

De kakelbonte inktvis

Veel rijgplezier en bonte benen!

Spelsoort:	Rijgspel
Spelers:	2 – 6 kinderen vanaf 3 jaar
Inhoud:	Ottokar, de inktvis, met 6 vangarmen, 24 halve kralen in 6 kleuren, 2 gekleurde dobbelstenen, spelregels
Auteur:	Design Direkt Kratz/ Leipf
Illustraties:	Barbara Kinzebach

Vorbereiding van het spel

De jongste speler mag eerst een kleur uitzoeken, daarna gaat men de rij af.

Als er **2 spelers** zijn kan ieder **3** kleuren nemen.

Als er **3 spelers** zijn kan ieder **2** kleuren nemen.

Als er **6 spelers** zijn heeft iedereen **1** kleur.

Als er **4 en 5 spelers** zijn, heeft iedereen **1** kleur, de andere kleuren worden niet gebruikt. Aan het begin van het spel heeft iedere speler de pionnen in zijn kleur of zijn kleuren voor zich liggen. De inktvis ligt tussen de spelers in.

Doel van het spel

Iedere speler probeert zijn eigen halve kralen als eerste op Ottokar, de inktvis, te rijgen. Wie dit lukt, heeft gewonnen.

Spelmogelijkheid 1

De oudste speler begint. Er wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid. Iedere speler mag één keer gooien met de gekleurde dobbelsteen. Als een speler zijn **eigen** kleur gooit, mag hij een halve kraal van deze kleur pakken en op de inktvis rijgen. De deelnemers kunnen ook al vóórdat zij beginnen te spelen afspreken of iedere kleur op een bepaalde inktvisarm moet of dat men liever kakelbonte inktvisarmen rijgt. Dit heeft – precies zoals de richting van de halve kraalen – geen invloed op de uitkomst van het spel.

Als een speler een **andere** kleur dan zijn eigen gooit, dan moet hij pauzeren en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de eerste speler al zijn halve kralen heeft opgeregen. De desbetreffende speler heeft gewonnen.

Spelmogelijkheid 2: kralen „bouwen“ of „pikken“

De oudste speler begint. Er wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid. Iedere speler mag één keer gooien met de gekleurde dobbelsteen. In tegenstelling tot spelmogelijkheid 1 heeft iedere meespelende kleur een eigen inktvisarm. De kleuren mogen niet worden gemengd. De opstelling van de halve bollen is ook belangrijk: elke keer moeten twee kralen dusdanig worden opgeregen dat een hele kraal het resultaat is. Er komen hierdoor per arm twee hele kralen tot stand.

Als een speler zijn eigen kleur(en) gooit, dan mag hij een halve kraal van deze kleur op een inktvisarm rijgen. De desbetreffende inktvisarm is dan „bezet“ met deze kleur. De eerste halve kraal wordt eerst met de ronde kant opgeregen.

Een losse halve kraal op een inktvisarm kan echter ook weer verloren gaan! Als een speler namelijk een **vreemde** kleur gooit, dan moet hij controleren of van deze kleur een **losse** halve kraal is opgeregen. Als dit het geval is, dan mag hij deze halve kraal van de inktvisarm trekken en teruggeven aan de eigenaar. Als er geen vreemde halve kraal in de gegooide kleur is opgeregen, dan gebeurt er niets en komt de volgende speler aan de beurt.

Zodra echter twee halve kralen van dezelfde kleur (die samen één hele kraal vormen) zijn aangeregen, dan zijn zij in „veiligheid“ en mogen er niet meer vanaf worden gehaald.

Iedere speler moet bij het gooien dus niet alleen op zijn eigen kleur letten, maar ook na iedere worp controleren of hij niet een vreemde halve kraal – die apart op een inktvisarm zit – eraf mag trekken.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de eerste speler al zijn halve kralen heeft opgeregen. De desbetreffende speler heeft gewonnen.

Veel rijgplezier toegewenst van Selecta Speelgoed!