
Ravensburger spel nr. 01 587 0
Auteur: Alex Randolph
Grafiek: Sybille Engels

Een turbulent gebeuren voor 2–6 uitgehongerde spelers vanaf 10 jaar

Inhoud: 1 speelbord
6 speelfiguren
20 smulschijven
3 dobbelstenen

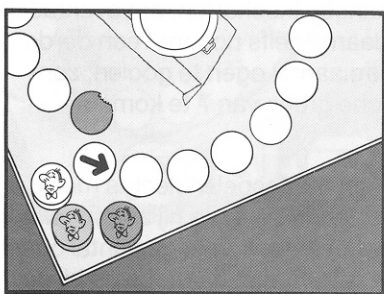
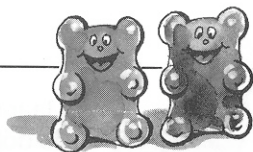


Tsja, vrieden met een goede smaak, dit spel belooft een hevige vechtpartij aan het koude buffet te worden, waaraan 2–6 hongerige spelers kunnen deelnemen.

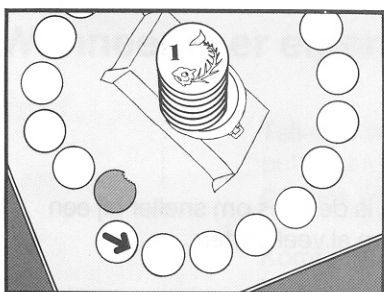
Winnaar is die speler die aan het einde van het spel het lekkere hapje met de meeste punten van het koude buffet kan weghalen. Hopelijk zijn jullie fit, want het gaat zo beginnen: eet smakelijk!

Maar wacht nog even . . . voor jullie aanvallen moet er nog iets worden voorbereid.

Vorbereiding



Iedere speler kiest een speelsteen en zet deze voor het gele startveld met de pijl.

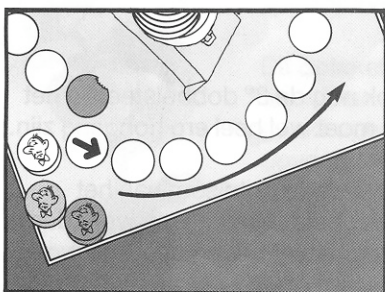


Nu moeten jullie de 19 smulschijven goed schudden en open als stapel in het midden van het speelbord op het daarvoor bestemde veld leggen.

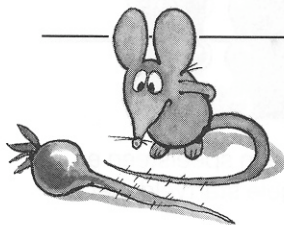
Het allerlekkerste hapje, de kreeft (deze levert overigens 7 punten op), komt als onderste kaart in de stapel.

De turbulente wedstrijd begint

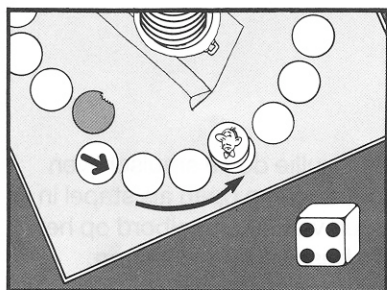
De hongerigste speler begint het spel om de lekkerste hapjes.



Er wordt gestart vanaf het gele startveld. Gezet wordt tegen de wijzers van de klok in, waarbij je de figuren van je tegenstanders mag inhalen, zo vaak als je kunt. Iedere speler heeft 3 dobbelstenen ter beschikking. Maar let op!: het getal 7 is de magische grens. Wie meer dan 7 ogen gooit, moet vanwege z'n erge honger terug naar het startveld.



Maar nu alles eens in de juiste volgorde: de dobbelstenen worden één voor één gegooid. Zo kan een speler zijn kansen inschatten, om eventueel met een tweede of daarna zelfs nog met een derde dobbelsteen een hoog aantal ogen te gooien, zonder boven de magische grens van 7 te komen.

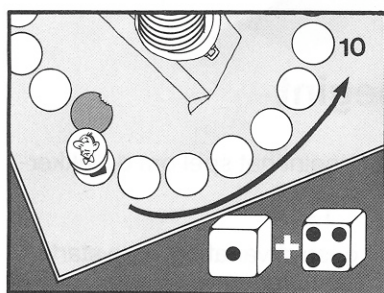


Gooit een medespeler slechts met 1 dobbelsteen, dan mag hij zijn speelfiguur het overeenkomstige aantal ogen vooruit zetten. Van daaruit gaat hij de volgende ronde verder.

Met 2 dobbelstenen is de kans om sneller bij een lekker hapje te komen al veel groter:

De optelsom van beide dobbelstenen wordt verdubbeld, mits deze niet hoger is dan 7.

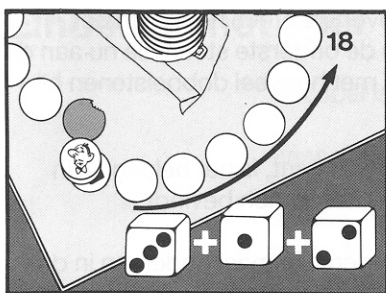
Voor alle duidelijkheid een voorbeeld:



Gooit een speler met 2 dobbelstenen samen 5, dan mag hij z'n eigen speelsteen met 2×5 , dus 10 velden tegen de wijzers van de klok in vooruit zetten.

Wie het aandurft, ook nog de 3^e dobbelsteen in het spel te brengen, die moet wel heel erg hongerig zijn.

Bij 3 dobbelstenen wordt de optelsom van het aantal ogen verdriedubbeld. Maar alleen weer dan, als het totale aantal ogen niet boven de 7 komt, anders moet je terug naar start.



Voorbeeld:

Gooit een speler met 3 dobbelstenen samen 6, dan mag hij zijn speelfiguur met $3 \times 6 = 18$ velden vooruit zetten, en draait daarbij bijna een hele ronde om het koude buffet.

Wanneer is er eigenlijk wat te smullen?

Telkens, als je met je speelfiguur over het rode buffet-veld komt, mag je de bovenste smulkaart pakken. Die is dan maar vast, voor jou.

Komt je speelfiguur precies op een buffet-veld, dan haal je op je gemak de bovenste 2 lekkernijen van het buffet af.

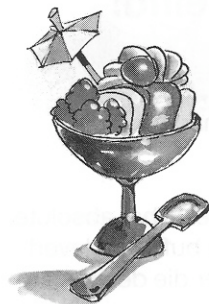
Het meenemen

Is een speelveld al bezet door een andere speelsteen, dan maakt dat niets uit. De eigen speelsteen wordt er gewoon bovenop gelegd.

Wie heel erg slim is, laat zijn speelsteen door andere spelers meedragen.

Dit betekent, dat de speler van de onderste steen, als hij aan de beurt is, de bovenste steen moet meedragen. Tot zijn pech mag de speler van de bovenste speelsteen daarbij ook nog bepalen, hoeveel dobbelstenen hij daarvoor inzet.

Tijdens het spel kunnen ook 3, 4 of meerdere stenen worden gestapeld.



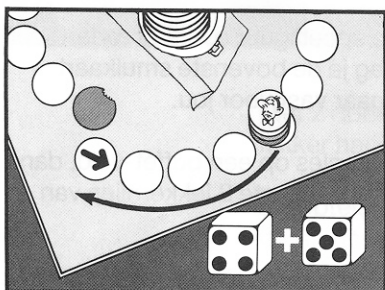


De speler van de bovenste steen heeft dan het recht, de speler van de onderste steen die nu aan de beurt is, te vertellen met hoeveel dobbelstenen hij steeds mag gooien.

Zo gauw je aan de beurt bent, is het belangrijk in welke positie je eigen steen zich bevindt.

Ligt de eigen speelsteen helemaal onderaan in de stapel, dan moet je de hele stapel meenemen.

Ligt de eigen speelsteen niet helemaal onderaan, dan worden alle speelstenen die daar bovenop liggen, meegenomen. De stenen die daaronder liggen blijven liggen.



Ook hierbij geldt de regel met de 7. De som van het aantal ogen van de gespeelde dobbelstenen mag niet groter zijn dan 7, want dan moeten alle stenen die op de dragende steen liggen met deze steen terug naar de start.

Als meerdere speelstenen gestapeld over het buffet-veld komen, dan krijgt alleen de speler van de bovenste speelsteen een smulschijf.

Als een stapel precies op het buffet-veld terecht komt, dan krijgt de speler van de bovenste speelsteen de bovenste 2 smulschijven.

Het lekkerste hapje komt aan het eind!

Wie tot nu toe heeft „volgehouden”, krijgt aan het einde de grote kans, het lekkerste hapje weg te halen.

De onderste smulschijf van de stapel is het absolute culinaire hoogtepunt van het koude buffet en levert 7 punten op. Wij feliciteren de speler die de kreeft te pakken heeft kunnen krijgen.

Einde van het spel

Het spel is ten einde, als de kreeft is gepakt.

Winnaar van deze wedstrijd is de speler, die het hoogste aantal punten heeft bereikt. Hebben 2 spelers hetzelfde aantal punten, dan wint de buffet-tijger die de meeste schijven heeft verzameld.

Maar nu genoeg gepraat, het buffet is geopend – de strijd kan beginnen!

Het spel voor 2 personen

Bij het spelen met 2 personen kiest iedere speler 2 speelfiguren met een verschillende kleur. Iedere speler gooit eerst voor zijn eerste, dan voor zijn tweede kleur. Vervolgens zet de andere speler zijn beide speelfiguren. Het spel is zoals hiervoor beschreven ten einde, als de laatste smulschijf, de kreeft, is weggehaald.

Winnaar is ook hier de speler, die met z'n beide speelfiguren de meeste punten verzamelt.



© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg