

# Robbys Rutschpartie

Auteur: W. Kramer, H. Raggan en J. Grunau

Uitgegeven door Kosmos, 2003

Een behendigheids spel om zeehonden in het water te schuiven voor 2 tot 4 spelers vanaf 4 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert.

---

*De kleine zeehonden spelen heel graag op het ijs. Ze proberen telkens hun kameraden in het koude water te duwen. Wie kan de meeste andere zeehonden in het water schuiven? Maar pas er wel voor op dat je niet per ongeluk een eigen dier in het koude nat duwt!*

## Inhoud

- 1 ijsplaat als speelbord
- 24 zeehonden in hout (6 in 4 kleuren)
- 4 houten schuivers (in 4 verschillende lengten om te schuiven)
- 1 kleine ijsplaat
- 3 houten steunen
- 1 kleurendobbelsteen

## Doel van het spel

Wie slaagt erin de meeste andere zeehonden in het water te schuiven?

## Vorbereiding

Ondersteun de grote blauwe ijsplaat op de drie witte houten steunen en plaats dit speelbord in het midden van de tafel. Iedere speler kiest een kleur en plaatst de zes daartoebehorende zeehonden voor zich neer. Bij twee spelers krijgt elk 12 zeehonden in twee kleuren. Bij drie spelers worden de zes zeehonden van het niet gekozen kleur als een ring rondom het centrale gat van de ijsplaat gezet. De kleine witte ijsplaat leg je over het grote ijsgat.

Naast het speelbord leg je nu de vier houten schuivers en de dobbelsteen klaar. Nu kan het schuiven en glijden beginnen.

## Het spel begint

Er wordt om beurt in uurwijzerzin gespeeld. De jongste speler begint en gooit eenmaal de dobbelsteen. Hij mag, als hij aan de beurt komt, het speelbord naar eigen wens draaien en keren. Natuurlijk moet hij ervoor zorgen dat de ijsplaat goed op zijn drie steunpunten blijft liggen. En natuurlijk mogen de zeehonden, die tijdens het spel op de plaat kruipen, niet verschuiven of terug van de plaat vallen.

## De dobbelsteen toont de kleuren beige, bruin of paars

De speler neemt de houten schuiver in de gedobbelde kleur en legt die voor zich neer. Nu neemt hij een zeehond van zijn eigen kleur en plaatst die op de rand van de ijsschots op de plaats waar de speler op dat moment zit. Hierbij moet de zeehond met zijn snuit naar het centrale watergat kijken en zijn staart moet tegen de buitenste rand van de ijsplaat komen.

Nu moet de speler de gekleurde houten schuiver nemen en zijn zeehond zover mogelijk vooruit schuiven als de schuiver toelaat. Eén deel van de schuiver moet boven de ijsplaat schuiven en het andere onderaan.

Vanaf de tweede speelronde mag je je zeehond op een willekeurige plaats op de rand van de ijsschots zetten. Maar enkel daar waar er genoeg plaats is en geen enkele andere zeehond ligt.

Door dit schuiven komt de kleine ijsplaat steeds meer en meer in beweging en komt het centrale gat geheel of gedeeltelijk vrij. Nu kunnen de zeehonden in het gat vallen!

### **De dobbelsteen toont de kleur zwart**

Dit is de langste schuiver! De speler plaatst die achter zijn opgestelde zeehond aan de rand en schuift vervolgens met gesloten ogen. Hij moet net zo lang schuiven totdat hij een zeehond van de ijsschots hoort vallen. Valt er geen enkele zeehond dan moet de zwarte schuiver zo ver mogelijk gestoken worden.

### **Einde speelbeurt**

Wie één of meerdere zeehonden in het gat kon duwen, neemt deze en legt ze bij zich neer. Let er wel voor op dat je deze goed apart legt van de eigen zeehonden die nog in het spel moeten komen. Deze gevangen dieren blijven tot het einde van het spel bij je liggen. De schuiver leg je bij de drie andere op tafel en je geeft de dobbelsteen aan je linkerbuur door.

### **Einde van het spel**

Zodra alle spelers hun zes zeehonden op de ijsschots geplaatst en verschoven hebben, eindigt het spel. Nu volgt de beloning:

Alle gevallen dieren van je medespelers worden geteld. Indien je echter ook een eigen zeehond in het koude water deed vallen, moet je per eigen dier een dier van een andere kleur afgeven.

Wie de meeste dieren van een andere kleur kon vangen, wint het spel.

### **Opmerkingen**

Het kan gebeuren dat tijdens het verschuiven twee of meerdere zeehonden boven elkaar gestapeld worden. Je speelt dan gewoon verder. Dit kluwen zal zichzelf wel weer oplossen.

Blijft een zeehond in het gat hangen, dan moet hij deze ronde nog niet in het koude water. Misschien heeft hij geluk en kan hij zich toch nog redden. Maar het dier kan evengoed later toch nog in het koude water vallen...

Op het einde van het spel kan je ook tellen hoeveel eigen zeehonden nog op de ijsschots staan. Wie hier de meeste zeehonden kan aanduiden, wint het spel.

Wordt een zeehond op de kleine witte ijsschots geschoven dan heeft hij geluk en blijft er lekker zitten.

## **VARIANTE**

De zeehonden denken dat er een grote ijsbeer in de buurt is! Waarschijnlijk wil deze beer de zeehonden enkel maar een beetje plagen, maar voor alle zekerheid willen ze zo vlug mogelijk terug in het water...

### **Doel**

Wie kan de meeste eigen zeehonden redden van de ijsberen?

### **Spelverloop**

Er wordt gespeeld zoals in het gewone spel. Maar nu wil iedereen zo vlug mogelijk alle eigen zeehonden in het gat duwen.

Wie hierin slaagt, legt deze zeehonden apart van de eigen dieren die nog in het spel moeten komen. Wie dieren van een andere kleur in het gat schuift, helpt daarmee zijn medespeler die dat dier heel dankbaar in ontvangst zal nemen.

### **Einde**

Als alle spelers hun zes zeehonden op de ijsschots geplaatst hebben, eindigt het spel. Nu telt iedereen hoeveel eigen dieren je van de beren kon redden. Wie de meeste eigen zeehonden voor zich liggen heeft, wint het spel.

