

SLAPENDE REUS (Sleeping Grump)

Kenmerken

Coöperatief strategiespel

2 tot 4 spelers, vanaf 4 jaar

Speelduur circa 15 minuten

Spelidee

Bovenin een grote bonenstaak woont de gemene oude reus. Hij heeft alle schatten meegenomen uit het dorpje onderaan de bonenstaak. Maar de reus slaapt. Daarom kunnen de dorpsbewoners naar boven klimmen en de schatten weer terughalen. Als het hen lukt vóórdat de reus wakker wordt, dan zijn ze geslaagd. Wordt de reus wakker, als ook nog maar één dorpsbewoner nog in de bonenstaak is, dan moeten alle dorpsbewoners hun schatten achterlaten en weer teruggaan naar hun dorpje. Ze kunnen het meteen nog eens proberen.

Inhoud

Spelbord, spelregels, 6 kaartjes om de reus te laten ontwakken; 5 juwelen (blauw); 5 gouden eieren (geel); 5 toverkersen (rood) voor een lang en gezond leven; 5 speciale harpjes (paars); 1 dobbelsteen; 4 pionnen.

Het spel spelen

1. Leg alle juwelen in de schatkist van de reus die bovenin de bonenstaak staat. Leg alle gouden eieren onder de gans van de reus, en leg alle toverkersen in de mand van de reus. Alle harpjes kun je op de plaats voor de harpjes leggen.
2. Leg de kaartjes om de reus wakker te maken in de buurt van de reus, maar naast het spelbord.
3. Elke speler kiest een pion en plaatst die op het huisje van dezelfde kleur onderaan de bonenstaak.
4. De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. Ze gaan met hun pion zoveel plaatsen vooruit op de bonenstaak als ze ogen hebben gegooid. Als je op een hokje met een oog terechtkomt begint de reus wakker te worden. Dan leg je één kaartje met een lichaamsdeel van de reus op de daarvoor bestemde plek aan de top van de bonenstaak. We stellen voor om te beginnen met de voeten, de handen, dan het hoofd en ten slotte het kaartje waarop de reus schreeuwt. Als dat laatste kaartje op zijn plaats ligt is de reus helemaal wakker en pikt hij alle schatten in. De spelers hebben het spel verloren en moeten weer terug naar het begin. Dan kunnen ze het nog eens proberen.
5. Als je terechtkomt op een vakje met een schatkist (een blauw vakje) dan mag je één juweel van de stapel afnemen. Als je bij een kersenmand (rood vakje) komt, mag je één toverkers pakken. Als je op een vakje met een gouden gans (geel vakje) terechtkomt, neem dan één gouden ei van de stapel. Je mag de schatten in je eigen huis bewaren.
6. Als je terechtkomt op een vakje met een muziknoot (oranje vakje), mag je één harpje van de stapel nemen. Dit harpje kan je op elk moment in het spel gebruiken om de reus in slaap te sussen. De reus houdt namelijk erg van mooie muziek. De speler die de reus weer wil laten slapen ruilt één harpje in tegen één van de kaartjes waarop je de reus wakker ziet worden. Het harpje leg je weer op de harpstapel en het kaartje waarop je de reus wakker ziet worden leg je naast het bord. Het gebruik van een harpje is onderdeel van je beurt, je moet ook nog met de dobbelsteen gooien en je pion verzetten.
7. Als je op een vakje met een wolk (roze vakje) terechtkomt, heb je geluk. Je mag een schat (juweel, gouden ei, kers of harpje) naar keuze pakken.
8. Als een speler erin slaagt om helemaal in de top van de bonenstaak te klimmen, zodat je in de groene blaadjes zit waar de schatten verborgen zijn, dan mag je één van de schatten naar keuze pakken. Je hoeft niet het

juiste aantal ogen te gooien om de top te bereiken. Bij de volgende beurt moet je wel weer aan de weg naar beneden beginnen. Je mag zelf uitkiezen welk pad je neemt. Om weer in huis terug te komen hoef je ook niet het juiste aantal ogen te gooien. Als iemand eerder thuis is dan de andere spelers, blijft hij op zijn beurt met de dobbelsteen gooien. Hij kiest dan een andere speler die het aantal gegooide ogen vooruit mag.

9. Als alle spelers zijn thuisgekomen zonder dat de reus wakker geworden is, is het spel gewonnen. Nu tellen we de schatten die we gered hebben. Het is 'volmaakt spel' als elke speler met tenminste 1 juweel, 1 toverkers, 1 harpje en 1 gouden ei is teruggekomen. Is dat niet het geval, wees dan blij met wat je hebt kunnen redden.
10. Speciale regel nr. 1: Op elk willekeurig tijdstip mogen de spelers elkaar van hun eigen schatten geven of ruilen. Dus als iemand twee of meer dezelfde schatten heeft kan hij één ervan weggeven aan of ruilen met een andere speler.
11. Speciale regel nr. 2: Tenminste één van elk van de schatten moet voor de reus achterblijven om hem ook een plezier te doen. Als je aardig bent voor de reus zal hij misschien minder nors worden. Hij heeft recht op zijn deel, maar mag niet alles nemen.

Het spel moeilijker maken

1. Het spel is pas gewonnen bij 'volmaakt' spel. Iedere speler moet dus met tenminste 1 juweel, 1 toverkers, 1 harpje en 1 gouden ei thuiskomen. Het kan gebeuren dat iedereen naar huis is gekomen, maar dat niet iedereen genoeg schatten heeft zodat het spel nog niet gewonnen is. In dat geval moet er een dorpsvergadering worden belegd die besluit welke speler opnieuw de bonenstaak in mag klimmen om te proberen de ontbrekende schatten te verzamelen. Als de spelers niet tot overeenstemming komen dan mag de speler, die het laagste aantal ogen gooit met de dobbelsteen, naar boven. Als de gekozen speler er niet in slaagt de benodigde schatten te verzamelen, wordt een volgende de speler gekozen. Het spel is pas gewonnen als 'volmaakt spel' bereikt is. Als de reus eerder ontwaakt is het spel verloren.
Door om de beurt met de dobbelsteen te gooien kan iedereen meedoen om die ene persoon de bonenstaak in te helpen en te zorgen dat hij weer thuis komt. Verder blijven alle regels hetzelfde.
2. Voor een super moeilijk spel: Dezelfde regels gelden als voor het moeilijke spel, behalve wat de vakjes met wolkjes betreft. Als je op een wolkje (roze vakje) terechtkomt is dit een rustplaats en moet je een beurt overslaan.

Tot slot

Veel succes met het terughalen van de schatten. En vergeet niet dat dit een samenwerkingsspel is. Praat dus met elkaar en vraag om hulp als je niet weet wat je het beste kunt doen.

Colofon

Originele spelregels © 1981, Jim Deacove
Vertaling © 2002, Robert Bos

De spellen van Family Pastimes
worden in Nederland
uitgegeven door:

Zonnespel
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnespel.nl
www.zonnespel.nl

Informatie, workshops en verkoop
aan scholen, zorginstellingen
en therapeuten:

Earthgames
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl