

DE KLAUTER KABOUTERS

Ravensburger® spel nr. 00 101 9

Auteur: Theora

Behendigheids spel voor 1 tot 4 personen vanaf 5 jaar

Inhoud:

33 kleurige kabouters

1 plastic voetstuk

spelregels

Doel van het spel

Een toren bouwen van kleurige kabouters, zonder dat er een valt. Wie het eerst geen kabouter meer heeft is winnaar.

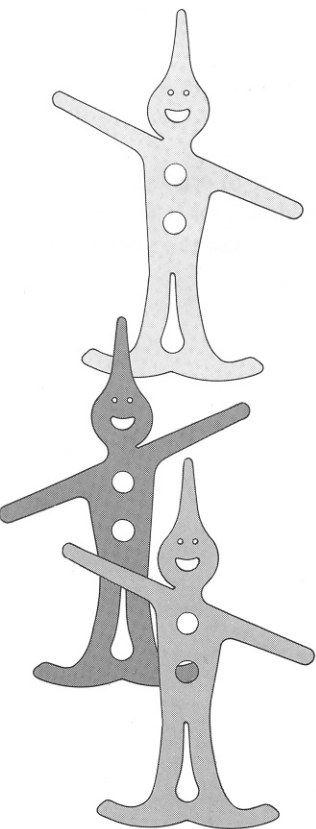
Vorbereiding

De zwarte kabouter wordt in het voetstuk midden op tafel gezet, zodat iedereen de toren, die gebouwd moet worden, gemakkelijk kan bereiken. De overige kabouters worden verdeeld. Bij 4 spelers, krijgt ieder 8 kabouters van dezelfde kleur. 3 spelers krijgen elk 8 kabouters van dezelfde kleur en 2 van een andere kleur. 2 spelers krijgen elk 16 kabouters (2 sets van 8 kabouters). Speelt men alleen, dan mag men zoveel kabouters nemen als men wil.

Spelregels

De jongste speler begint. Hij haakt één van zijn kabouters op willekeurige wijze aan de zwarte kabouter op het voetstuk. De tweede speler bouwt verder, doordat hij eveneens een kabouter aan de door de vorige speler begonnen toren vasthaakt of vastzet.

De kabouters mogen op iedere willekeurige plaats aan- of ingehaakt worden, en wel zo, dat iedere kabouter met een arm, voet of met de muts in één van de openingen past.



2 kabouters mogen niet op dezelfde manier en op dezelfde plaats van de toren worden aangebracht.

Een zojuist aan- of ingehaakte kabouter mag niet de tafel raken. Uitzondering: Verzakt echter de toren en raken als gevolg daarvan enkele kabouters de tafel, dan mag gewoon worden doorgespeeld.

Bij het plaatsen van een nieuwe kabouter mag men maar **één** hand gebruiken. De overige kabouters van de toren mogen niet worden geraakt.

Valt bij het aan- of inhaken van een kabouter een of meer kabouters van het bouwsel, dan moet de speler deze bij zijn voorraad voegen. De kleur speelt geen rol. Iedere kabouter die van het bouwsel afglijdt, wordt als gevallen beschouwd, zelfs als hij tegen de toren geleund staat.

Einde van het spel

Winnaar is de speler, die als eerste geen kabouters meer heeft.

Is de toren te wankel geworden om nog door te spelen, dan mag men zelf het einde van het spel bepalen door b. v. iedere speler nog 3 beurten te geven. Winnaar is dan die speler, die de minste kabouters over heeft.

