

# Abenteuer im Wichtelwald

Auteur: Manfred Ludwig

Uitgegeven door W&L Verlagsgesellschaft, 2000

Een licht tactisch renspeel doorheen een betoverd bos voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar.

## Spelidee:

Elk jaar opnieuw wordt in het Kabouterbos een grote wedstrijd gehouden. Welke kabouterfamilie zal het snelst zijn 6 deelnemers overbrengen naar de tegenoverliggende zijde van het bos? De bomen spelen hierbij echter een heel belangrijke rol...

## Materiaal:

- een speelbord
- 24 kabouters (6 per kleur)
- 34 bomen in hout

## Spelvoorbereiding:

- Het speelbord wordt in het midden gelegd.
- Op elk veld met een stip wordt een boom geplaatst. (Deze stippen hebben geen betekenis meer in het verdere spelverloop.)
- De spelers kiezen een kleur en plaatsen hun kabouters op de startlijn met dezelfde kleur.

## Spelverloop:

- De spelers komen in wijzerzin aan de beurt. De jongste speler mag daarbij beginnen.
- Een beurt bestaat uit twee opeenvolgende delen: verplaatsen van een boom en verplaatsen van een eigen kabouter.
- Regels bij het verplaatsen van een boom:
  - Deze actie is weliswaar niet verplicht maar moet anderzijds wel eerst uitgevoerd worden.
  - De gekozen boom wordt in een willekeurig gekozen richting (horizontaal, verticaal of diagonaal) één veld verplaatst.
  - Bomen kunnen nooit op een startveld geplaatst worden.
  - Eenzelfde boom mag nooit in twee opeenvolgende beurten verplaatst worden.
- Regels bij het verplaatsen van een kabouter:
  - De kabouter wordt in de gekozen richting (horizontaal, verticaal of diagonaal) zo ver mogelijk verplaatst en dit tot net voor een hindernis (boom, kabouter of rand van het bos).
  - Aansluitend mag (maar moet niet) de kabouter een bocht maken van

precies 90° en verdergaan. Hij stopt dan opnieuw voor een hindernis. Deze hoek mag alleen gemaakt worden op het laatste veld van de eerste beweging!

- Deze tweede beweging is niet verplicht maar moet - indien begonnen - volledig uitgevoerd worden!
  - Bereiken van de overkant:
    - Bereikt een kabouter een leeg 'startveld' aan de overkant, dan is deze kabouter aangekomen en mag niet meer verplaatst worden.
    - Kan een kabouter een doelveld bereiken, maar staat daar nog een kabouter van de tegenpartij, dan wordt als volgt gehandeld: de kabouter van de tegenpartij wordt weggenomen en vervangen door de eigen aankomende kabouter. De speler die aankomt mag de weggenomen kabouter nu op een willekeurig vrij veld van het speelbord (startvelden inbegrepen!) terugplaatsen.
    - Eigen reeds aangekomen kabouters kunnen in geen enkel geval nog verplaatst worden!
  - Nog enkele algemene regels:
    - Bomen en kabouters kunnen nooit oversprongen worden.
    - Op elk veld kan slechts één speelstuk staan.
    - Een speler kan steeds maar met één kabouter spelen. Pas nadat deze is aangekomen (of terugkeert) kan een andere ingezet worden.
- Uitzonderingen:
- Bij twee spelers mogen steeds twee kabouters per kleur rondlopen.
  - Door het wegnemen en verplaatsen van een kabouter als gevolg van het bereiken van een bezet doelveld, kunnen van een bepaalde speler meer kabouters in het bos rondlopen als toegestaan. Dit wordt niet bestraft of verhinderd.

## Einde en winnaar:

Wie als eerste alle kabouters kon overbrengen, wint dit spel.

## Variante voor jongere spelers:

- Om het bewegen van eigen kabouters te vereenvoudigen, wordt afgezien van de 'rechte hoek-regel'. De tweede beweging mag nu vrij gekozen worden.
- Alle andere regels blijven behouden.

---

Date Last Modified: 03-11-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief