

de Kaasroute

Een Ronde van Zwitserland voor Fijnproevers.
Een leuk en leerrijk spel voor het hele gezin.

Het spel bevat:

- 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 6 vlaggetjes en 6 pionnen
- 51 ongenummerde plaatskaarten
- 48 genummerde kaarten met toeristische bezienswaardigheden en nuttige informatie over Kaas uit Zwitserland
- 15 gelukskaarten, 3 reservekaarten.

Algemeen spelidee

In dit spel maken de spelers een denkbeeldige reis door Zwitserland en enkele aangrenzende gebieden.

Zes getrokken kaarten bepalen bij elk spel een steeds nieuwe en verschillende route per speler. Het komt erop aan met handigheid en doorzicht de kortste reismogelijkheid te kiezen, want elke speler mag de volgorde van de te bezoeken plaatsen zelf bepalen. Er dient evenwel rekening gehouden met de aanwijzingen op de genummerde kaarten.

Het spel is niet enkel gezellig en spannend, het is ook een uitstekende manier om Zwitserland en zijn beroemde kazen beter te leren kennen.

Spelreglement

1. De spelleider geeft elke speler een vlaggetje en een pion van eenzelfde kleur. Hij legt de gelukskaarten op een stapeltje. De plaatskaarten worden per kleur en met de beeldzijde naar onder gerangschikt.
2. Elke speler krijgt een willekeurige eerste plaatskaart van afwisselende kleur. De plaats die op deze kaart vermeld is, wordt begin- en eindpunt van de reis die de speler zal maken. Op die plaats wordt het vlaggetje neergezet op het speelbord.
3. Daarna krijgt elke speler nog 5 kaarten die zodanig verdeeld worden dat ieder uiteindelijk 2 kaarten van elke kleur heeft: 6 in totaal dus. Dit zijn de verplichte plaatsen die de speler tijdens zijn tocht moet aandoen. (Wil men het spel verlengen, dan kan de spelleider ook de resterende kaarten verdelen).
4. De spelers gooien nu om beurten de dobbelsteen. Ze verzetten hun pion zoveel plaatsen als ze ogen gooien. Komen ze daarbij op één van de plaatsen terecht die ze moeten bezoeken, dan eindigen ze daar hun beurt en leveren de betreffende plaatskaart in bij de spelleider. De overige ogen van deze beurt zijn verloren.

5. Men mag in om het even welke richting reizen, maar niet heen-en-terug naar eenzelfde plaats in éénzelfde beurt. Over pionnen en vlaggen van medespelers mag men niet zomaar heenspielen: men stopt op de plaats er net voor en mag pas de volgende beurt verder. Er mogen ook nooit 2 pionnen of 1 vlag en 1 pion tegelijk op 1 plaats staan.

6. Telkens als één van de 5 plaatsen die een speler moet bezoeken een genummerde kaart heeft (1 tot 48), dan onderbreekt hij zijn reis en volgt de aanwijzingen die op die kaart vermeld zijn. Ook hier zijn de overige ogen van de beurt verloren.

7. De dubbele rood-zwarte lijnen stellen spoortrajekten voor, de zwarte ononderbroken lijnen zijn autowegen. De rode punten zijn hoofdplaatsen van Kaas uit Zwitserland. Men kan ze ook met de heliöopter zonder tussenlandingen bereiken.

8. Per beurt kan men slechts één enkel vervoermiddel gebruiken : trein OF auto OF helicopter. Het is wel toegelaten de reis te onderbreken (de overige ogen vervallen) bij het kruisen van een spoorlijn of autoweg of op een hoofdplaats van Kaas uit Zwitserland (rode stip). Bij de volgende beurt kan dan een ander vervoermiddel gebruikt worden om vlugger het doel te bereiken. Men kan met de helicopter van de ene rode stip naar de andere reizen ongeacht het aantal ogen dat men gooit en men kan er andere spelers mee voorbijsteken.

9. De speler die als eerste z'n vertrekpunt weer bereikt en dus zijn laatste kaart inlevert, is overwinnaar. Is die laatste kaart een genummerde kaart, dan dienen de aanwijzingen ervan niet meer gevolgd.

10. Het spel wordt nog spannender wanneer men de gelukskaarten gebruikt. De spelleider noteert elke beurt waarbij een speler 6 ogen gooit. Als een speler dan drie maal een 6 gegooid heeft, krijgt hij een gelukskaart. Die mag hij gebruiken wanneer hij wil. Eens de gelukskaart uitgespeeld, moet hij ze bij de spelleider inleveren.



SWITZERLAND