

Die Maus im Nacken

Auteur: Manfred Ludwig

Uitgegeven door Gold Sieber Spiele, 1996

Een opwindend dobbelspel voor 2-4 spelers, die met hun olifanten door dik en dun gaan. Reuzeplezier voor stoutmoedigen vanaf 7 jaar.

Men moet een olifant zijn! Want die heeft zo'n dikke huid en is zo groot dat niemand hem durft aan te vallen of pijn te doen. Moet een olifant, die zo sterk is, voor iemand schrik hebben? Het ware erg jammer, daar iemand met schrik erg voorzichtig wordt. Gelukkig is er een kleine muis die elke olifant, die zichzelf wat respecteert, een behoorlijke portie angst kan aanjagen.

Na een vermoeiend circusnummer gaan alle olifanten naar het zwembad voor een verfrissende duik. Op de weg daarheen loert echter de muis! Of de olifanten in de loop van de wilde achtervolging door de schrik voorzichtiger worden, hangt af hoe stoutmoedig ze zijn. Is het beter zich op tijd in veiligheid te brengen op een zitmeubel of waagt men het toch om, met trillende slurf, op de zegetrap in het zwembad te springen?

Speelmateriaal:

- 1 speelbord
- 16 olifanten
- 1 muis
- 17 kunststofvoetjes
- 1 speciale dobbelsteen

Doel van het spel.

De spelers proberen om met hun olifanten zover mogelijk te komen zonder door de muis ingehaald te worden. Elke olifant die niet ingehaald wordt levert op het einde voor zijn bezitter punten op. Wie de meeste punten verzameld heeft wint.

Vorbereiding.

- De muis wordt op zijn startveld geplaatst. Bij 4 spelers is dat het veld nr.4, bij 3 spelers is dat het veld nr.3 en bij 2 spelers het veld nr.2.
- Elke speler bekommt 4 olifanten van eenzelfde kleur en plaatst die op het olifanten-startveld (olifantenpiramide).
- De jongste speler begint met het dobbelen.

Spelverloop.

Wie aan beurt is mag dobbelen. Gooit men een getal, dan verplaatst men ÈÈn van zijn olifanten. Werpt men het muis-symbool dan verplaatst men de muis.

-> Verplaatsen van de olifant...

Men gaat zoveel velden vooruit als het getal dat men geworpen heeft. Er kunnen meerdere olifanten op ÈÈn veld staan.

De spelers proberen om hun olifanten op het eindveld te brengen. Men hoeft dit niet te bereiken met het juiste puntenaantal, overtollige punten vervallen. De eerste olifant die het doel bereikt wordt op het hoogste schavotje geplaatst met het getal 13. De tweede olifant komt op de "12" en de derde olifant op de "11". Alle overige olifanten, die het doel bereiken worden in het zwembad op de "10" geplaatst.

Wanneer een olifant door de muis op de huid wordt gezeten kan hij zich in veiligheid brengen, door op de dichtsbijzijnde zitbank te springen. De sprong naar de zitbank telt ook als een stap. Het zitmeubel hoeft men ook niet met het juiste puntenaantal te bereiken, overtollige punten vervallen. Op alle zitmeubelen kunnen meerdere olifanten plaatsnemen.

-> verplaatsen van de muis...

Van zodra een muis gegooid wordt gaat hij ÈÈn veld vooruit zolang hij op een gewoon veld staat. Staat de muis op ÈÈn van de 4 turbo-velden dan gaat hij 2 velden vooruit.

Op het moment dat de eerste olifant het doel bereikt loopt de muis steeds 2 velden vooruit wanneer hij geworpen wordt. Turbo-velden vervallen dan echter.

De muis heeft een olifant te pakken.

Olifanten die door de muis ingehaald worden stoppen. Ze springen uit schrik terug in de doos. Dit is steeds het geval wanneer

1. de muis de olifant bereikt of inhaalt
ofwel
2. de muis het veld met de startpijl bereikt of daaraan voorbij gaat terwijl er nog olifanten op het startveld (olifantenpiramide) staan. Al deze olifanten stoppen.

Uitzondering:

Uitzonderlijk kan het gebeuren dat een olifant de muis bereikt of inhaalt. In dat geval moet de olifant eveneens stoppen.

Einde van het spel.

Van zodra alle olifanten van het parcours zijn verdwenen (hetzij omdat ze het doel hebben bereikt, hetzij doordat ze zich in veiligheid hebben gebracht op een zitmeubel) eindigt het spel.

Ieder olifant op een zitmeubel brengt zijn bezitter punten op. Hoeveel punten dit zijn staat op de meubels zelf. Olifanten die het einddoel bereikt hebben krijgen de volgende punten:

- 1ste plaats: 13 punten
- 2de plaats: 12 punten
- 3de plaats: 11 punten
- alle anderen: 10 punten

De spelers tellen hun punten van hun olifanten samen. Hij met de meeste punten heeft gewonnen.

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief