

Poolparty

Auteur: Hajo Bücken

Uitgegeven door Amigo, 1999

Een leuk spring- en schuifspel voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Spelidee

Alle kikkers, groot en klein, springen in het zwembad. Keer na keer verspringen ze naar een andere positie. Welke kikkerfamilie (= kleur) zal als eerste een aaneengesloten rij vormen van het midden tot aan de rand? De speler die dit als eerste kan realiseren, wint dit vrolijke 'springspel'...

Inhoud

- 30 kikkerschijven - 5 schijven per kleur, telkens in vijf verschillende groottes
- 2 gewone dobbelstenen
- een speelbord met in het midden een cirkelvormig eilandje en daarrond 5 concentrische zwembanen met toenemende breedte - elke baan is verdeeld in 24 vakjes

Vorbereiding

- Leg het speelbord in het midden.
- Elke speler kiest een kleur en plaatst al zijn schijven volgens grootte voor zich op tafel.
- De jongste speler neemt de dobbelstenen en start het spel.

Spelverloop

In een eerste fase moeten alle kikkers in het zwembad geplaatst worden. Daarbij is het eerst de beurt aan de kleinste kikker, daarna de tweede kleinste, enz. Als laatste springt de grootste kikker in het zwembad.

Elke kikker komt volgens zijn grootte in een welbepaalde baan terecht. De kleinste kikkers zwemmen in de binnenste baan, de grootste in de buitenste baan (zie ook de grootte van de velden in elke baan).

Zodra alle kikkers in het zwembad gesprongen zijn, kunnen ze verder - in wijzerzin - verplaatst worden. De kikkers moeten daarbij wel steeds in hun eigen baan blijven. In elke baan is dus steeds één kikker van elke deelnemende kleur aanwezig.

a) De kikkers springen in het zwembad

- De speler aan beurt gooit steeds met beide dobbelstenen en moet overeenkomstig de gedobbelde ogen twee kikkers in het zwembad plaatsen.

Hierbij telt het vak met de brug als eerste veld van elke zwembaan.

Dobbelt een speler een 4 en een 1 dan start zijn kleinste kikker bv.. met een 4 en de daaropvolgende kikker met een 1 (of omgekeerd). (zie vb. 1 p. 2)

- Zodra de tweede speler start, kan het voorkomen dat kikkers over elkaar heen moeten springen of elkaar wegduwen.

Dobbelt de tweede speler bv.. een 6 en ook een 1, dan start zijn kleinste kikker bv.. met 6 (en springt dus over de kleinste kikker van de eerste speler) en duwt zijn tweede kikker de overeenkomstige kikker van de eerste speler een veld vooruit (zie vb. 2 p. 2).

- Is een speler opnieuw aan de beurt, dan moet hij zijn twee volgende kikkers in het spel brengen.
- Voert een speler zijn derde beurt uit, dan moet hij met een van beide dobbelstenen zijn laatste kikker in het zwembad plaatsen. De andere dobbelsteen moet hij dan gebruiken voor het verplaatsen van een kikker naar keuze. (Ook de pas geplaatste kikker mag gekozen worden...) Zie hiervoor bij b).

b) De kikkers zwemmen rond

- Ook nu wordt steeds met beide dobbelstenen gegooid. De speler aan beurt heeft steeds 3 keuzemogelijkheden:
 - Hij mag per dobbelsteen een kikker naar keuze verplaatsen.
 - Hij telt de ogen van beide dobbelstenen op en verplaatst slechts één kikker.
 - Hij maakt het verschil en verplaatst eveneens slechts één kikker.
- Belangrijk is wel: Zodra een speler een kikker aanraakt, moet hij deze ook effectief verplaatsen!
- Dobbelt een speler twee gelijke ogen aantallen, dan kan hij kiezen: elke afzonderlijk toepassen, optellen of een beurt overlaten (= het verschil!).

c) De kikkers springen over elkaar

Staat op een veld voor de kikker die verplaatst wordt een andere kikker, dan wordt er gewoon over gesprongen. Voorwaarde is wel dat het eindveld niet bezet is. (Voorbeeld zie p. 3)

d) Verschuiven van kikkers

Landt een kikker op een bezet veld, dan wordt de kikker die daar reeds stond één veld vooruit geschoven. Is ook dat veld bezet, dan wordt de daar aanwezige kikker ook een veld vooruit geschoven... (Voorbeeld zie p. 4)

e) De kikkers in een aaneengesloten rij plaatsen

- Tijdens het spel probeert elke speler al zijn kikkers op één lijn te plaatsen zodat het eiland met de rand van het speelbord verbonden wordt.
- Deze lijn mag ook op de zogenaamde startvelden gevormd worden.
- Lukt dit niemand in de eerste zwemronde, dan wordt gewoon verder gespeeld. Het aantal zwemronden heeft uiteindelijk geen enkele betekenis.

Speleinde

De speler die als eerste zijn 5 kikkers in een rij kan plaatsen, beëindigt het spel en heeft gewonnen.



Date Last Modified: 27-11-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief