

# It Happens..

## Doel van het spel

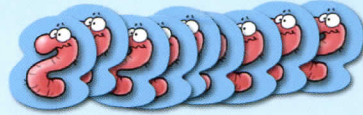
Anton, de avontuurlijke miereneter, is op zoek naar voedsel. Nieuwsgierig als hij is, steekt hij zijn lange snuit in elke termietenheuvel die hij tegenkomt. Daarbij stuit hij niet alleen op dingen die eetbaar zijn. Buiten deze vreemde voorwerpen is

hij vooral op zoek naar de termietenkoningin en haar generaal. Deze leveren aan het einde de meeste punten op. De spelers spelen de rol van Anton. Wie van slaagt erin het om zijn dobbelstenen het beste in te zetten en het spel te winnen?

## Spelmateriaal

- 12 termietenheuvels – kaarten met 5 kolommen waarin de miereneters op zoek gaan naar voedsel. Daarnaast staat op de kaarten een wormveld en de punten die men met de eerste (termietenkoningin) en tweede plaats (generaal) kan verdienen.

- 24 wormtegels



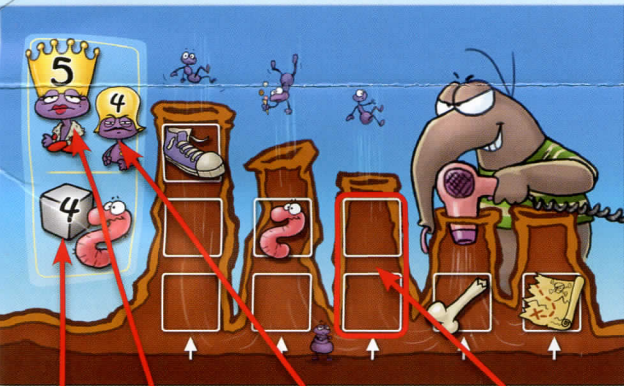
- 32 voorwerptegels – waarop de voorwerpen, die de miereneter in de termietenheuvel vindt, zijn afgebeeld.



- 24 puntentegels – met de waarden 2 t/m 9.



- 1 spelregels



wormveld

punten voor  
generaal

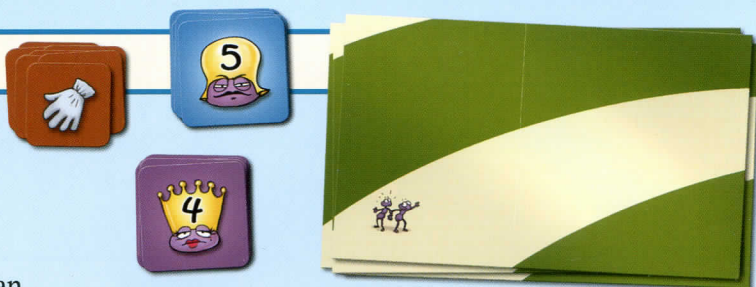
kolom waarin voedsel  
wordt gezocht

punten voor  
termietenkoningin

- 25 dobbelstenen – 5 dobbelstenen per kleur (geel, rood, groen, blauw en wit).



## Vorbereiding van het spel



Leg de worm-, de voorwerp-, en de punten- tegels, gesorteerd per soort, open op tafel.

Schud de termietenheuvels en leg deze in een gedekte stapel op tafel.

Iedere speler krijgt 5 dobbelstenen in de kleur van zijn keuze en 2 wormtegels uit de algemene voorraad.

De hongrigste speler begint het spel.

Het spelmateriaal voor een speler:



## Spelverloop

Het spel duurt 4 rondes.

Trek aan het begin van elke ronde de bovenste drie termietenheuvels van de stapel en leg deze open in het midden van de tafel. Leg naast elke termietenheuvel de bijbehorende puntentegels.

De actieve speler gooit één van zijn dobbelstenen en plaatst deze met het gegooide cijfer naar boven op een vrij veld in een van de drie termietenheuvels.

Daarbij gelden de volgende regels:

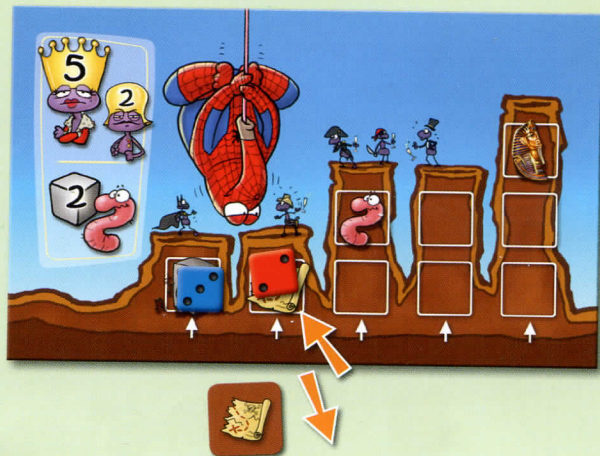
- op elk veld is slechts plaats voor één dobbelsteen.
- in elke kolom moet het onderste vrije veld worden gekozen.
- de eerste dobbelsteen van een speler in een termietenheuvel moet in de meest linkse vrije kolom worden geplaatst.
- iedere speler kan slechts één kolom per termietenheuvel bezetten. In deze kolom mag geen andere speler dobbelstenen plaatsen.

Plaatst een speler een dobbelsteen op een veld waarop een worm of een voorwerp is afgebeeld, dan neemt hij respectievelijk een wormtegel of de corresponderende voorwerptegel uit de algemene voorraad en legt deze open voor deze neer. Deze tegels leveren aan het einde van het spel punten op.

De wormtegels kunnen tijdens een beurt worden ingezet voor een aanvullende speciale actie. Om één van beide speciale acties uit te voeren, moet de speler één wormtegel terug in de voorraad leggen.



*Voorbeeld: Groen is aan de beurt en moet een dobbelsteen plaatsen. Op elk veld is slechts plaats voor één dobbelsteen; op de bezette velden kan hij sowieso zijn dobbelsteen niet kwijt. In de eerste twee kolommen liggen reeds dobbelstenen van een andere kleur, daar kan Groen zijn dobbelsteen ook niet kwijt. De speler plaatst zijn dobbelsteen op het onderste veld in het derde kolom, omdat deze kolom de meeste linkse vrije kolom is.*



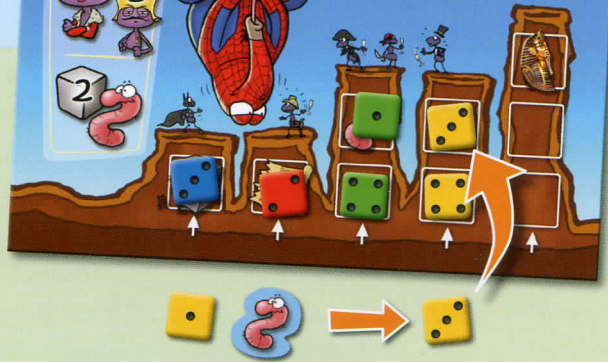
De speciale acties zijn:

- De speler **gooit** de zojuist geworpen dobbelsteen **opnieuw**.

Deze actie kan men meerdere malen uitvoeren, maar elke nieuwe worp kost 1 wormtegel. Kan of wil de speler geen wormtegel meer afleggen, dan moet hij het resultaat van zijn laatste worp inzetten.

- De speler **slaats een beurt over**.

Nadat de actieve speler zijn beurt heeft beëindigd, is de speler links van hem aan de beurt.



*Geel gooit een 1. Omdat hij daarmee niet op de eerste plaats in deze termietenheuvel kan eindigen, kiest hij ervoor om een wormtegel af te leggen en nog eens te gooien. Het resultaat van de tweede worp is een 3. Deze plaatst hij op de termietenheuvel.*

Als alle dobbelstenen zijn ingezet of als er geen dobbelstenen meer ingezet kunnen worden, wordt elke termietenheuvel **afzonderlijk** gewaardeerd:

*Opmerking: Als een speler geen dobbelstenen meer volgens de regels kan inzetten, wordt hij tijdens deze ronde steeds overgeslagen.*

### Waardering van een termietenheuvel

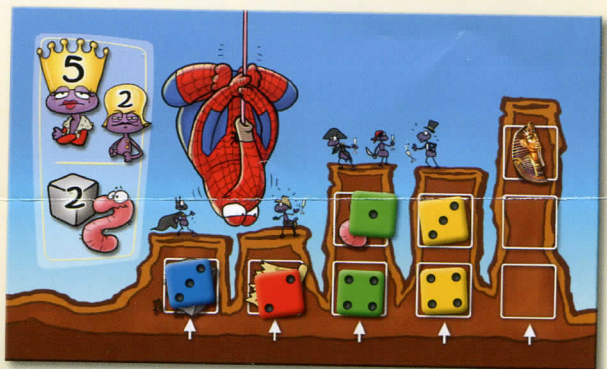
De puntentegel voor de **eerste plaats** (termietenkoningin) gaat naar de speler met de **hoogste som** van zijn dobbelstenen in deze termietenheuvel.

De puntentegel voor de **tweede plaats** (generaal) gaat naar de speler met de **op een na hoogste som** van zijn dobbelstenen in deze termietenheuvel.

In geval van een gelijke stand gaat de speler wiens dobbelstenen in de meest linkse kolom liggen voor bij het nemen van de puntentegels.

De spelers leggen de puntentegels **gedekt** voor zich neer.

Elke speler, voor wie de som van zijn dobbelstenen gelijk is aan het getal in het wormveld, krijgt een **wormtegel**.



*Voorbeeld van de waardering van een termietenheuvel: Blauw krijgt niets.*

*Rood krijgt een wormtegel, omdat de waarde van zijn dobbelsteen gelijk is aan het getal in het wormveld.*

*Groen heeft in totaal 5 punten met zijn dobbelstenen, daarmee eindigt hij op de tweede plaats. Hij krijgt de generaaltegel (2 punten).*

*Geel heeft de meeste punten (7) met zijn dobbelstenen. Daarmee wint hij de termietenkoningin (5 punten).*

Na de waardering van elke afzonderlijke termietenheuvel krijgen de spelers hun dobbelstenen terug. De gewaardeerde termietenheuvels worden uit het spel genomen en er worden drie nieuwe kaarten getrokken. De speler links van de startspeler wordt de nieuwe startspeler voor de volgende ronde.

Een nieuwe ronde begint.



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen na de 4<sup>e</sup> ronde. Daarna volgt nog een **eindwaardering**.

Iedere speler ontvangt punten voor:

- elke voorwerpsoort, waarvan men **meer dan 1 tegel** bezit.....**5 punten**
- elke wormtegel.....**1 punt**
- elke puntentegel.....**het afgebeelde aantal punten.**

De speler met de **meeste verschillende** soorten voorwerpen ontvangt **10 punten**.

In geval van een **gelijke stand** voor de meeste verschillende soorten voorwerpen ontvangen alle betreffende spelers **10 punten**.

De speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van een **gelijke stand** aan het einde van het spel wint de speler met de meeste termietenkoninginnen. Leidt dat niet tot een winnaar, dan wint van hen de speler met de meeste generaals. Is er nog steeds geen winnaar, dan is het aantal wormen doorslaggevend.

*Voorbeeld: Groen heeft de volgende tegels verzameld:*



*2 landkaarten, 2 sportschoenen:  
5 punten per set;*

$$2 \times 5 = 10 \text{ punten}$$

*1 bot, 1 bril, 1 luidspreker:  
geen punten;*

*0 punten*

*3 wormtegels:*

$$3 \times 1 = 3 \text{ punten}$$

*termietenkoninginnen:*

$$9 + 5 + 4 = 18 \text{ punten}$$

*generaals:*

*3 punten*

*Totaal:*

*34 punten*

*Als geen van de andere spelers meer dan 5 verschillende soorten voorwerpen heeft verzameld, ontvangt Groen ook nog eens 10 punten vanwege de meeste verschillende voorwerpen in zijn bezit.*

## Een spel met twee spelers

In een spel met twee spelers gelden volgende aanpassingen:

De spelers krijgen gezamenlijk de verantwoordelijkheid over een **derde kleur** van een denkbeeldige speler. Zij krijgen beiden **2 dobbelstenen** in deze kleur. Ieder heeft dus **7 dobbelstenen** tot zijn beschikking.

De actieve speler kan, zolang hij nog over dobbelstenen in beide kleuren beschikt, kiezen welke kleur dobbelsteen hij wil gooien en inzetten. De plaatsingsregels blijven daarbij wel van kracht!

Er mogen geen wormtegels ten behoeve van de derde kleur worden ingezet. Deze kleur ontvangt bij de waardering van de termietenheuvels en de eindwaardering echter wel punten en kan het spel dus ook winnen!

