

Een reis door de alpen

*Een gezelschapsspel voor 2-6 personen vanaf 10 jaar.
Ravensburger spelen nr 11.008*

Tot het spel behoren: 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 101 stedenkaartjes, 6 telegrammen, 12 paskaartjes, 6 speelfiguren en 6 vlaggetjes in verschillende kleuren.

Dit reisspel is zowel gezellig, interessant als leerzaam. De opgave is om met behulp van de vlaggetjes en de stedenkaartjes de kortste en snelste weg op een rondreis te vinden. Op die manier leert men al spelend de steden, bergen en passen, die het in alpeengebied gelegen zijn.

SPELREGELS

Men begint met een reisleader te kiezen, die het verloop van het spel nauwkeurig volgt. Hij geeft aan elk der medespelenden een speelfiguur en een vlaggetje van dezelfde kleur. De steden-, pas-, en telegramkaartjes worden eerst voorzichtig — liefst met behulp van een schaar — van elkaar losgemaakt. Op de kaartjes staan de namen van de stad en het land.

De stedenkaartjes worden, gesorteerd naar kleur, eerst goed geschud. De telegramkaartjes worden blind terzijde gelegd. Iedere speler mag een stedenkaartje van een willekeurige kleur trekken. De plaatsnaam die daarop voorkomt is het begin- en eindpunt van zijn reis. Deze stad wordt op het speelbord door het vlaggetje aangegeven.

Via welke plaatsen de reis verder nog leiden zal, komt men te weten door nog meer kaartjes te trekken en wel een kaartje van iedere kleur. Met inbegrip van het beginkaartjes worden door iedere speler dus 5 kaartjes getrokken. Als men de speelduur verlengen wil, kan men ook met elkaar afspreken dat er meer stedenkaartjes getrokken worden. Bovendien krijgt ieder speler 2 paskaartjes. Het hangt van de handigheid van de spelers af hoe zij zich de de kortste reisroute kiezen, want de volgorde waarin de plaatsen bezocht moeten worden is niet voorgeschreven.

Om de beurt mogen de spelers met de dobbelsteen gooien. Zij moeten hun speelfiguur zoveel plaatsen verder zetten als ze ogen gooien. Als ze op een stad komen die ze bezoeken moeten, leveren zij hun kaartje met de naam van die stad bij de reisleader in.

Men mag alle kanten op reizen. Alleen in een beurt mag men niet voor- en achterwaarts. Wie op zijn reis een bergpas over moet, mag dat alleen doen als hij ook het bijbehorende paskaartje bezit. Na de overschrijding van de pas moet hij het kaartje bij de reisleader inleveren. Als de speler geen paskaartje meer heeft moet hij een omweg maken. Over de speelfiguren en vlaggetjes

van andere spelers mag men niet zomaar heenspelen. Op een plaats ervoor moet men blijven staan en men mag pas bij de volgende beurt de reis voortzetten, waarbij nog geldt dat op een plaats nooit twee figuren tegelijk mogen staan. Wie het eerst zijn doel bereikt en daarmee zijn laatste kaartje inlevert, is winnaar. Door de telegrammen kan met het spel nog spannender en afwisselender maken. De reisleader en de spelers letten op wie in de loop van het spel 6 gooien. Zodra een van de spelers voor de derde maal 6 gooit, krijgt hij van de reisleader het bovenste kaartje van de stapel telegrammen die met de tekst naar onderen liggen. De aanwijzing die het telegram geeft moet onmiddellijk opgevolgd worden.

De reisleader legt alle in het spel gebruikte kaartjes terzijde, zodat bij eventuele volgende rondes steeds weer nieuwe plaatsen bezocht moeten worden; alleen de paskaartjes worden bij ieder spel opnieuw verdeeld. Daardoor ziet ieder spel er weer anders uit en leert men de alpen steeds beter kennen.

Bij een andere, ook heel aantrekkelijke speelwijze kan men de telegrammen weglaten. In de plaats daarvan worden alle overgebleven stedenkaartjes goed geschud en in een doosje of onder een doek gelegd. Wie zes gooit moet dan blind een stedekaartje pakken en deze stad in zijn reisplan opnemen.

Wie nog meer reizen wil, wijzen wij op het Ravensburger spel: Een reis om de wereld Nr 11.005.

OTTO MAIER BENELUX N.V. AMERSFOORT

