

# Kabouterkoning

Een sprookjesachtig dobbelspel voor 2 – 4 dappere kabouters van 4 – 99 jaar.

**Spelidee:** Reiner Knizia  
**Illustraties:** Anja Dreier-Brückner  
**Speelduur:** ca. 10 minuten



## Spelinhoud:

- 1 spelbord
- 4 kabouters
- 16 schatten (4 toverdranken, 4 kabouterboeken, 4 glazen knikkers, 4 ringen)
- 1 dobbelsteen
- 1 spelregels

Elke 7 jaar wordt in het rijk der kabouters een nieuwe koning aangewezen. Elke kabouter kan aan de spannende wedstrijd meedoen. Maar alleen wie goed oplet en de vlugge kobolden ontdekt, kan de wedstrijd winnen ...

## Doel van het spel:

Wie slaagt er in om met een beetje geluk bij het dobbelen en wat nadenken vier verschillende schatten van de kobolden te verkrijgen? Deze kabouter wint en is gedurende de eerstvolgende zeven jaar de koning.

## Spelvoorbereiding:

Haal het **spelmateriaal** en het **spelbord** uit de doos. Leg de bodem van de doos in het midden op tafel en leg het **spelbord erin**; er wordt in de doos gespeeld. In de hoeken van het spelbord zijn vier gekleurde kabouterhuizen te zien. Elk kind zoekt een **kabouter** uit en zet hem op het bijpassende **kabouterhuis** van dezelfde kleur. De **schatten** en de **dobbelsteen** worden naast de doos klaargelegd. *Als er minder dan vier kinderen meespelen, dan worden de overgebleven kabouters apart gelegd.*

## Het spelbord bestaat uit twee delen:

- **Het bovenste gedeelte**, waarop de huizen en de bomen te zien zijn, heeft op verschillende plaatsen uitsparingen.
- **Het onderste gedeelte** is slechts zichtbaar door de uitsparingen; hierop zijn de kobolden te zien, die van boomtop tot boomtop flitsen. *Maar niemand weet welke kobold waar opduikt ...*

4 verschillende  
schatten  
verzamelen

spelbord in doos,  
kabouter op huis,  
schatten en  
dobbelsteen klaar

vinger in grijpgat  
steken, onderste  
spelbord draaien

1 x gooien,  
kabouter  
verzetten

Speelveld? Er  
gebeurt niets

Boomveld?

Geen gnome?  
Volgende kind

## Zo verdwijnen de kobolden:

Tussen het blauwe en het gele kabouterhuis is een **langwerpige uitsparing met gekleurde randen te zien**.

Daar heeft het onderste spelbord **grijpgaten**: het onderste spelbord wordt van tijd tot tijd verdraaid.

*En dan zetten de kobolden zich in beweging ...*

Probeer het 's uit om te kijken wat er verandert: een van de kinderen steekt een vinger in een grijpgat en beweegt het onderste spelbord in de richting van de pijl (van blauw naar geel).

Bij het begin moet het onderste spelbord zodanig worden verdraaid, dat een grijpgat precies binnen de blauwe rand ligt en een tweede binnen de gele.

## Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie als eerste de naam van het sprookje heeft gezegd, waarin 7 kabouters of dwergen voorkomen\*, mag beginnen.

*Of: het jongste kind steekt een vinger in het grijpgat en draait het spelbord precies drie keer verder. Daarna kijkt iedereen goed: hoeveel kobolden zijn er nu te zien? Wie als eerste het juiste aantal zegt, mag beginnen.*

### 1. Gooien en de kabouter verzetten:

Gooi één keer en verzet je kabouter over de velden in een richting naar keuze.

### Er geldt:

- Je hoeft niet het **gehele aantal gegooide ogen verder te gaan**: ... je mag gegooide ogen laten vervallen. ... of zelfs helemaal van je zet afzien.
- **Op een veld kan maar één dwerg staan**:
  - Bezette velden worden overgeslagen, maar wel meegeteld.

Komt een dwerg op een **speelveld**, dan gebeurt er niets. Het volgende kind is aan de beurt.

Komt een dwerg echter aan het eind van zijn zet op een **groengerand boomveld**, dan moet je kijken of er een kobold in de boomtop is te zien.

- **Is er geen kobold te zien?** Dan heb je geen geluk en moet je in de volgende ronde verder zoeken. Het volgende kind is aan de beurt.

\*Sneeuwwitje en de 7 dwergen

**Kobold met  
schat?  
Gedicht opzeggen**

- **Is er een kobold te zien? Goed zo!**  
Dan zeg je bv. het volgende gedicht op:

Kobold, kobold, kleine vent  
waarom toch steeds weggerend,  
nu ik je eenmaal heb gezien,  
vraag ik je een gift, mijn vriend.

Kobolden luisteren graag naar gedichten en betonen altijd hun dank, wanneer iemand er eentje voor hen opzegt. Als je wilt, kan je natuurlijk ook een ander gedicht opzeggen.

**schat pakken**

Vervolgens ontvang je de **schat**, die de kobold **in zijn hand** houdt. Neem de **betreffende schat** (bv. een ring) uit de voorraad en leg hem voor je neer.

**spelbord  
verdraaien**

Nu **draai** je het onderste spelbord verder. Steek je vinger in het **blauwgerande grijpgat** en draai het net zo ver in de richting van de pijl, tot het grijpgat helemaal aan het eind binnen de gele rand ligt.

*Hierdoor flitsen de kobolden in het rond en duiken in andere boomtoppen op.*

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

- **Opgelet: heeft de kobold een schat in zijn hand die je al in je bezit hebt?** Dan hoeft je geen gedicht op te zeggen, pak je geen schat en verdraai je ook niet het spelbord. Het volgende kind is aan de beurt.

**Grote kabouterbof!**

Het kan gebeuren, dat je al op een **boomveld** staat, waar plotseling een **kobold** in de boomkruin **opduikt**.

En deze kobold heeft bovendien een schat die jij nog nodig hebt: dat is nog eens een reuzegrote kabouterbof!

De bijbehorende schat mag je pas pakken, wanneer je **opnieuw aan de beurt bent** – en de kobold nog steeds in deze boomtop zit.

In dit geval **gooi** je niet met de dobbelsteen, maar pak je de schat en draai je het spelbord vervolgens zoals beschreven verder. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

**4 verschillende  
schatten?  
gewonnen**

**Einde van het spel:**

Het spel is afgelopen, zodra de eerste kabouter zijn **vierde schat** heeft gepakt en zo het spel heeft gewonnen.

Hij is nu de nieuwe kabouterkoning – en natuurlijk viert hij als eerste een groot feest met kabouterpunch en koboldpudding, waarvoor alle bewoners van het dwergenbos worden uitgenodigd.