

De Reddertjes

aantal spelers: 2 tot 6

leeftijd: v.a. 4 jaar

Hebben jullie wel eens van de reddertjes gehoord, de 2 dappere muisjes Bernard en Bianca? Die zijn er in geslaagd, het kleine meisje Penny uit de handen van de slechte vrouw Medusa, leidster van een pandjeshuis, te redden. Bovendien hebben ze Penny geholpen bij het vinden van een kostbare diamant, die de grootste ter wereld blijkt te zijn. Penny heeft die diamant cadeau gegeven aan een museum en is hiervoor gehuldigd. Een bijkomstig gevolg was, dat Penny, een wees-meisje dat eerst helemaal in de war was omdat niemand haar als dochtertje wilde adopteren, nu wel een stel lieve pleegouders vond. Dit en nog veel meer komt voor in de prachtige tekenfilm van Walt Disney, die in het Engels 'The Rescuers' heet en in het Nederlands 'De Reddertjes'. Er is een fijn spel van gemaakt en dat gaan wij zo dadelijk spelen. Let maar op.

Er kunnen van 2 tot 6 spelers meedoen. Behalve het grappige speelbord, dat we midden op tafel leggen, vinden wij in de doos:

1 gewone dobbelsteen;

1 kaartje met 6 opzettertjes, t.w.

3 x Bernard en 3 x Bianca in verschillende kleuren;

20 speelkaarten, bestaande uit:

5 x piloot Overmoed

5 x Helibel, de libel

5 x Medusa, de slechte vrouw

5 x Brutus en Nero, de lievelingskrokodillen van Medusa en dus twee 'slechterikken'.

Als je er in slaagt, met je opzettertje **precies** op het laatste vakje van het speelbord te komen, heb je het spel gewonnen. Je gaat steeds evenveel vakjes vooruit als je ogen met de dobbelsteen hebt geworpen en er mogen twee of meer opzettertjes op één vak komen te staan.

Voor we beginnen gaan we eerst de 20 speelkaarten sorteren. We leggen ze soort bij soort, met de geïllustreerde kant naar boven, zodat de puntenwaardering niet zichtbaar is en plaatsen de 4 stapeltjes van 5 kaarten naast het speelbord op tafel. Elke speler zet zijn opzettertje aan het begin van de baan bij de muizenvergadering. Nu nog even loten of vaststellen, wie mag beginnen en daar gaan we.

Zeg, zien jullie die vakjes op het speelbord met de afbeelding van piloot Overmoed en de libel Helibel? Als iemand met zijn opzettertje - Bianca of Bernard - op zo'n vakje terecht komt, dan moet die het bovenste kaartje van de stapel Overmoed- of Helibel-kaartjes omkeren. Hij kan dan zien, hoe de puntenwaardering van dat kaartje luidt en hij moet zijn Bernard of Bianca evenveel vakjes **VOORUIT** plaatsen.

Maar er zijn ook vakjes met de afbeeldingen van de slechte vrouw Medusa of die vervelende krokodillen Brutus en Nero. Komt een muisje op zo'n vakje terecht, dan wordt het bovenste kaartje van de stapel Medusa- of Brutus/Nero-kaartjes gekeerd. Je kijkt hoeveel punten dit kaartje waard is en je zet je muisje evenveel vakjes **ACHERUIT**.

Eindigt een beurt op een vakje met een pijl, dan moet in de volgende beurt de richting van die pijl worden gevolgd. Wanneer je weer op de brede baan terug bent, wordt in de richting van de finish gespeeld.

Dan zijn er nog 4 genummerde vakjes. Komt Bernard of Bianca terecht in:

vak 1 - dan zijn de dappere muisjes de weg kwijt geraakt en moet de speler één beurt overslaan.

vak 2 - dan doet piloot Overmoed zijn naam eer aan; wat een malle capriolen! Maar je schiet wel lekker op en je gaat 10 vakjes vooruit.

vak 3 - dan ben je in het moeras geland, d.w.z. dat de 2 muizen van een parachute moesten gebruik maken, terwijl piloot Overmoed een noodlanding uitvoerde. Hier ontmoeten jullie de moerasbewoners Loek en Ratje Tol, die de muizen naar de door Medusa gevangen gehouden Penny zullen brengen. Die hulp lijkt naar niets en de problemen zijn zo groot, dat de muizen in het moeras moeten blijven totdat je met de dobbelsteen 5 of 6 hebt gegooid.

vak 4 - dan is de diamant gevonden Penny's redding is nabij en je mag nog tweemaal extra met de dobbelsteen gooien.

Nu nog zó met de dobbelsteen gooien dat je precies in het laatste vakje belandt. Gooi je te veel ogen? Dan via het laatste vakje terugtellen en net zo lang blijven proberen totdat het je is gelukt.

Veel plezier met dit leuke en spannende spel!

