

Bausack

Auteur: Zoch

Uitgegeven door Zoch-Verlag, 1982

Met originele houten blokken een toren bouwen en hopen dat die niet instort (2 tot 8 spelers vanaf 6 jaar).

Algemeen

Door houten blokken te stapelen op elkaar, maken de spelers torens. Je speelt het spel het liefst op een effen, vlakke ondergrond (een tafel zonder tafelkleed, bijvoorbeeld).

Er zijn verschillende mogelijkheden om te spelen:

Spel 1: Toren van Babel

(vanaf 5 jaar, 2 tot 8 spelers)

Alle spelers bouwen één gezamenlijke toren. Als de toren valt, wint die speler die het tot dan toe hoogst geplaatste onderdeel gebouwd heeft. Valt de toren echter om op het moment dat deze speler probeert te bouwen, dan wint hij die het laatste stuk gebouwd heeft.

Hoe opbouwen?

De zak eerst leegschudden. De jongste neemt een blokje als fundament. Beurtelings plaatst elke speler een stukje bij. Je mag de blokken plaatsen zoals je wil, maar geen enkele mag de tafel raken. Eens geplaatst, mogen ze niet meer verplaatst worden.

Variante

De zak wordt niet leeggemaakt. Elke speler tast op goed geluk in de zak naar het volgende blokje.

Spel 2: Opstapelen

(vanaf 8 jaar, 2 tot 8 spelers)

Elke speler bouwt zijn eigen toren. Wie de hoogste toren bouwt, wint. Eerst wordt de zak leeg geschud op tafel. De bonen uit het kleine zakje worden in gelijk aantal tussen de spelers verdeeld.

Spelverloop

Men speelt om beurt. De blokjes worden per opbod verkocht (de bonen dienen als geld). Wie aan de beurt is, kiest een blokje uit en biedt het te koop aan. Hij mag ook zelf deelnemen aan het bieden. De mééstbiedende krijgt het blokje en betaalt met de bonen. Deze verdwijnen uit het spel. Als er geen bod komt, moet de verkoper het zelf houden. De volgende is aan beurt,...

Hoe de toren bouwen?

Elk verworven blokje moet meteen geplaatst worden. Bovendien moet de toren hierdoor steeds hoger worden! Reeds geplaatste blokken mogen niet meer aangeraakt worden. Als de toren valt, meet je de hoogte van de overgebleven toren (m.b.v. het touwtje met wasknijper). Deze speler mag niet meer verder bouwen. Wie - bij zijn beurt - liever niet verder wenst te bouwen, mag vrijwillig stoppen en de hoogte van zijn toren bepalen. Een gemeten hoogte blijft geldig, zelfs als de toren nadien valt.

Bijkomende regel

Voor elk opbod beslist de verkoper of het blokje mag gebruikt worden in de toren van iemand anders. Dat betekent dat de koper het blokje dan kan doorgeven aan iemand anders die het dan in zijn toren moet inbouwen! De bedoeling van deze spelregels is om de toren van een medespeler zodanig te verzwakken in zijn stabiliteit of zelfs het onmogelijk te maken om verder te bouwen (vb. met een ei).

Veronderstel dat An een blokje aanbiedt aan Bart. Als Bart dit echter te gevaarlijk vindt, dan kan Bart eisen dat An dat zelf plaatst in de toren van Bart. Als dit mislukt, mag An niet meer verder spelen. De hoogte van Barts toren voor het instorten, blijft geldig. Bart heeft bovendien het recht om verder te bouwen met een ander blokje van zijn keuze.

Wie geen bonen meer heeft, kan toch verder spelen. Hij wacht gewoon zijn beurt af en biedt een blokje te koop aan. Als niemand dit wil of kan kopen, mag hij dit houden. Het spel eindigt als er niemand meer het risico wil nemen om een blokje toe te voegen.

Spel 3: Knock-out

(vanaf 12 jaar, 2 tot 6 spelers)

Elke speler bouwt zijn eigen toren. De hoogte is nu niet meer belangrijk, maar wel de stevigheid. Je speelt mee totdat je toren valt. Wiens toren het langst blijft staan, wint dit spel.

Eerst worden alle blokken goed zichtbaar op tafel gelegd. De bonen worden tussen de spelers verdeeld (maximum 10 per speler). Wie aan de beurt is, is verkoper en biedt een blokje van zijn keuze te koop aan. De

koper moet dat blokje meteen inbouwen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Hoe per opbod verkopen?

Een blokje kan op twee verschillende manieren verkocht worden. De verkoper moet eerst duidelijk aankondigen op welke wijze er gespeeld zal worden.

De verkoper zegt: "te weigeren". Hij doet zelf het eerste voorstel: "nul". Nu gaat het om beurt verder. De eerstvolgende speler zegt "één", de tweede zegt "twee",... Elke speler moet telkens eentje hoger bieden. Dit gaat door totdat een speler niet meer kan of wil volgen. Hij moet het aangeboden blokje aannemen en in zijn toren inbouwen. Hij moet hier echter niets voor betalen. Zijn medespelers moeten hun laatste bod betalen (met bonen). Ze betalen dus om een blok niet te moeten inbouwen. De bonen waarmee werd betaald, worden uit het spel genomen. Wie dus geen bonen meer heeft, moet het aangeboden blokje steeds aanvaarden. Zuinig zijn is hier de boodschap.

Of de verkoper zegt: "de hoogst biedende, krijgt". Iedereen (ook de verkoper) kan mee doen. Je speelt totdat er niemand een hoger bod doet. De hoogst biedende betaalt met bonen (gaan uit het spel) en neemt het blokje om het in zijn toren in te bouwen. Als er geen bod komt, moet de verkoper het blokje zelf nemen en inbouwen.

Hoe bouwen?

De eerste steen die je koopt (of krijgt), dient als fundament. De rest van je toren moet op dit blok verder gebouwd worden. Probeer dus als eerste steen een zo breed mogelijk blokje te verwerven.

Als een toren valt, wordt de bouwer uitgeschakeld. De blokje kunnen weer ingezet worden in andere torens. Elke toren die instort, betekent het einde van die speler. Dus niet duwen tegen de tafel!

Spel 4: Knock-out 2

Zodra de eerste toren valt, wordt nog één ronde verder gespeeld totdat de speler wiens toren viel nog een keer aan de beurt komt als verkoper. Dan eindigt het spel. Wie de hoogste toren gebouwd heeft, wint deze variante.

Spel 5: Drie maal rood wint

(vanaf 10 jaar, 2 tot 6 tactische spelers)

Wie er in slaagt om als eerste drie rode blokken in zijn toren in te bouwen, wint dit spel.

De eerste speler verkoopt een blokje naar keuze aan de meest biedende. Wie het blokje koopt, moet dit onmiddellijk inbouwen. Zo gaan de spelers om beurt verder.

Hoe bouwen?

Elk verworven stuk moet gebruikt worden in de eigen toren of in de toren van iemand anders (zie ook de bijkomende regel in spel 2). Met elk nieuw blokje moet de toren hoger worden. Een blokje mag op meerdere andere blokken steunen. Er moet ook geen blokje als fundament dienen.

Als je toren valt, moet je stoppen. De gevallen blokken zijn weer beschikbaar in het spel.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief