

# Am Fuss des Kilimandscharo

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Hans im Glück Junior, 1995

Een parcoursspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 7 jaar.

Vertaald in het Nederlands door [Piet Notebaert](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar [pnotebaert@unicall.be](mailto:pnotebaert@unicall.be).

---

## Spelvoorbereiding

- Plaats de spelfiguren in het dorp naast veld 1.
- De gebeurteniskaarten omgekeerd mengen.
- Elke speler neemt om beurt een gebeurtenisschijfje, kijkt en legt dit op een willekeurig veld van het spelbord (echter niet naast elkaar en niet in de dorpen). Doe dit totdat alle schijfjes geplaatst zijn.
- Alle speelkaarten mengen en elke speler 3 kaarten geven die hij open voor zich op tafel moet leggen.
- Daarna krijgt elke speler opnieuw 3 kaarten die hij in zijn hand houdt.
- De rest van de kaarten als omgekeerde stapel naast het spelbord leggen.

## Doel van het spel

Probeer als eerste speler de expeditie te beëindigen in het kamp aan de voet van de Kilimandscharo. Of probeer bij het einde van het spel aan de leiding te staan.

## Spelverloop

De speler links van de kaartendeler begint. Hij moet een kaart van zijn hand uitspelen en heeft daarbij 2 mogelijkheden:

1. Hij legt die kaart open op één van zijn reeds uitgestalde kaarten op tafel (meestal om zijn verplaatsingsmogelijkheden te vergroten).
2. Hij legt die kaart open op één van de reeds uitgestalde kaarten van een medespeler (om diens verplaatsingsmogelijkheden te verkleinen). Dit mag echter enkel maar bij een speler die dichterbij of evenver van het doel staat dan jezelf!

De 4 kleuren en types van kaarten stellen de verschillende verplaatsingsmogelijkheden voor. Het aantal velden dat men vooruit kan, hangt af van de kaarten die voor je op tafel liggen:

1. **Alle kaarten hebben dezelfde kleur.**  
De spelfiguur wordt volgens de som van de drie kaarten bewogen.
2. **Eén kaart heeft een andere kleur dan de 2 andere.**  
De meerderheid beslist, de spelfiguur wordt volgens de som van de twee gelijke kaarten bewogen.

3. **Alle kaarten hebben een andere kleur.**  
Beweeg de spelfiguur volgens de hoogste kaart.

Na het uitspelen van een kaart, verplaatst de speler zijn eigen spelfiguur volgens de combinatie van kaarten die voor hem op tafel liggen. Enkel de bovenliggende kaarten tellen mee. Er mogen meerdere figuren op hetzelfde veld staan. Om zijn spelbeurt te eindigen, neemt de speler een nieuwe 3de kaart in zijn hand. Nu is zijn linkerbuur aan de beurt.

## Gebeurtenisschijfjes

Wie zijn spelfiguur op zo'n schijfje beïndigt, moet rekening houden met speciale gebeurtenissen:

1. **bananen** : verplaats je figuur nog eens zoveel velden
2. **leeuw** : keer terug naar het dichtste dorp achter je
3. **pijl** : wissel van plaats met een figuur naar keuze

De schijfjes met een pijl verdwijnen uit het spel.  
Alle andere schijfjes blijven liggen en kunnen dus nog van invloed zijn.

## Einde van het spel

Er zijn 2 mogelijkheden om het spel te stoppen:

1. Een figuur bereikt het basiskamp aan de voet van de berg (eventuele punten te veel vervallen). Deze speler wint het spel.
2. Alle kaarten van de stapel en uit de hand zijn gespeeld. Wie nu het verst voorop staat, wint.  
Staan meerdere spelers gelijk voorop, dan wint hij die in de volgende (niet te spelen) ronde het verst zou staan.

Om het spel tactischer te maken, kan je afspreken om bij het wisselen-van-plaats-schijfje een figuur naar keuze terug te sturen naar het laatst gepasseerde dorp.



[pnotebaert@unicall.be](mailto:pnotebaert@unicall.be)

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief