

Goede vrienden

Allereerst het verhaal van vier goede vrienden, een geheimzinnige prinses en vele goud- en zilverstukjes:

Niet ver van hier, maar toch zo verscholen, dat men ze nauwelijks vindt, ligt op een zonnige, open plek in het bos, een toverachtige kleine vijver.

Eigenlijk is het meer een poel, omringd van hoog riet, biezen en wilde munt en met vele waterlelies begroeid, die tussen grote, groene bladeren op de wateroppervlakte zwemmen.

Als de mensen wisten, wat er allemaal in dit water verborgen is, zouden ze in groepen komen en heel gauw de idylle vermiechten. Want dit betoverde plekje is het vaderland van bonte vlinders, prachtige libelles, onzichtbare elfjes en tovergodinnen. Ook het tehuis van verschillende toren, slakken, vogels, salamanders en vissen.

Bovendien – en dat is het voornaamste – wonen daar onze vier „goede vrienden“: een aardbeirode, een hemelsblauwe, een citroengele en een grasgroene kikvors. Deze kleine kereltjes hebben een groot geheim. Ze weten dat er op de bodem van de vijver een schat ligt, bestaande uit gouden en zilveren munten!

Iedere dag in de zomer duiken ze samen naar beneden en halen de fonkerende geldstukken naar boven om ze in het daglicht te zien glinsteren en de pracht te bewonderen.

Op een zekere dag stond – alsof ze direct uit de hemel was gekomen – een beeldschone prinses met gouden krullen aan de vijver. Vol vreugde keek ze naar het gedoe van de grappige kikkers. Maar zodra de vier vrienden de geheime waarnemster hadden gezien, verdween ze weer even vlug.

Dobbelspel voor 2 – 4 spelers vanaf 5 jaar

Design: Alex Randolph / Hannelore Wernhard

Inhoud: 12 triplexplaten met waterlelies-motieven

- 4 kikkers uit hout
- 4 dobbelstenen
- 45 „zilverstukjes“ (grijze speelstenen)
- 15 „goudstukjes“ (gele speelstenen)
- 7 „stenen“ (zwarte speelstenen)
- 1 zakje uit stof spelregels

Vorbereitung:

De 12 triplexplaten met de waterlelies-motieven worden willekeurig vermengd en in een kring of ovaal op de tafel of op de grond uitgebred.

De kikkers worden in het zakje gestopt en nu haalt elke speler met gesloten ogen er één kikker uit. De speler die de rode kikker heeft gepakt mag zijn kikker op een waterlelieplaat naar zijn keus zetten. De andere kikkers worden achter elkaar op de volgende waterlelies **achter** de rode kikker geplaatst – op elke plaat een kikker. De kleurvolgorde: **1. rood – 2. blauw – 3. groen – 4. geel.** Elke speler onthoudt zijn eigen kleur. Men moet in de richting van de wijzers van een klok springen!

Wanneer men met vier personen speelt, heeft men alle 4 dobbelstenen (en 4 kikkers) nodig, met drie spelers 3 dobbelstenen (en 3 kikkers), en met 2 spelers 2 dobbelstenen (en 2 kikkers). Kikkers en dobbelstenen die niet nodig zijn, worden opzij gelegd.

Volgens de tabel worden de goud- en zilverstukjes, eveneens de zwarte stenen, in het zakje gedaan. Overtollige speelstenen worden opzij gelegd!

2 3 4
spelers spelers spelers

27	36	45
9	12	15
5	6	7

De speler, die de laatste kikker in de rij heeft staan, grijpt in het zakje, neemt – zonder te kijken – 3 speelstenen en legt ze op de volgende waterlelieplaat achter zijn kikker. Indien er een zwarte steen bij is, mag hij hem opzij leggen en de ontbrekende steen aanvullen door nogmaals in het zakje te grijpen.

Spelverloop:

Nu wordt om de beurt met de dobbelstenen geworpen en gesprongen. Dat gaat zo:

De speler, die zijn kikker **vooraan** heeft staan, begint en werpt **met maar 1** dobbelsteen. Toont de dobbelsteen 3 ogen mag de kikker 3 waterlelievelden, met de wijzers van de klok, verder springen, bij een worp van 2 ogen 2 velden, bij 1 oog 1 veld en bij nul (blanco zijde) moet hij blijven zitten.

Nu is de speler met **de tweede** kikker in de rij aan de beurt. Hij mag **met 2** dobbelstenen werpen, zodat hij de eerste kikker in kan halen. Hij telt de geworpen ogen bij elkaar op en springt met zijn kikker overeenkomstig het aantal ogen.

De derde speler werpt nu **met drie** dobbelstenen, telt de ogen bij elkaar op en springt overeenkomstig. **De vierde** speler mag **alle** dobbelstenen nemen wanneer hij aan de beurt is. Wie daarna op de eerste plaats zit, werpt weer met maar 1 dobbelsteen, de tweede met 2, enz.

Wie tijdens het cirkelen om de waterlelieskring het eerst op het blad met de drie „munten“ komt, mag deze nemen. Tegelijkertijd mag de speler, die op dit moment het laatst is, in het zakje

grijpen, 3 nieuwe „munten” nemen – natuurlijk zonder te kijken – en deze op het **volgende** waterleleblad **achter zijn kikker** leggen. Wie nu tijdens het springen dit blad weer het eerst met een preciese worp bereikt, krijgt de 3 „geldstukjes”, enz.

Als bij het speleinde **minder dan 6 stukjes** in het zakje liggen, worden ze allemaal op het laatste blad gelegd (uitgezonderd de zwarte stenen). Op deze manier verzamelen de spelers goud- en zilverstukjes.

Er is ook nog een andere mogelijkheid geldstukjes te verzamelen:

Wanneer namelijk twee of meer kikkers samen op een blad komen te staan, zijn ze dus „goede vrienden” en hebben samen geluk! Elk van de betrokkene spelers mag nu in het zakje grijpen, en een geldstukje nemen – natuurlijk niet kijken!

Welke betekenis hebben de zwarte stenen?

Wie als „goede vriend” een geldstukje uit het zakje mag nemen, maar een zwarte steen pakt, heeft pech: hij moet een goudstuk (heft hij geen gouden, dan een zilverstuk) uit zijn voorraad in het zakje terug leggen. De zwarte steen komt niet in het zakje terug, maar wordt uit het spel genomen.

In het begin werd beschreven, dat de speler die naar het omcirkelen van de waterlelies de laatste is, 3 stenen uit het zakje mag nemen en op het blad achter zijn kikker mag leggen. Zou deze speler nu een zwarte steen te pakken krijgen, mag hij deze opzij leggen en de ontbrekende steen door nogmaals in het zakje te grijpen aanvullen. De speler hoeft dus niets van zijn voorraad te nemen.

Nog iets is belangrijk:

Als er twee of nog meer kikkers op één blad komen en dus „goede vrienden”

worden, geven deze spelers elkaar de hand en nemen als beloning allebei een geldstukje uit het zakje. De kikkers worden steeds **achter** elkaar gezet, **in de volgorde hoe ze zijn aangekomen**, zodat men bij het werpen van de dobbelsteen weet wie de volgende keer aan de beurt is en ook met hoeveel dobbelstenen men mag werpen.

Speleinde:

Als de guod – en zilverstukjes op zijn en het eigendom van de spelers zijn, is het spel ten einde.

Nu wordt de waarde van de goud – en zilverstukjes bepaald:

Elke goudmunt is 3 punten waard, elke zilvermunt 1 punt. Wie het hoogste aantal punten heeft, is de winnaar. Zijn er twee spelers met evenveel punten, hebben ze allebei gewonnen.

En nu veel plezier, jullie goede vrienden!