepunten uitgedeeld voor de tweede plaats.

Nieuwe ronde

- Alle dierkaarten die niet als zegepunten werden gewonnen (inclusief de zoekkaart), worden opnieuw met de dierzijde naar boven in het uitstalraam gelegd.
- Daarna worden 3 nieuwe kaarten van de voorraadstapel getrokken en eveneens met de dierzijde naar boven bij de andere kaarten in het uitstalraam gelegd. Als de voorraadstapel uit minder dan drie kaarten bestaat, worden zoveel kaarten bijgetrokken als er kaarten aanwezig zijn. De resterende rondes worden dan gespeeld zonder het bijtrekken van nieuwe kaarten.
- Daarna begint de volgende ronde. Opnieuw legt de oudste speler een kaart bloot en noemt de eigenschap die moet worden gezocht. Alle spelers beginnen opnieuw tegelijkertijd te zoeken naar de passende dieren.

TIP

Als bij het blootleggen van een nieuwe kaart dezelfde eigenschap van de vorige ronde tevoorschijn komt, wordt deze kaart terug omgedraaid en wordt er een nieuwe kaart blootgelegd.

Einde van het spel

- Het spel eindigt na zeven rondes.
- De speler met de meeste zegepunten heeft het spel gewonnen.

TIP

Uiteraard moeten de spelers vóór het eerste spel vertrouwd geraken met de symbolen, de eigenschappen van de dieren en hun betekenis. Daarvoor dienen de overzichtskaarten. Aangezien de meeste symbolen voor zich spreken, moet er weinig uitleg worden gegeven.

1. Kindervariant (langzamer spel)

- De spelvoorbereiding verloopt zoals in het basisspel.
- De jongste speler wordt startspeler en draait een kaart om. Te beginnen bij deze speler verzamelen de spelers om de beurt (met de wijzers van de klok mee) telkens één passende dierkaart en nemen de kaart in de hand.
- Als een kind aan de beurt is en geen kaart meer wil nemen dan zegt hij: "Ik pas". De andere spelers blijven aan de beurt tot iedereen heeft gepast.
- De waardering is identiek aan het basisspel.
- De linkerbuurman van de startspeler begint de volgende ronde en wordt de nieuwe startspeler.
- Het spel eindigt zodra iedere speler tweemaal startspeler is geweest. In een spel met 5 en 6 spelers eindigt het spel zodra iedere speler éénmaal startspeler is geweest.

2. Familievariant (volwassenen met kinderen)

Om het spel met volwassenen en kinderen iets spannender te maken, kan de volgende variant worden gebruikt:

De spelvoorbereiding en het spelverloop is identiek aan het basisspel. Alleen de waardering wordt op een andere manier uitgevoerd:

- Volwassenen moeten bij iedere waardering 3 correct verzamelde dierkaarten afgeven die niet worden meegeteld. Deze kaarten worden open in het uitstalraam gelegd.

3. Variant voor groepen met verschillende sterktes

De spelvoorbereiding en het spelverloop is identiek aan het basisspel. Alleen de waardering wordt op een andere manier uitgevoerd:

- Zodra een speler 3 zegepuntkaarten of meer bezit, speelt hij vanaf dan met een handicap. Vanaf dat moment moet hij bij elke waardering zoveel kaarten afgeven als hij zegepuntkaarten (handicapkaarten) voor zich liggen heeft. Om dan nog succesvol te zijn bij een waardering moet hij beduidend meer kaarten verzamelen dan de andere spelers.
- Als er in een ronde te weinig kaarten worden verzameld zodat geen enkele speler zijn kaarten mag behouden, wordt die speler winnaar die, vóór het afgeven van de handicapkaarten, de meeste kaarten heeft verzameld. In dit geval nemen de winnaars twee of respectievelijk één kaart uit het uitstalraam.
- Het spel eindigt zodra een speler 7 zegepunten heeft behaald.

4. De lettervariant

In deze variant zijn de eigenschappen van de dieren niet meer belangrijk. In deze variant wordt er gezocht naar de letters in de naam van de dieren.

- De verdeling van de kaarten, het spelverloop en de waardering is identiek aan de regels van het basisspel.
- Een speler draait een kaart om.
- De beginletter van het dier (vet gedrukt) geeft aan naar welke letter er wordt gezocht. De gezochte letter moet in de benaming van het dier voorkomen.

Voorbeeld

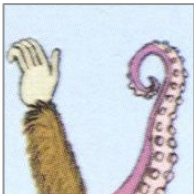
De beginletter is L.

De volgende dieren kunnen worden verzameld: leeuw, krokodil, uil.

TIP

Het verloop van deze variant kan naar believen worden gecombineerd met de varianten 1, 2 en 3.

Eigenschappen



AANTAL ARMEN

Bij de gewervelde dieren worden de armen gebruikt om beter te grijpen of te klimmen. Bij de waterdieren noemen we dit zogenaamde vangarmen.



AANTAL BENEN

Het aantal benenparen dienen in regel voor de voortbeweging.



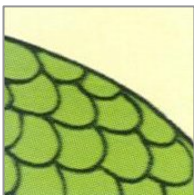
HEBBER VEREN

Veren zijn vergroeiingen van de huid die enkel bij vogels voorkomen. Zij stellen hen meestal in staat om te vliegen en vormen een dicht vederkleed voor beschutting, camouflage en communicatie.



HEBBER EEN VACHT

De dichte beharing van zoogdieren dient als bescherming en camouflage.



HEBBER SCHUBBEN

Schubben vormen het buitenaanzicht van de huid van vissen (beenschubben) en reptielen (hoornschubben). Vele vogels hebben een schubbenachtige verhoorde huid aan de benen.



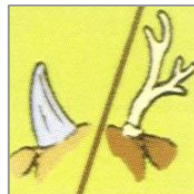
HEBBER HORENS

Horens komen zowel voor bij mannelijke als bij vrouwelijke dieren. De horens groeien een leven lang en worden niet afgeworpen.



HEBBER GEWEI

Komt meestal voor bij de mannelijke dieren en bestaat uit been. Het groeit vertakt en wordt ieder jaar afgeworpen en opnieuw gevormd.



HEBBER HORENS OF GEWEI



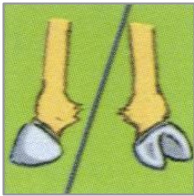
ZIJN ONPAARHOEVIG

Onpaarhoevigen hebben altijd een onpaar aantal tenen (één of drie).

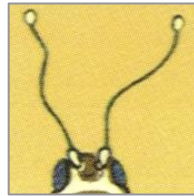


ZIJN PAARHOEVIG

Paarhoevigen hebben altijd een paar aantal tenen (twee of vier).



ZIJN PAARHOEVIG OF ONPAARHOEVIG



HEBBEN VOELSPRIETEN

Als voelsprietten geldt de uitwassen die aan de kop groeien en dienen om te voelen en te tasten.



HEBBEN KLAUWEN

Zijn vergroeiingen aan de tenen en de vingers. Ze bestaan uit hoorn en groeien meestal licht gebogen. Zij worden gebruikt voor zich vast te houden, te verdedigen en het vangen van prooien



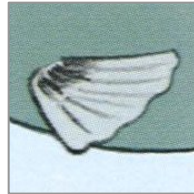
HEBBEN VLEUGELS

Vleugels zijn altijd paarsgewijs en dienen voornamelijk om te vliegen. Daarom zijn ze ook waaivormig.



HEBBEN EEN SNAVEL

Een vergroeiing aan het hoofd bestaande uit hoorn en been die spits toeloopt en als mondwerktuig wordt gebruikt.



HEBBEN VINNEN

Vinnen zijn afgevlakte lichaamsdelen die dienen voor de voortbeweging onder water.



HEBBEN EEN STAART

De staart kan zijn bedekt met huid, vel, schubben of veren. Ze is meestal dun en bevindt zich aan het einde van het lichaam.



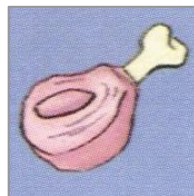
HEBBEN TANDEN

Tanden zijn harde vergroeiingen in de mond die samen een gebit vormen en die meestal dienen voor het voedsel te verkleinen.



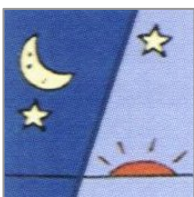
HEBBEN GEEN OORSCHELPEN

Als oorschelpen geldt het deel van het oor dat zich buiten de kop bevindt. Ze worden gebruikt om duidelijk de richting te bepalen vanwaar het geluid komt.



VLEESETERS

Deze dieren leven hoofdzakelijk van vlees van andere dieren (levende dieren of dode dieren).



ACTIEF BIJ NACHT EN OCHTEND

Deze dieren houden zich schuil overdag en zoeken naar voedsel 's nachts of bij het ochtendgloren.



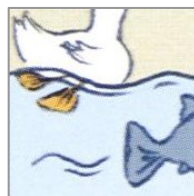
PLANTENETERS

Deze dieren leven hoofdzakelijk van planten.



DOEN EEN WINTERSLAAP

In de koude maanden doen deze dieren een winterslaap zodat ze niet of zeer weinig bewegen en zodoende niet veel voedsel nodig hebben.



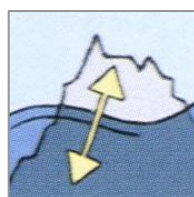
KUNNEN ZWEMMEN

Als zwemmen beschouwen we de voortbeweging op of in het water.



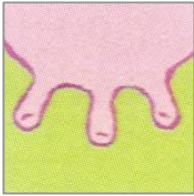
ONTSTAAN UIT LARVEN

Larven zijn een tussenstadium tussen het ei en het volwassen dier.



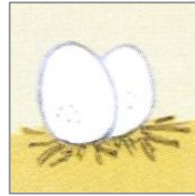
KUNNEN KLIMMEN

Klimmen betekent zich kunnen voortbewegen van boven naar beneden.



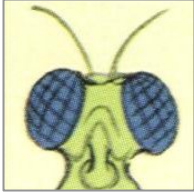
ZIJN ZOOGDIEREN

Kenmerkend voor zoogdieren is het vel en het zogen van de jongeren met de melkklieren.



LEGGEN EIEREN

Eieren zijn beschermde omhulsels waarin het leven zich kan ontwikkelen.



ZIJN INSECTEN

Kenmerkend aan de insecten zijn het pantser, de drie beenparen en de afzonderlijke kop, borst en achterlijf.



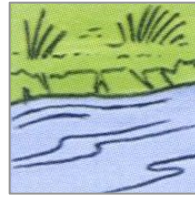
LEVEN IN AFRIKA

Het derde grootste continent van de aarde bevat vele dieren. Vele trekvogels overwinteren in Afrika.



LEVEN IN IJS EN SNEEUW

Zelfs in de koudste regio's van onze planeet wonen dieren die zich aan dat klimaat hebben aangepast.



LEVEN IN OF AAN HET WATER

Dieren hebben niet alleen water nodig om te drinken maar vele dieren brengen hun hele leven door aan of in het water.



LEVEN IN HET WOUD

Vele dieren vinden beschutting en onderdak in het woud.



KUNNEN VLIEGEN

Vliegen betekent zich voortbewegen door de lucht met vleugels of vlieghuid.



GEWERVELDE DIEREN

Het hoofdkenmerk van deze dieren is de wervelkolom. Het lichaam bestaat uit een kop, een romp en meestal een staart. Op het land twee paar benen, in het water vinnen.



VERZORGEN HUN BROEDSEL

Daarmee bedoelen we de verzorging van de ouders voor de jongeren tot ze in staat zijn om zelf voor voedsel te zorgen.



LEVEN IN BOMEN OF HOLEN

Vele dieren leven het ganse jaar afzonderlijk of in groep in hopen of in holtes van bomen.



HEBBEN GIF OF ZIJN GIFTIG

Het gif dient meestal ter verdediging.



BEDREIGDE DIERSOORT

Door de invloed van de mens op het klimaat en de natuur zijn vele diersoorten met uitsterven bedreigd.