

Vliegensulug

Wie redt zijn vliegen uit het spinneweb?

2-4 spelers

Inhoud

1 spelbord (het spinneweb)	1 stukje draad
1 gewone dobbelsteen	1 spin
1 dobbelsteen met spinnen	1 gewichtje
1 stokje	8 vliegen (twee van iedere vier kleuren)
1 puntdop	4 rubber voetjes
1 draaidop	

Doel van het spel

Zorg ervoor dat je niet door de spin gepakt wordt en bevrijd als eerste je twee vliegen uit zijn web.

Vorbereiding van het spel (fig. 1)

1. Maak de vier rubber voetjes los en bevestig ze onder de vier pootjes van het spinneweb.
2. Zet het web op tafel en duw het stokje voorzichtig in het middelste gaatje tot het stevig vast zit. Duw het puntdopje bovenop het stokje.
3. Doe een eind van de draad door het gaatje boven in het gewichtje en knoop het vast.
4. Trek het andere eind van de draad door de spin tot hij bovenop het gewichtje zit. Duw de spin er stevig op.
5. Bevestig de spin en het gewichtje aan de bovenkant van het stokje. Plaats eerst de draaidop op de punt. Neem het uiteinde van de draad en wind dat een keer rond de draaidop. Leg de draad daarbij in de uitsparing en trek hem door de gleuf (fig. 1A). Zie figuur 1B en 1C voor de juiste stand.
6. Test de spin door hem rond te laten draaien langs de rand van het web. Als hij stopt moet hij gemakkelijk in een van de acht gleuven naar het midden van het web glijden. De draad moet strak gespannen blijven (fig. 1C). Als de spin niet soepel in de gleuven van het web valt, de lengte van de draad iets langer of korter maken. Knip alle overtollige stukjes draad af.
7. Er zit een gat in de onderkant van het gewichtje waardoor het bovenop de draaidop past en klaar is voor actie.

Spelopbouw

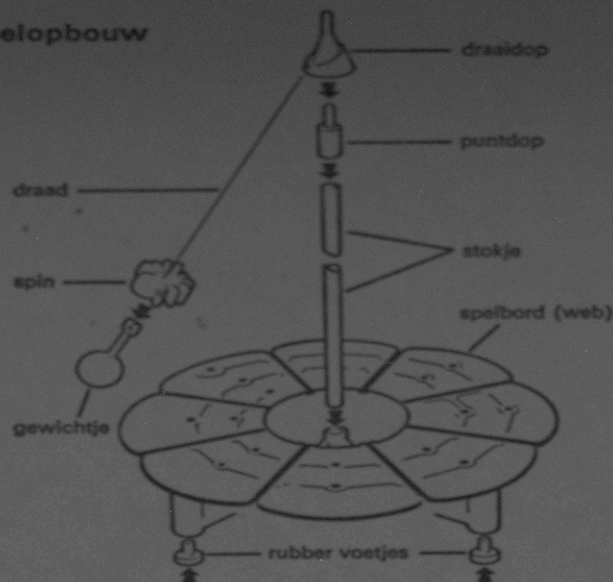


fig. 1A
Bevestigen van de draad aan de draaidop.



fig. 1B
Juiste stand van spin en gewicht bij het vastmaken van de draad.

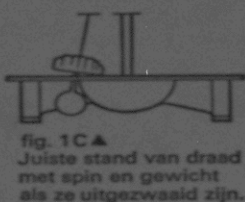
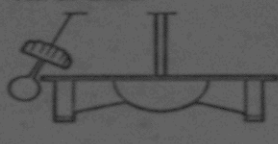


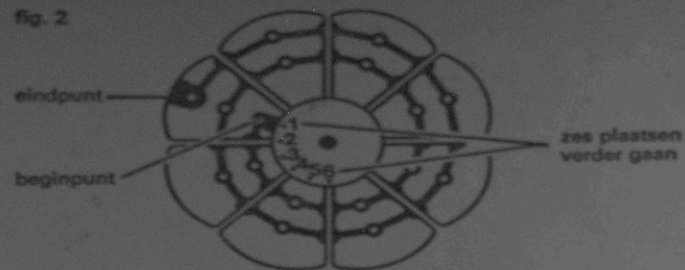
fig. 1C
Juiste stand van draad met spin en gewicht als ze uitgezwaaid zijn.

Het spel

1. Iedere speler kiest twee vliegen in één kleur, die in het bakje in het midden van het web worden neergelegd voor het begin van het spel.
2. De speler die het hoogste aantal ogen met de gewone dobbelsteen gooit, begint. De speler links van hem is daarna aan de beurt enz.
3. Om de beurt gooien de spelers beide dobbelstenen. De gewone dobbelsteen geeft aan hoeveel plaatsen één vlieg verzet mag worden. Op de andere dobbelsteen staat de spin twee keer afgebeeld. Als je met die dobbelsteen de spin hebt gegooid moet de spin van het stokje gehaald worden en rond het web worden gedraaid.

4. De eerste speler die beide dobbelstenen heeft gegooid verzet één van zijn vliegen net zoveel plaatsen verder. Begin bij nr. 1 (zie fig. 2) en ga zo verder rond de cirkelvormige baan. Tel ieder gaatje en gleufje voor één plaats.

fig. 2



5. Als je niets gooit met de spin-dobbelsteen, is je beurt voorbij. Gooi je echter de spin, dan wordt de spin van het stokje gehaald en rondgedraaid langs de buitenkant van het web, tot hij in één van de gleuven tot stilstand komt. De spin kan zo de vliegen van de tegenstander door de gleuf terug naar het midden duwen, maar ook die van jezelf. De spin hoeft niet hard gedraaid worden, maar hij moet wel minstens één maal helemaal rond het web gaan voor hij stopt. Als een vlieg door de spin omver gegooid wordt, zonder dat hij in het bakje terugvalt, dan mag hij weer gewoon op zijn plaats gezet worden en verder gaan.
6. De spelers gaan om de beurt verder met het gooien van de twee dobbelstenen, het verplaatsen van één vlieg per beurt en, als de ene dobbelsteen dat aangeeft, het ronddraaien van de spin. Een vlieg die teruggeduwd is naar het midden mag bij de volgende beurt van de speler weer verplaatst worden vanaf het begin.
7. Een vlieg mag over een andere vlieg heen gaan op zijn weg in het web, maar hij kan niet op een bezette plaats stoppen. Als één of beide vliegen niet het aantal plaatsen verder kunnen, dat de worp met de dobbelsteen aangeeft, moeten ze blijven staan. De spin moet echter wel worden rondgedraaid als de andere dobbelsteen dat aangeeft. Kies bij iedere beurt goed uit welke vlieg je wilt verplaatsen en probeer niet terecht te komen op de gleuven waar je gepakt zou kunnen worden.
8. Een vlieg kan alleen uit het web ontsnappen door het juiste aantal ogen te gooien om op het eindpunt terecht te kunnen komen (fig. 2).

Winnaar

Winnaar van het spel is de speler, die als eerste zijn twee vliegen uit het spinneweb heeft kunnen bevrijden.