

De Rattenvanger van Hamelen

Een coöperatief spel voor 2 – 6 spelers vanaf 5 jaar.

De volgende elementen maken deel uit van het spel:

- 4 speelfiguren: de moedige kinderen;
- 1 spelplattegrond van de stad Hamelen en van een grottenlabyrinth;
- 50 fiches: de ontvoerde kinderen (plus 5 reservefiches);
- 1 dobbelsteen.

Een korte vertelling (Vrij vertaald naar het sprookje van de gebroeders Grimm)

Heel lang geleden heerste er in de stad Hamelen een vreselijke rattenplaag. Het toeval wilde dat juist tijdens deze noodsituatie een zeer wonderlijke man in de stad opdook. Hij droeg een eigenaardige jas, gemaakt van een bont gekleurd laken en beweerde een rattenvanger te zijn. Hij wilde voor een aardige som dukaten de stad wel van alle ratten bevrijden. Dat vonden de burgers een goed idee.

De rattenvanger haalde zijn fluitje tevoorschijn en floot. Op dat moment kwamen uit alle huizen de ratten naar buiten gekropen en verzamelden zich om hem heen. Al fluitend liep hij de stad uit, de hele stoet ratten volgde hem en zo kwam een einde aan de rattenplaag. De burgers uit Hamelen hielden zich echter niet aan hun belofte, want zij gaven de rattenvanger geen loon voor zijn hulp.

Zo gebeurde het dat op een goede dag de rattenvanger naar de stad terugkeerde. Hij droeg een rode, zonderlinge hoed, liep door de steegjes en liet zijn fluitje wederom klinken. Deze keer kwamen echter niet de ratten, maar de kinderen snel aangelopen. Onopgemerkt trok hij met deze groep door de stadpoort en niemand heeft hen ooit weer gezien ...

Deze vertelling zou ook een ander einde kunnen hebben ... Want op die bewuste dag waren 4 kinderen naar het bos gegaan om paddestoelen te zoeken. Zij ontlieden hun ongeluk. Toen zij naar de stad terugkeerden, troffen zij de volwassenen volledig vertwijfeld en hulpeloos aan. De grootste van de 4 kinderen zei: „Laten we niet huilen en wanhopen, maar uitzoeken waar de rattenvanger onze vrienden naar toe gebracht heeft. Het is toch niet zo moeilijk om de sporen van een rattenvanger en van 50 kinderen te volgen!“

Direct daarna maakten zij zich uit de voeten en toen zij eindelijk bij de Donkere Berg aankwamen, hoorden zij duidelijk het geroep en het gejammer van de ontvoerde kinderen. En precies hier begint ons spel ...

Doel van het spel:

Alle kinderen, die de rattenvanger van Hamelen ontvoerd heeft, bevrijden en naar de stad terugbrengen.

Vele wegen lopen door het grottenlabyrinth. De spelers moeten de geschiktste wegen opsporen. Hoe meer spelers elkaar in een grot ontmoeten, des te sterker zijn zij en des te meer kinderen kunnen zij bevrijden.

De spelers mogen met elkaar overleggen en elkaar helpen.

Vorbereiding:

1. De 4 speelfiguren worden op de wei voor de ingang van de grot geplaatst.
2. De spelers beslissen hoeveel kinderen verdwenen zijn en bevrijd moeten worden. Even zoveel fiches worden apart gelegd (óf naast óf op het speelbord, beter is het om de fiches bij de fluitspelende rattenvanger rechts boven in het vrije gedeelte te plaatsen); als iemand bevrijd wordt, worden de fiches hier weggenomen.
3. Bij het eerste spelletje kun je het beste met 40 fiches beginnen. 50 fiches kan eventueel ook.

Spelverloop

- De jongste (moedigste) speler begint. Om de beurt wordt met de doppelsteen gegooid.
- Hoe te spelen: Iedere speler loopt overeenkomstig het aantal ogen van de doppelsteen met één van de 4 speelfiguren door de gangen van het labyrinth, van grot naar grot. De muizen, die zich aan het begin en aan het einde van een gang bevinden, geven aan in welke richting dit dient te gebeuren. De grotten kunnen via verschillende gangen bereikt worden. Deze gangen kunnen elkaar kruisen of onder elkaar doorlopen. Het is niet toegestaan van de ingeslagen weg af te wijken.

Let op: Vanaf de ingang kan je met een *vier* 8 verschillende grotten bereiken.

- In de grot, waarin een speelfiguur aan het eind van zijn beurt alleen aankomt, wordt direct *één* kind bevrijd. Daarbij wordt één fiche van de apart gelegde stapel fiches afgehaald en op het marktplein van de stad (beneden) gelegd.

Komt een *tweede* speelfiguur in *dezelfde* groet aan, dan kunnen voorts *twee* kinderen bevrijd worden. Bij een *derde*, danwel *vierde* speelfiguur, worden respectievelijk *drie*, danwel *vier* kinderen vrijgelaten. Bij dergelijke bevrijdingsacties kunnen maximaal 10 kinderen uit een grot gered worden. Mocht dit lukken, dan applaudiseren alle spelers en feliciteren zij elkaar.

- 12 grotten zijn verlicht. Als een speelfiguur zich in een verlichte grot bevindt en er wordt een zes gegooid, dan kan deze speler zijn speelfiguur 1 – 6 velden, dus grotten, vooruit zetten.

Einde van het spel:

Als het lukt alle kinderen te bevrijden, dan hebben alle spelers het spel gewonnen. De gelukkige bewoners van Hamelen onthalen de bevrijders hartelijk.

Mocht de bevrijding van de kinderen niet lukken, dan is het spel verloren en kan er een nieuwe bevrijdingsactie begonnen worden.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Ausgabe 1993

Alle Rechte vorbehalten

© 1993 by Verlag Herder, Hermann-Herder-Straße 4,
D-7800 Freiburg im Breisgau
under Berne and Universal Copyright Conventions.

Vertrieb durch JUMBO Spiele GmbH, Herscheid

Made in Holland by · Fabriqué en Hollande par:
Nederlandse Spellenfabriek BV, P. O. Box / B. P. 1729
1000 BS Amsterdam

Printed in the Netherlands · Imprimé aux Pays-Bas 1993

