

TOM POES

Een avonturenspeel voor 2 tot 6 personen.

In een oud, verlaten kasteel, dat heel moeilijk bereikbaar is, ligt een schat verborgen. Dit komt Tom Poes ter ore, maar ook zijn vriend Ollie B. Bommel en den Markies van Muizenis — en terzelfder tijd horen Hocus Pas en professor Sickbock er van, terwijl ook de boze dwerg Pikkin er lucht van krijgt.

Zij allen besluiten, ieder voor zich, om er op uit te gaan en te proberen dat kasteel binnen te dringen, de Geheime Kamer te vinden en de Schat te bemachtigen. Het is geen gemakkelijke onderneming, want de weg er heen is moeilijk te vinden en bijna niet te begaan... en bovendien proberen Hocus Pas, Prof. Sickbock en Pikkin op alle mogelijke manieren om Tom, Ollie B. en den Markies onderweg op te houden of te laten verongelukken. Dezen laten zich echter ook niet onbetuigd en leggen de drie schurken alle moeilijkheden in de weg die zij maar kunnen.

Wanneer dan eindelijk een van deze zes het kasteel bereikt heeft, zijn de moeilijkheden nog niet afgelopen, want in het kasteel zijn geheime valluiken en andere hinderlagen, die het bereiken van de schat bemoeilijken.

Dit alles is nu te beleven in het Tom Poes-spiel — en de schat is er mee te winnen!

De verdeling van de rollen.

Ieder der spelers stelt een van de hierboven genoemde personen voor:

Tom Poes, Ollie B. Bommel, De Markies van Muizenis
Hocus Pas, Prof. Sickbock, Pikkin.

Er zijn zes grote naamkaarten in het spel. Die worden door elkaar geschud en met de achterkant naar boven op tafel gelegd; de spelers trekken er nu om beurten een uit, en zien aan de kaart die zij getrokken hebben, wien zij voor moeten stellen.

Wanneer er minder dan zes personen meedoen, kan men laten vervallen wien men wil.

De toebereidselen tot het spel.

Ieder krijgt een aantal fiches, b.v. 75, en stort hiervan 25 in de pot. Die pot wordt de Schat, waar na afloop de winnaar mee beloofd wordt. In het midden van de tafel wordt het zeshoekige beginpunt neergelegd, en ieder gaat zitten op die plaats, waar zijn afbeelding („Tom Poes“, „Hocus Pas“ enz.) op het beginpunt het dichtste bij is. Vervolgens worden de kaarten geschud en uitgedeeld. Ieder krijgt 8 kaarten; de overige kaarten worden op een stapeltje op tafel gelegd, met de achterkant naar boven; alleen de bovenste kaart van dit stapeltje wordt er omgekeerd, dus zichtbaar, „open“, naast gelegd.

Wat je doen moet als je aan de beurt bent.

Wie aan de beurt is **moet** nu om te beginnen nog een negende kaart in zijn hand nemen; die kaart **moet** hij van een van de beide stapels nemen. Hij mag dus kiezen tussen de kaart die hij „open“ ziet liggen, en de bovenste van de „dichte“ stapel, die hij niet kan zien.

Als hij dan deze negende kaart heeft, **moet** hij er weer een weg leggen; of op een van de „wegen“, die nu op tafel verschijnen. Van de weggelegde kaarten wordt een open stapel gemaakt.

De weg naar het kasteel.

Iedere kaart stelt een stukje voor van de weg, die afgelegd moet worden om de Schat te bereiken, of een hinderpaal die men onderweg kan ontmoeten. Wie nu dus op weg gaat, legt een geschikt kaartje tegen zijn zijde van het beginpunt aan. Het Kasteel is bereikbaar langs een Landweg, een Bospad en een Bergpad. Als eerste kaart mag dus alleen een van deze drie neergelegd worden.

Bij de volgende beurt mag de speler nu op of naast deze kaart een volgende kaart neerleggen, nl. de kaart van de Ophaalbrug. Vervolgens mag hij, bij de daaropvolgende beurt, de kaart van het Kasteel neerleggen, enz.

De opschriften en de merktekens.

Om dit alles een beetje gemakkelijker te maken, is op iedere kaart een opschrift aangebracht, waaruit te lezen valt waartoe die kaart dient en wanneer hij gebruikt mag worden, en wat de volgende kaart moet zijn.

De meeste kaarten dragen bovendien in de linker-bovenhoek en in de rechter-onderhoek een of meer cijfers, die dezelfde dienst doen als de ogen van domino-stenen. Een kaart met een cijfer in de linker-bovenhoek mag dus alleen maar aangelegd worden bij een kaart, die hetzelfde cijfer in de linker-onderhoek draagt.

B.v.: het merkteken van de Landweg is 1. Deze 1 staat rechts onderaan.

De Ophaalbrug, die op de Landweg aansluit, heeft hetzelfde teken links bovenaan; 1. Maar onderaan de Ophaalbrug staat het teken: 5. Op de kaart van de Ophaalbrug staat geschre-

ven, dat hierbij alleen het Kasteel aangelegd mag worden. Het Kasteel draagt dan ook weer het teken 5 links bovenaan.

Een ander voorbeeld: een Auto geeft steeds recht op twee beurten na elkaar, en is dus een heel prettig bezit. Die Auto kan rijden op de Landweg, het Bergpad en het Bospad, en draagt dus de merktekens van alle drie bovenaan; 1 voor de Landweg, 2 voor het Bospad en 3 voor het Bergpad. De Auto draagt nu dezelfde tekens ook onderaan, maar geen 5, want je kunt er niet zomaar het Kasteel (5) mee binnen rijden!

De hindernissen.

Nu zal echter spoedig blijken, dat het nog heelemaal niet zoo erg gemakkelijk is om de Schat te bemachtigen.

De spelers mogen elkaar namelijk onderweg hinderen, en beschikken daartoe over verschillende kaarten.

Zo is er b.v. een Verkeersongeval. Wie dat overkomt, moet een poosje wachten om weer beter te worden, en een doktersrekening betalen. Zoiets legt natuurlijk niemand vrijwillig op zijn weg — maar wel is het prettig, om dit op de weg van een ander te kunnen leggen!

Wie dus een ander tegen wil houden of wil plagen, legt zo'n hindernis-kaart op tafel wanneer hij aan de beurt is — natuurlijk niet op zijn eigen weg, maar op de weg van diegene, die hij ermee hinderen wil.

Ook deze hindernis-kaarten dragen de merktekens, die aangeven waar ze gebruikt mogen worden. Bijvoorbeeld: Bosbrand komt alleen op het Bospad voor, en draagt dus boven en beneden het teken 2. Valluiken zijn alleen in het Kasteel

— het „Valluik naar de gevangenis“ is boven en beneden 5 gemerkt, maar het „Valluik naar het Meer“ draagt links boven het teken 5 (Kasteel) en rechts onder het teken 4 (Rivier en Meer), want wie in het Meer valt is buiten het kasteel gekomen, en moet weer van alles proberen om er opnieuw in te komen.

Rivier en Meer.

Eigenlijk zijn de kaarten „Rivier en „Meer“ de ergste hindernissen, die iemand in de weg gelegd kunnen worden. Wie een „Rivier“ op zijn pad ontmoet, heeft nog een kans om deze met een Brug over te steken, en kan daarna gewoon zijn weg vervolgen, maar bij het Meer bestaat die kans niet. Wie bij het Meer komt, of wie bij de Rivier geen Brug kan vinden, moet een Boot zien te krijgen, en daarmee naar de Slotgracht varen. Is hij eenmaal in de Slotgracht, dan kan hij zo het Kasteel binnen gaan, om daar de gang naar de Geheime Kamer te zoeken.

Wie elkaar mogen hinderen.

Natuurlijk mag Ollie Bommel niets doen om Tom Poes of den Markies van Muizenis te hinderen — en omgekeerd ook niet. Hocus Pas, Prof. Sickbock en Pikkin hinderen elkaar onderling evenmin, maar wel zal Hocus Pas geen gelegenheid onbenut laten om Tom Poes, Ollie B. Bommel of den Markies dwars te zitten.

Er zijn dus eigenlijk twee partijen: Tom, Heer Bommel en de Markies aan de ene kant, Hocus, Sickbock en Pikkin aan de andere kant. Leden van één groep mogen elkaar niet hinderen, maar wel de leden van de andere partij.

Wie elkaar mogen helpen.

Met het helpen gaat het precies eender. Leden van dezelfde groep mogen elkaar helpen — d.w.z. het mag, maar het hoeft niet. Zij kunnen dit doen door nuttige kaarten op elkaars weg te leggen wanneer zij aan de beurt zijn.

Bijvoorbeeld: wanneer Heer Bommel op de Ophaalbrug zit en maar geen kaart van het Kasteel in handen kan krijgen, terwijl Tom Poes er nog een over heeft, dan mag Tom Poes dat Kasteel op den weg van Heer Bommel leggen wanneer hij aan de beurt is.

Voor een dergelijke hulp mag echter betaling gevraagd worden; ten hoogste 20 fiches. Als regel zullen de spelers er niet veel voor voelen om elkaar op die manier te helpen, omdat ze nu eenmaal graag zelf de schat willen vinden — maar het kan wel eens voorkomen dat ze zelf tamelijk vast komen te zitten, en dan kunnen ze op deze wijze hun verlies nog goed maken of zelfs met een gedeelte van de winst gaan strijken!

Onthouden moet worden, dat alléén Tom Poes, Ollie B. Bommel en de Markies van Muizenis elkaar mogen helpen, en niet de anderen, terwijl ook Hocus Pas, Prof. Sickbock en Pikkin alléén elkaar mogen helpen.

Hoe er betaald moet worden.

Wie een hindernis-kaart waar boete op betaald moet worden op de weg van een ander legt, mag ook die boete zelf in ontvangst nemen.

Wanneer een speler echter zelf een kaart op zijn weg legt, waar hij iets op moet betalen (zoals voor het aanschaffen van een auto of het omkopen van den brugwachter van de ophaalbrug) dan betaalt hij aan de pot.

Er hoeft niets betaald te worden zolang de kaarten nog niet op de weg liggen. Wie dus b.v. een Auto in zijn hand heeft, moet er pas voor betalen wanneer hij hem gaat gebruiken — dus wanneer hij de kaart „uitspeelt.“

De toverstaf.

De toverstaf is de machtigste kaart uit het spel, want daar kan men alles mee toveren, m.a.w. de toverstaf mag gebruikt worden inplaats van iedere andere kaart die in het spel voorkomt.

Kaarten zonder merktekens.

We hebben het daarnet gehad over de merktekens, die verschillende kaarten in de boven- en beneden-hoeken dragen. Er komen ook vele kaarten voor, die geen merktekens dragen; die mogen overal neergelegd worden, dus zowel op een Landweg als in een Rivier of in het Kasteel enz. Commissaris Bulle Bas bijvoorbeeld kan als nauwgezet politie-man overal opduiken om op overtredingen te wijzen en boeten op te leggen.

Iets heel ergs.

Iets heel ergs is de kaart „Verdwaald“, want wie die kaart op zijn weg krijgt, moet helemaal opnieuw beginnen. Wie op een Landweg, een Bospad of een Bergpad loopt, kan trouwens ook op een „Doodlopende weg“ terecht komen, en wie op een Rivier of een Meer vaart, kan in een „Storm“ verzeild raken; ook in die gevallen moet de speler helemaal opnieuw beginnen.

De kaartjes, die hij als weg al op tafel heeft liggen, worden dan opgenomen, geschud, en daarna

onder de stapel openliggende kaarten neergelegd; zo komen die dus in het spel terug.

Wanneer de stapel op is.

Wanneer de dichtliggende stapel, waar ieder af mag pakken, tenslotte op is, wordt de openliggende stapel omgekeerd. De kaart die dan, met de achterzijde naar boven, bovenop die nieuwe „Dichte stapel” komt te liggen, wordt weer omgekeerd en er naast gelegd, en dan kan doorgespeeld worden.

Nog eens even kijken.

Ieder tracht dus om, afgezien van de hindernissen, ongeveer deze weg uit te leggen:

- A. Landweg òf Boschpad òf Bergpad.
- B. Ophaalbrug.
- C. Kasteel.
- D. Gang naar geheime kamer.
- E. Sleutel van de geheime kamer.

Wie een Rivier of een meer op zijn weg krijgt, doet het zo:

- A. Landweg, Boschpad of Bergpad.
- B. Rivier of Meer.
- C. Boot
- D. Slotgracht.
- E. Kasteel — enz.

Uitgaf: „Variété” — Amsterdam.