

# Trilniet

Een behendigheids spel voor 2-4 spelers vanaf 6 jaar.

**Spelidee:** Endy van der Schaaf

**Speelduur:** ca. 10 minuten

## Spelinhoud:

9 gele stokjes (1 punt)

9 rode stokjes (2 punten)

9 blauwe stokjes (3 punten)

1 houten ring

1 gekleurde dobbelsteen

1 spelhandleiding

## Doel van het spel:

Wie heeft bij het eruit trekken van de stokjes een vaste hand en verzamelt de meeste punten?

## Spelvoorbereiding:

Jullie spelen op een glad oppervlak, b.v. op een tafelkleed of op het tapijt. Het opstellen is niet zo makkelijk en daarom wordt deze taak door het oudste kind uitgevoerd:

Neem alle stokjes in een bundel in de hand en schuif de houten ring eromheen. Schuif hem tot aan het midden van de bundel stokjes. Plaats de bundel loodrecht op het speelvlak en verdraai de stokjes zodanig dat ze in het rond uitwaaien en de ring stevig in het midden komt te zitten en zo de stokjes bij elkaar houdt. Nu kan je het geheel voorzichtig loslaten: de bundel moet uit zichzelf overeind blijven staan.

Leg de dobbelsteen klaar.

## Spelverloop:

Jullie gooien kloksgewijs om beurten met de dobbelsteen en trekken het ene na het andere gekleurde stokje uit de ring.

## In principe geldt:

- De ring en de stokjes mogen tijdens het eruit trekken bewegen.
- Het spel is echter meteen afgelopen wanneer de hele bundel stokjes in elkaar stort en de houten ring het speelveld aanraakt. Het kind dat dit heeft veroorzaakt, heeft de ronde verloren.

## **Beginnen:**

Wie van jullie heeft de kleinste handen? Jij mag beginnen en één keer met de dobbelsteen gooien.

## **Welke kleur heb je gegooid: rood, geel of blauw?**

- Trek voorzichtig een stokje van de gegooide kleur uit de bundel en leg het voor je neer.  
De stokjes leveren waardevolle punten op:  
De blauwe tellen voor drie punten, de rode stokjes tellen voor twee punten en de gele voor één punt!
- Denk je dat het te gevaarlijk is om een stokje van de gegooide kleur eruit te trekken omdat de bundel in elkaar kan storten?  
Als je al een of meerdere stokjes van deze kleur voor je hebt liggen, mag je deze ronde het eruit trekken verzaken. Wanneer je je beurt voorbij wilt laten gaan, moet je een stokje van de gegooide kleur terug in de doos leggen.  
Heb je nog geen enkel stokje van de desbetreffende kleur, dan kan je ook niet je beurt verzaken en zal je moeten proberen heel, heel voorzichtig te zijn.
- Heb je een kleur gegooid, waarvan er geen enkel stokje meer in de bundel steekt? Dan mag je van een kleur naar keuzen trekken.

## **Daarna is het volgende kind aan de beurt.**

### **Einde van het spel:**

Het spel is voorbij...

... op het moment dat de bundel tijdens het trekken van een stokje in elkaar stort en de houten ring het speelveld raakt. Het kind dat dit heeft veroorzaakt, heeft deze ronden verloren. De door hem verzamelde punten tellen niet mee. Alle overige tellen de punten van hun bij elkaar verzamelde stokjes bij elkaar op.

... wanneer de houten ring nog door slechts drie stokjes overeind wordt gehouden. Alle kinderen tellen hun punten bij elkaar op.

Elk geel stokje telt voor één punt, elk rood stokje telt voor 2 punten en elk blauw stokje is 3 punten waard.

Wie de meeste punten heeft verzameld heeft het spel gewonnen.

### **Tip:**

De bundel blijft langer overeind, wanneer de ring boven het midden zit. Zo kunnen jullie de afzonderlijke speelrondes verlengen.

# *Equilibre instable*

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

**Idee :** Endy van der Schaaf

**Durée du jeu :** env. 10 minutes

## **Contenu du jeu :**

9 bâtonnets jaunes (1 point)

9 bâtonnets rouges (2 points)

9 bâtonnets bleus (3 points)

1 anneau en bois

1 dé de trois couleurs

## **But du jeu :**

Qui va réussir à retirer les bâtonnets sans trembler et remporter le plus de points possible?

## **Préparatifs :**

Jouer sur une surface qui ne soit pas trop lisse, p. ex. sur une nappe ou une moquette. Comme il n'est pas très facile de préparer le jeu, c'est le joueur le plus âgé qui le fera :

Prendre les bâtonnets tout ensemble dans une main pour en faire un paquet et passer l'anneau en bois dessus. Le faire glisser jusqu'à mi-hauteur du tas de bâtonnets. Poser le tas de bâtonnets debout sur la surface de jeu et le serrer de manière à faire tourner les bâtonnets les uns contre les autres en éventail. L'anneau doit rester fixé à mi-hauteur en maintenant les bâtonnets. On peut alors lâcher le tas de bâtonnets qui doit tenir debout tout seul. Préparer le dé.

## **Déroulement du jeu :**

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre en retirant l'un après l'autre les bâtonnets de couleur retenus par l'anneau en bois.

## **Bien retenir ce qui suit :**

- On a le droit de faire bouger l'anneau et les bâtonnets lorsqu'on tire un bâtonnet.
- Mais la partie sera terminée tout de suite si le tas de bâtonnets s'écroule et si l'anneau en bois touche la surface de jeu. Le joueur qui a fait tomber le tas perd la partie.

**Lancer le dé :**

Le joueur qui a les plus petites mains commence à jouer en lançant une fois le dé.

**Sur quelle couleur le dé est-il tombé: rouge, jaune ou bleu ?**

- En t'y prenant doucement, retire un bâton correspondant à la couleur du dé dans le tas maintenu par l'anneau en bois et pose-le devant toi. Les bâtonnets font rapporter des points: Les bâtonnets bleu comptent trois points, les bâtonnets rouges deux points et les Bâtonnets jaunes un point.
- Tu penses qu'il est trop dangereux de retirer un bâtonnet de la couleur du dé parce que le tas risque de s'écrouler? Si tu as déjà devant toi un au plusieurs bâtonnets de cette couleur, tu as le droit de passer ton tour sans retirer de bâtonnet. Si tu choisis cette possibilité, tu devras cependant remettre un bâtonnet de la couleur du dé dans la boîte. Si tu n'as encore pas de bâtonnet de cette couleur, tu ne pourras malheureusement pas passer ton tour et devras donc faire très très attention...
- Le dé est tombé sur une couleur qui n'est plus disponible dans le tas de bâtonnets ? Tu as le droit de retirer n'importe quel autre bâtonnet.

*C'est ensuite au tour du joueur suivant.*

**Fin du jeu :**

Le jeu est terminé...

... tout de suite si le tas de bâtonnets s'écroule lorsqu'un joueur retire un bâtonnet et si l'anneau en bois touche la surface de jeu. Le joueur qui a fait tomber le tas perd la partie. Les bâtonnets qu'il aura déjà retirés ne comptent pas. Les autres joueurs comptent leurs points.

... lorsque l'anneau en bois ne tient plus que par trois bâtonnets. Tous les joueurs comptent leurs points.

Un bâtonnet jaune compte un point, un bâtonnets rouge compte deux points, un bâtonnet bleu compte trois points.

Celui qui a le plus de points gagne la partie.

**Conseil :**

Le tas de bâtonnets restera plus longtemps debout si l'anneau est placé juste au-dessus de la mi-hauteur. On pourra ainsi prolonger les parties.