

Der kleine Riese Kasimir

Auteur: Rüdiger Dorn

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1998

Een buitengewoon spel waarbij kleuren een heel belangrijke rol spelen.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Ans Loncke](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).



Kasimir, de kleine reus, kan zijn geluk niet op. Want, op deze plek heeft iemand kleine auto's, bootjes en andere kleine voertuigen achtergelaten. Het gedroomde speelgoedland voor Kasimir. Van het vele lopen en spelen zijn Kasimir en zijn kat moe geworden. Daarom maken zij beiden een dutje.

Wanneer zij terug wakker worden, staat er Kasimir een verrassing te wachten. Hij is namelijk vastgemaakt aan de bodem. Rondom hem hollen er allemaal kleine mensjes. "Hé", roept hij, "Wie zijn jullie en waarom hebben jullie mij vastgebonden?".

"Wij zijn de kleine mensjes", antwoorden de lilliputters, "En jij bent zo verschrikkelijk groot, dat wij bang zijn van jou.". "Alstublieft, alstublieft", smeekt de kleine Kasimir, "maak mij los, ik wil alleen maar met het leuke speelgoed spelen.". "En straks, voor het donker wordt, moet ik terug naar huis", huilt Kasimir, "mijn ouders zullen zich zorgen om mij maken.". Nu krijgen de kleine mannetjes medelijden met hem en maken ze hem los. Kasimir bedankt het kleine volkje hartelijk en belooft om spoedig terug te keren om verder te spelen.

Het spelmateriaal :

- 1 spelbord
- 4 kinderfiguren
- 38 bevestigingspinnen met de volgende waardes :
 - 7 x 1, 7 x 2, 6 x 3, 5 x 4, 4 x 5, 3 x 0, 3 x -3 en 3 wekkers
- 36 bewegingspionnen in 6 verschillende kleuren
- 1 zakje
- 3 grote bonusschijfjes met de waardes +1, +2 en +3

Voor het allereerste spel moeten alle voorgesneden schijfjes voorzichtig worden losgemaakt.

Het speldoel

De spelers helpen de kleine mensjes bij het losmaken van Kasimir. Zij verzamelen de bevestigingspinnen waarmee Kasimir aan de bodem is vastgemaakt. De haringen (pinnen) bezitten een verschillende waarde. De speler die het meeste helpt bij het bevrijden van Kasimir (nl. de meeste punten verzamelt) wint het spel.

Het spelbord

Het spelbord is onderverdeeld in 38 gekleurde, maar onregelmatig gevormde velden. Een duidelijke onderverdeling van deze velden wordt weergegeven op de laatste bladzijde van de spelregels. Hierop

kunnen de verschillende velden direct herkend worden. Bijvoorbeeld : De hoed van de jongen bestaat uit twee (2) velden. Het rode deken waarop de jongen ligt, omvat zes (6) velden

De spelvoorbereiding

De 38 haringen worden, met de pinzijde naar boven, goed geschud. Op elk veld wordt er één bevestigingspin aangebracht. De waarde van het schijfje blijft hierbij onzichtbaar voor de spelers.

De drie grote bonusschijven worden binnen handbereik naast het spelbord geplaatst. De waarde zal hierbij voor alle spelers zichtbaar zijn.

De jongste speler wordt aangeduid als startspeler en mag als eerste zijn spelfiguur op een gekleurd veld van het spelbord plaatsen. Vervolgens plaatsen de overige spelers (in uurwijze) elk hun spelfiguur op een leeg veld. De schijfjes met de bevestigingspinnen worden hierbij niet omgedraaid.

De 36 bewegingspionnen worden in de zak gestopt en worden door elkaar gemengd. Iedere speler trekt nu, zonder in de zak te kijken, 5 bewegingsstenen. Duidelijk zichtbaar voor de andere spelers, plaatst elke speler de stenen voor zich.

Het spelverloop

Telkens een speler aan de beurt komt, moet hij één van de volgende acties uitvoeren :

1. Bewegen

Wanneer een speler voor de eerste actie kiest, dan verplaatst hij eerst zijn spelfiguur. Eindigt de verplaatsing op een veld waarop een bevestigingsschijf ligt, dan moet hij deze schijf wegnemen. Vervolgens moet de speler een andere bevestigingspin omdraaien. Daarna mag de speler nog een bewegingssteen trekken.

Het bewegen van de spelfiguur : Om een spelfiguur te verplaatsen moet men beschikken over een bewegingssteen van dezelfde kleur als het veld waarnaar men wenst te bewegen. Een figuur mag alleen verplaatst worden naar een aangrenzend veld waarop er geen andere figuur staat. De speler moet direct een bewegingssteen van dezelfde kleur als het veld afgeven. Deze steen wordt naast het spelbord geplaatst. Op deze wijze mag de speler zijn spelfiguur meerdere keren verplaatsen. Het is evenwel niet toegelaten om alle bewegingsstenen aan te wenden. Men moet minstens één bewegingssteen over houden. Het verplaatsen zal dan ook korter dan 5 velden zijn. De speler die deze actie uitvoert, is evenwel verplicht om zijn figuur minstens één veld te bewegen. Voor de beweging naar tweekleurige velden, zoals de sokken, de knielap of het hemd, volstaat één bewegingssteen van één van beide kleuren. De zwarte broekbretellen en de zwarte hoedenband mogen door de spelfiguren niet overschreden worden.

- *Opmerking : Om discussies te vermijden neemt men bij twijfelgevallen aan dat de velden naast elkaar liggen.*

Het wegnemen van een bevestigingspin : Wanneer er op het veld waarop een spelfiguur eindigt nog een bevestigingspin ligt, dan moet de speler deze schijf wegnemen. Hij toont vervolgens de opgeraapte pin aan alle andere spelers en legt hem open voor zich neer. Staat er op de schijf een wekkertje, dan bekomt de speler de kleinste bonusschijf. Het wekkerschijfje wordt, zichtbaar voor al de spelers, naast het spelbord geplaatst. Eindigt een beweging op een leeg veld, dan bekomt men uiteraard geen schijfje.

Het omdraaien van een bevestigingspin : Indien mogelijk moet de speler nu op een ander veld van

dezelfde kleur het schijfje met een bevestigingspin omdraaien. Wanneer het schijfje verdekt ligt, moet men het openleggen. Een schijfje dat openligt, zal men verdekt moeten neerleggen. Bevinden er zich geen schijfjes meer op een ander veld van hetzelfde kleur, dan kan deze handeling niet worden uitgevoerd. Staat de spelfiguur op een tweekleurig veld, dan mag hij een veld kiezen van één van deze kleuren om een schijf om te draaien. Wanneer er slechts van één kleur nog schijfjes liggen, dan moeten deze schijfjes worden omgedraaid. De kleur kan in dat geval immers niet meer gekozen worden.

Bewegingspionnen trekken : Nu trekt de speler voor elke aangewende bewegingssteen een nieuwe uit de voorraad. Pas daarna worden de zojuist aangewende bewegingsstenen terug in de zak gestopt. Hiermee eindigt de spelbeurt van de speler.

2. Eén bevestigingspin wegnemen bij een andere speler

Wanneer een speler een bevestigingspin met waarde 0 heeft verzameld, dan mag hij in een volgende ronde een bevestigingspin van een andere speler wegnemen. De schijf met waarde 0 wordt hierbij uit het spel verwijderd. Deze actie geldt evenwel als een volwaardige beurt.

3. Bewegingspionnen omwisselen

Een speler mag ook zijn bewegingsstenen omwisselen tegen andere. Hij plaatst in dat geval de bewegingspionnen die hij wenst om te ruilen opzij. Vervolgens trekt hij een zelfde aantal nieuwe bewegingsstenen uit de voorraad. Pas daarna stopt men de opzij gezette pionnen terug in de zak. Ook deze actie geldt als een volwaardige beurt.

Speleinde

Het spel eindigt wanneer een speler het derde wekkerschijfje van het spelbord **verwijderd**. Het omdraaien van dit schijfje beëindigt het spel niet.

Elke speler telt nu de waardes van zijn bevestigingspinnen en van zijn bonussen tezamen. De speler met de grootste som, wint het spel.

Variante

Oudere spelers kunnen het spel tactischer spelen. In dat geval wordt de derde actie "Bewegingspionnen omwisselen" als volgt gewijzigd : De speler die voor deze actie kiest, mag dan zoveel bewegingspionnen als hij wenst omruilen. In dat geval zegt hij vooraf hoeveel stenen hij wenst om te wisselen. Hij trekt vervolgens het aangekondigd aantal stenen uit de voorraad. Pas daarna beslist hij welke pionnen hij terug in de zak plaatst. Hij moet evenwel steeds evenveel stenen in de zak stoppen als hij eruit heeft genomen.

De auteur Rüdiger Dorn (geboren in 1969) woont samen met zijn echtgenote in Nürnberg en studeert er bedrijfspedagogiek aan de universiteit. Sinds zijn 14 jaar is hij druk bezig met ontwerpen van spellen. Zijn eerste spel "Cameo" verscheen in 1992. De kleine reus Kasimir is het vierde spel van Rüdiger Dorn.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 26-12-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief