

# Nijlpaard in de achtbaan

Ravensburger® spel nr. 01 630 3  
Auteurs: Heiner Wöhning, Bertram Kaes  
Grafisch ontwerp: Wilfried Gebhard

Een dobbelsteenspel voor 3 tot 6 spelers vanaf 12 jaar

Iedereen is wel eens in de achtbaan geweest, maar een nijlpaard in de achtbaan maak je toch niet elke dag mee!

Om je nijlpaard snel genoeg voort te laten denderen heb je niet alleen kennis en geluk nodig, maar ook veel fantasie, improvisatietalent, een vloeiende dichtader en nog andere kunstzinnige talenten. Je zult alle zeilen moeten bijzetten om je nijlpaard als eerste de finish te laten bereiken.

## Inhoud:

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| 1 speelbord            | 9 lege kaartjes voor eigen invallen |
| 6 nijlpaarden          | 1 dobbelsteen met symbolen          |
| 16 aktiekaartjes       | 1 zakje fiches                      |
| 62 opdrachtkaartjes I  | 1 staaf boetseerlei                 |
| 53 opdrachtkaartjes II | 1 zandloper                         |

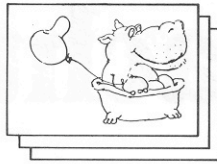
## Vorbereiding van het spel

- Vouw het speelbord uit op tafel
- Iedere speler kiest het nijlpaard van zijn dromen
- Iedere speler krijgt 1 fiche \*

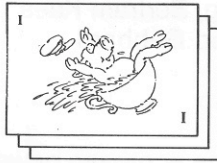
---

○ De kaartjes worden gesorteerd, geschud en op 3 stapeltjes gelegd:

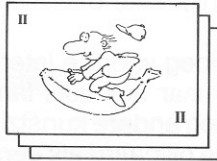
– Aktiekaartjes



– Opdrachtkaartjes I



– Opdrachtkaartjes II



○ Ze worden met de tekst naar beneden naast het speelbord gelegd.

○ De zandloper wordt goed zichtbaar neergezet.

○ De nijlpaarden worden op het startveld gezet dat herkenbaar is aan de pijl.



\* De fiches zijn onmisbaar om het spel zonder al te veel kleerscheuren door te komen. Ze worden verkregen bij wijze van beloning en kunnen goede diensten bewijzen op moeilijke momenten.

---

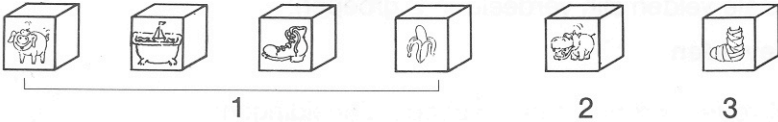
---

## De spelregels

De jongste speler begint. Hij gooit de dobbelsteen en zet z'n nijlpaard op het veld met het symbool dat hij gegooit heeft. Dan is de volgende speler aan de beurt.

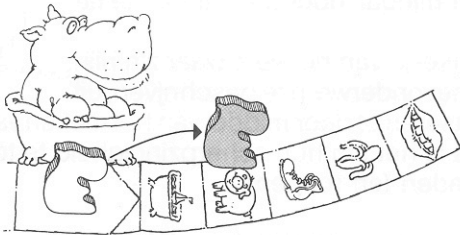
### 1. Het gooien van de dobbelsteen ... en de betekenis van de symbolen

De 6 symbolen van de dobbelsteen



Er zijn 3 mogelijkheden:

1. Als één van de symbolen (1) wordt gegooid, sukkelt het nijlpaard gewoon naar het veld met dezelfde afbeelding.
2. Wie het nijlpaard (2) gooit, heeft geluk. Hij mag meteen door naar het eerstvolgende speciale veld. Dat zijn de rode en groene velden met de speciale symbolen.
3. Degene die de gipsvoet (3) gooit, heeft pech. Hij moet een beurt overslaan.



Belangrijke uitzondering:

- Gooit een speler een symbool dat na het eerstvolgende speciale veld komt, dan moet hij z'n nijlpaard op het speciale veld zetten.

## 2. De speciale velden



Bij de rode en groene velden met de speciale symbolen beginnen de problemen, waar ons nijlpaard zich door heen moet zien te slaan.

De speler moet om z'n nijlpaard voorbij dit veld te krijgen eerst met succes een opdracht uitvoeren.

Daarbij spelen de actie- en opdrachtkaartjes een rol.

De speciale velden zijn verdeeld in 2 groepen:

### De aktievelden

Er zijn 4 rode velden met de volgende afbeeldingen:



beschrijven



uitbeelden



boetseren

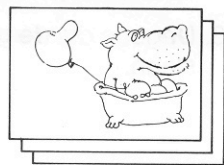


geluiden maken

De speler wiens nijlpaard op één van deze velden komt neemt meteen een aktiekaartje.

Hij neemt een onderwerp in gedachten en probeert dat, binnen 1 minuut, door de anderen te laten raden.

Dat kan dus afhankelijk van het veld waar z'n nijlpaard staat, door het onderwerp te beschrijven, uit te beelden, te boetseren of door middel van het maken van geluiden. Aan de andere spelers is het om hun scherpzinnigheid te tonen. Ze mogen allemaal tegelijk raden (en roepen).



De speler die het als eerste goed raadt krijgt als beloning een fiche.

De speler, die zijn opdracht met zoveel verve heeft uitgevoerd mag nu z'n nijlpaard met een vaart verder zetten op het veld „sofa“ voor een welverdiende rust tot de volgende beurt.



---

**Als de aktie niet binnen 1 minuut kan worden uitgevoerd, blijven er 2 mogelijkheden over.**

○ De speler wacht rustig op de volgende beurt om het met een nieuw kaartje nog eens te proberen.

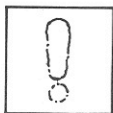
○ De speler betaalt 2 fiches aan de bank, waarmee hij het recht koopt z'n nijlpaard alsnog op de sofa te laten plaatsnemen.

## De opdrachtvelden

Twee velden die ieder 3 keer op het speelbord voorkomen:

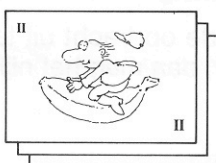


groen



rood

Ze betekenen voor de spelers nieuwe struikelblokken. Zodra een nijlpaard op één van deze velden komt, pakt de speler 2 opdrachtkaartjes. Eén van de stapel **opdrachtkaartjes I** (opdracht) en de andere van de stapel **opdrachtkaartjes II** (voorwaarde) en leest ze achter elkaar hardop voor.



## Het uitroepteken-veld



Dit veld mag alleen worden gepasseerd als de opdracht is uitgevoerd.

Er zijn 3 mogelijkheden:

- De opdracht is uitvoerbaar en de speler slaagt daar ook in. Als beloning neemt het nijlpaard plaats op de sofa om daar af te wachten wat hem nu weer boven het hoofd hangt.

- 
- b) De opdracht is uitvoerbaar maar om een of andere reden lukt het de speler niet. Hij probeert het in de volgende beurt met andere kaartjes opnieuw of hij betaalt 2 fiches aan de bank. Z'n nijlpaard neemt nu plaats op de sofa in afwachting van de dingen die komen.
- c) De opdracht kan niet worden uitgevoerd omdat niet aan de voorwaarde (opdrachtkaartje II) wordt voldaan.  
Dat is dan pech. De speler mag in de volgende beurt z'n geluk nogmaals beproeven met nieuwe kaartjes of hij betaalt 2 fiches en z'n nijlpaard mag op de sofa op de volgende beurt wachten.

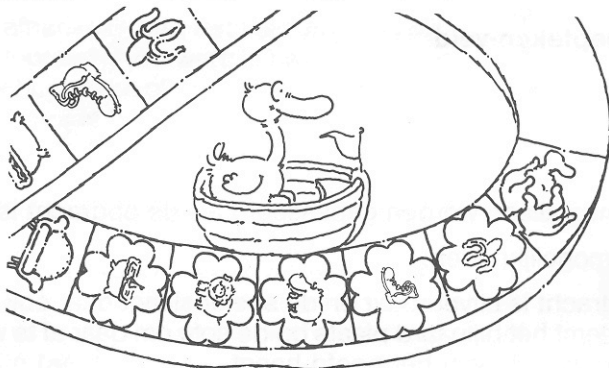
### Het vraagteken-veld



Als een nijlpaard op het vraagteken-veld komt, doet de speler hetzelfde als op het uitroepteken-veld. Dus meteen bij aankomst een opdrachtkaartje I en II nemen, hardop voorlezen en proberen de opdracht uit te voeren.

- a) Als het lukt de opdracht uit te voeren, is de beloning 1 fiche en het nijlpaard mag naar de sofa.
- b) Lukt het niet de opdracht uit te voeren of hij is door de voorwaarde onuitvoerbaar, dan mag het nijlpaard, **zonder beloning**, wel naar de sofa!

### De geluksvelden



De speler, wiens nijlpaard op de sofa voor de klavertje-viervelden zit, mag als hij aan de beurt is net zo lang gooien tot z'n nijlpaard op het aktieveld „boetseren“ is aangekomen. Voor iedere stap ontvangt hij 1 fiche. Hij kan dus in deze beurt minimaal 1 en maximaal 5 fiches verdienen.

Nu we het toch over fiches hebben: nog even vlug de **voordelen van de fiches** op een rij zetten (voor een deel al bekend, maar toch ...).



a) **Afkopen**

Wie een actie- (beschrijven, uitbeelden, boetseren, geluiden maken) of een uitroepteken-opdracht niet kan of wil uitvoeren, mag na betaling van 2 fiches door naar de sofa.



b) **De pijn verzachten**

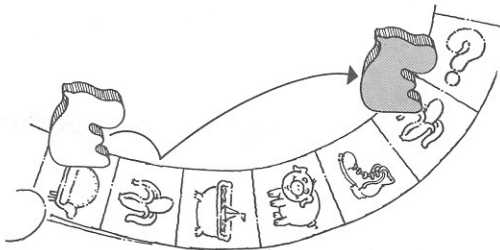
Wie de gipsvoet gooit, moet volgens de spelregels een beurt overslaan. Tegen betaling van 1 fiche echter mag het nijlpaard desondanks 2 velden vooruit.



c) **De vaart erinhouden**

Voor de snelheidsmaniakken:

wie een varken, badkuip, schoen of banaan gooit mag tegen betaling van 1 fiche niet naar het eerste, maar naar het tweede veld met die afbeelding oprukken. **Maar nooit verder dan het speciale veld!**



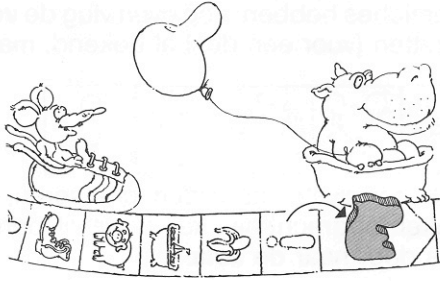
Per beurt mag dit maar één keer gebeuren. Dus niet 5 fiches betalen en de halve achtbaan non-stop doorracen.

---

---

## Eind van het spel

Wie de opdracht op het laatste uitroepteken-veld heeft uitgevoerd (of heeft afgekocht) en daarmee als eerste op het startveld aankomt is winnaar.



Gesnapt? . . . Klaar voor de start? . . . Af!

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Ravensburger BV, Amersfoort**

**Ravensburger**

257197