

Dschungelrennen

Auteur: Wolfgang Riedesser

Uitgegeven door Ravensburger, 1989

Een tactisch dobbelsteenrennen voor 2 tot 5 spelers vanaf 9 jaar.

Inhoud

- 1 spelbord
- 25 dierenfiguren in 5 kleuren (per kleur 1 tijger, 1 olifant, 1 krokodil, 1 beer en 1 aap)
- 1 speciale dobbelsteen
- 1 spelregelboekje

Samenvatting spelregels

De spelers proberen met hun groep dieren de meeste punten te scoren om zo de eerste plaats in het oerwoud te bezetten.

Vorbereiding

Alle dieren worden op de startvelden geplaatst. De eerste speler gooit de speciale dobbelsteen. Deze toont hoeveel plaatsen welk dier moet verplaatst worden.

- Eén plaats = het volgende vrije veld.
- Bezette velden tellen niet mee!
- Vanop een jokerveld mag mijn zijn dieren één tot drie velden naar keuze verplaatsen.

Einde

De wedstrijd eindigt zodra alle eerste plaatsen van de vijf verschillende soorten dieren bezet zijn. Winnaar wordt die speler, die de meeste punten met zijn groep dieren gescoord heeft.

Doel van het spel

Iedereen probeert zijn eigen dieren zo vlug mogelijk doorheen het oerwoud te laten lopen om ze op de best scorende treden te doen aankomen. Wie met zijn groep dieren de meeste punten scoort, wint het spel.

Vorbereiding

Elke speler krijgt 5 dieren in eenzelfde kleur. Deze dieren worden op die startvelden geplaatst, waarop de overeenkomende dieren staan getekend.

Spelverloop

- Er wordt in uurwijzerzin gespeeld.
- De jongste speler begint en dobbelt de speciale dobbelsteen.
- Deze bepaalt welk dier hoeveel plaatsen moet vooruit gaan.
- Eén plaats betekent steeds dat het dier naar het eerstvolgende vrije veld moet verplaatst worden. Velden die reeds bezet worden met andere dieren, tellen dus niet mee. Je moet ze dan ook overspringen.
- Op elk veld mag slechts één dier staan. Er wordt ook steeds vooruit gegaan, dus nooit achteruit.

De dobbelsteen en zijn zetmogelijkheden

- 'tijger 2' betekent dat de speler zijn tijger 2 plaatsen vooruit moet zetten.
- 'beer - aap 1' betekent dat de speler zijn beer of zijn aap 1 plaats vooruit moet zetten.

- 'beer - aap 2' betekent dat de speler drie mogelijkheden heeft:
 - hij verplaatst zijn aap 2 plaatsen vooruit
 - of hij verplaatst zijn beer 2 plaatsen vooruit
 - of hij verplaatst beide dieren elk 1 plaats vooruit.
- De volgorde waarin dit gebeurt is om het even. De speler aan beurt beslist.
- 'olifant - krokodil 1 of 2' geeft dezelfde mogelijkheden als hierboven beschreven.
- 'ster 3' Bij deze jokerworp mag de speler om het even welk van zijn eigen dieren samen 3 plaatsen verzetten. Hij kan beslissen om:
 - één dier 3 plaatsen vooruit
 - of één dier 1 plaats en een ander 2 plaatsen vooruit
 - of met drie verschillende dieren telkens 1 plaats vooruit gaan.
- Per spelbeurt mag een speler echter één dier in het spel brengen.

Voorbeeld (onderaan p. 6)

De speler heeft de combinatie 'olifant - krokodil 2' gedubbeld. Beide dieren staan echter nog op de startplaats. De speler moet nu beslissen welk van die twee dieren hij twee plaatsen zal verzetten. Hij mag in dit geval de dobbelsteenworp niet opdelen. Dit geldt ook voor een jokerworp.

Jokervelden

Een speler die op het einde van een zet met één van zijn dieren op een jokerveld landt, moet onmiddellijk met om het even welk dier opnieuw zoveel plaatsen vooruit als het getal op het jokerveld. Hij mag evenwel - net zoals bij een jokerworp - dit puntenaantal over verschillende dieren verdelen. Hij mag ook (maar moet niet) met het dier dat op dit jokerveld gestopt is weer verder spelen.

Maar: een speler mag datzelfde jokerveld slechts één keer per spelbeurt gebruiken.

Voorbeeld (zie onderaan p. 7)

Een speler dobbelt 'tijger 2'. Hij verplaatst de tijger naar het jokerveld 3. Als hij nu b.v. beslist om de tijger twee plaatsen vooruit te zetten en de olifant een vakje verder, dan heeft de olifant geen bonus extra omdat hij opnieuw op hetzelfde jokerveld eindigt. De speler mag dan niet opnieuw drie zetten uitvoeren.

Bij een opgesplitste dobbelsteenworp maakt het niet uit of het eerst of het laatst bewogen dier op het jokerveld eindigt. Eerst nadat de oorspronkelijke beurt van de speler volledig uitgevoerd werd, wordt gekeken of er één van zijn dieren op een jokerveld staat.

Passeert een dier een jokerveld, dan gebeurt er niets extra.

Voorbeeld (zie p. 8)

Een speler dobbelt 'tijger 2'. Dat betekent dat hij zijn tijger 2 plaatsen richting doel moet verplaatsen. Die verplaatsing eindigt op het veld achter het jokerveld. In dit geval telt het jokerveld als een gewoon vak en kan de speler dus geen extra drie zetten doen.

Aankomst

Komt een dier aan (overtollige dobbelsteenpunten vervallen), dan wordt hij op de overeenkomende plaats van zijn diersoort gezet: het eerste dier van die soort op trede 1, het tweede op trede 2 en het derde dier op trede 3.

Als de eerste drie plaatsen van een bepaalde diersoort reeds bezet zijn, en er komt nog een dier van die soort aan, dan wordt dit dier ook op de derde plaats gezet (waardoor het ook evenveel punten krijgt).

Het grote getal op de boomstam geeft aan hoeveel punten dat dier scoort.

Einde van het spel

Een spelronde eindigt zodra **alle eerste plaatsen van de vijf soorten dieren**

bezet zijn. Het maakt hierbij niet uit hoeveel dieren reeds op de tweede of derde plaats aangekomen zijn.

Dan telt elke speler de punten op die hij met zijn eigen dieren gescoord heeft.

Dieren die nog niet aangekomen zijn, scoren vanzelfsprekend geen enkel punt.

Winnaar wordt die speler die de meeste punten heeft gescoord.

Beslissen de spelers om meerdere ronden na elkaar te spelen, dan worden de punten per ronde opgeschreven. De speler die nu het hoogste puntenaantal heeft, wint dit spel.

Tactiek

De dieren brengen elk een ander aantal punten op. De tijger is b.v. waardevoller dan de andere dieren. Voor de eerste plaats bij de tijgers zijn 10 punten te verdienen. Olifanten en krokodillen krijgen 8 punten voor de eerste plaats. Apen en beren krijgen slechts 6 punten.

Daarom moeten de spelers bij hun beurt steeds uitkijken welke dieren het best zo ver mogelijk vooruit kunnen gaan.

Het is aangeraden om bij het begin van het spel je dieren zoveel als mogelijk samen te houden in een lange rij zonder gaten. Daardoor is het mogelijk om tijdens het spel zeer grote sprongen voorwaarts te doen.

Als je een dobbelsteenworp opdeelt, is de volgorde waarin je je dieren verplaatst heel belangrijk. Het kan b.v. interessant zijn om een open plaats eerst op te vullen om dan met het dier dat het verst achterop ligt verder te spelen.



Date Last Modified: 17-11-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief