

Verflixt und zugesperrt!

Auteur: Martin Schlegel

Uitgegeven door Piatnik -Spiel, 1998

Een tactisch geheugenspel voor 2 tot 4 schattenjagers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Spelidee

De spelers openen zware brandkastdeuren. Dit lukt enkel met de passende sleutels. In de brandkasten bevinden zich waardevolle edelstenen, die iedereen wil bezitten. Er zijn echter ook schijfjes die kunnen verhinderen dat men de bewuste edelstenen zou inpalmen. Hij die de meeste en de waardevolste edelstenen kan bemachtigen wint deze wedstrijd.

Inhoud

- 1 speelbord
- 16 houten schijfjes (telkens 4 blauwe, rode, groene en gele)
- 45 sleutels
- 2 hindernisplaatjes (+ 1 als reserve)

Doel van het spel

Probeer de meeste en waardevolste edelstenen te bemachtigen!

Vorbereiding van het spel

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Alle sleutels worden verdekt geschud.

Op de vier gekleurde brandkastdeuren (die met de twee sleutelsymbolen en het enige getal daarnaast) wordt telkens één sleutel open neergelegd.

De twee hindernisplaatjes worden naast de kleine brandkast (met het symbool > <) op de rand van het speelbord klaargelegd.

Bij vier spelers bekommt iedereen vier edelstenen, van elke kleur één. Men mag deze volgens eigen keuze opeen stapelen en deze stapel op zijn cirkeltje in het midden van het speelbord plaatsen. (Daarom is het best dat de spelers zich zo rond het speelbord plaatsen dat een hoek van het vierkante middenveld duidelijk naar hen wijst zodat ieder een eigen cirkel heeft.)

Bij drie spelers wordt de vierde, neutrale stapel op goed geluk gestapeld. Een speler schudt de vier stenen onder tafel en bouwt zo een stapel, die dan op de laatste en enige vrije cirkeltje komt te liggen.

Bij twee spelers bekommt iedereen acht stenen, van elke kleur twee. Men bouwt twee stapeltjes van telkens vier stenen, waarbij er ook twee van eenzelfde kleur in een en dezelfde stapel kunnen zitten.

De jongste speler begint en men speelt verder in wijzerzin.

Verloop van het spel

De speler aan beurt voert steeds twee acties uit, waarbij de tweede tot het openen van een brandkastdeur kan leiden. Dit heeft de volgende acties tot gevolg

1. Aktie : De speler bekijkt een sleutel en legt hem vervolgens terug verdekt op zijn plaats (tip : De waarde van de sleutel zal men het best onthouden om later in het spel deze sleutel te nemen.)

2. Actie : De speler neemt een andere sleutel en legt hem open op een brandkastdeur

- Op de deurzijde met de drie getallen moeten drie sleutels met deze waarden gelegd worden.
- Op de deurzijde met de enige getalwaarde kunnen meerdere sleutels gelegd worden en dit tot het getal bereikt is. In elk geval mag de getallenwaarde niet overschreden worden.
- Op de beide kleine brandkasten op de rand van het speelbord staan telkens twee getallenwaarden. Eén van beide waarden moet met een of meerdere sleutels als som bekomen worden.

De speler die de laatste en de nog ontbrekende sleutel op een brandkastdeur kan leggen, heeft deze geopend en mag nu het volgende uitvoeren:

- Heeft de speler een gekleurde brandkastdeur geopend dan mag hij een edelsteen van dezelfde kleur als de brandkastdeur nemen van een van de vier stapeltjes en deze steen voor zich neerleggen; Men mag echter geen steen uit de stapel kiezen.
- Heeft een speler de kleine brandkast met de waarde "8" en "9" (symbool > <) geopend dan mag hij met een hindernisplaatje een stapel edelstenen in het midden van het speelbord blokkeren. Men legt het plaatje bovenop een stapel. Van deze stapel kan men geen edelstenen meer nemen. Zijn beide hindernisplaatjes ingezet dan is deze actie niet meer mogelijk.
- Heeft de speler de kleinste brandkast met de waarde "6" en "7" (symbool < >) geopend dan mag hij een hindernisplaatje, dat open op een edelstenenstapel ligt terug wegnemen. De hindernisplaatjes worden terug op het speelbord gelegd naast de brandkast met het symbool > <

Belangrijk:

Wanneer men in staat is om een brandkastdeur te openen maar men is niet in staat om de aansluitende actie uit te voeren mag men de sleutel niet leggen. Dit is bv. het geval wanneer geen passende kleur van edelsteen open op een van de edelsteenstapels ligt of wanneer er geen hindernisplaatjes meer voor handen zijn omdat ze reeds beiden ingezet zijn. Wanneer er zich zo iets voordoet wordt de laatst geplaatste sleutel terug van het speelbord genomen en verdekt op zijn plaats gelegd. De speler verliest zijn beurt.

Bonus:

Heeft een speler een brandkastdeur geopend en de daarbij horende actie uitgevoerd dan krijgt hij eenmalig een bonus. De speler kan uit twee mogelijkheden kiezen:

- De speler plaatst een andere sleutel op het speelbord. Dit kan ook aanzien worden als het begin van een eigen beurt.
- Hij verplaatst een reeds uitgespeelde sleutel op het speelbord.

Wordt er bij deze bonus een nieuwe brandkast geopend moet men ook de daarbijbehorende actie uitvoeren. In elk geval eindigt de beurt . De bonus wordt slechts eenmaal per beurt toegekend.

Meerdere sleutels die leiden tot het openen van een brandkastdeur worden van het speelbord genomen vlug verdekt geschud en op een vrij plaatsje naast het speelbord gelegd.

Speleinde:

Van zodra een stapel edelstenen van een speler is verdwenen stopt deze speler met spelen. Bij drie spelers stopt men pas wanneer naast de eigen stapel ook de neutrale stapel is opgebruikt.

Wanneer alle spelers op een na gestopt zijn eindigt het spel. De laatste actieve speler mag nog de bovenste edelsteen van zijn stapel nemen.

De gewonnen edelstenen worden als volgt afgerekend:

- gele stenen brengen 3 punten op
- groene stenen brengen 4 punten op
- rode stenen brengen 5 punten op
- blauwe stenen brengen 6 punten op

De speler met de hoogste gezamenlijke waarde van alle stenen wint het spel. Bij gelijkheid wint hij die als eerste gestopt was.

Bijzondere situaties:

Bij drie spelers kan het voorvallen dat de neutrale stapel overblijft. Het spel eindigt van zodra de laatste steen van een speler gewonnen wordt. Geen enkele speler bekommt een bijkomende steen van de neutrale stapel.

Kan een sleutel niet gelegd worden dan wordt deze teruggelegd en neemt men een andere.



Date Last Modified: 02-05-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief