

Ringel-Rangel

Auteur: Geni Wyss

Uitgegeven door Haba, 1993

Beweeg schildpadden tussen allerlei hindernissen zonder dat iets van het speelbord valt -2 tot 4 spelers vanaf 4 jaar

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

Materiaal:

- een houten speelbord
- drie takken met pin om vast te zetten
- 24 schildpadden in 6 verschillende kleuren
- 20 ronde balschijven in 4 kleuren

Doel van het spel:

De spelers proberen om de schildpadden met één vinger zodanig naar een ringveld van dezelfde kleur te verschuiven, dat daarbij geen enkele bal of andere schildpad van het speelbord valt.

Vorbereiding:

- Elke speler kiest een balkleur. Ze moeten dit goed onthouden.
- De 20 ronde balschijven worden verdekt (= met de neutrale zijde naar boven) dooreen geschud en gelijkmatig over het volledige speelveld verdeeld. Daarna worden ze zichtbaar gedraaid.
- De 24 schildpadden worden door elkaar op twee stapels naast het speelbord geplaatst.
- Het aantal ballen en schildpadden is steeds gelijk en dus onafhankelijk van het spelersaantal.
- Het spel kan zowel zonder als met 1 tot 3 takken gespeeld worden. Indien men één of meerdere takken in het spel wil opnemen, dan moeten deze voor het plaatsen van de ballen op de gekozen plaats vastgezet worden. Hoe meer takken gebruikt worden, hoe moeilijker het spel wordt.

Spelverloop:

a) starten:

- De spelers komen in wijzerzin aan de beurt. De jongste speler begint.
- De speler aan beurt neemt één van de twee schildpadden bovenop een stapel en schuift deze langs de ingang van dezelfde kleur op het speelbord. (De geschilderde schildpadden stellen de respectievelijke ingangen voor!)
- Is het startveld geheel of gedeeltelijk bezet met andere speelstukken, dan moet de speler dit voorzichtig met behulp van de nieuwe schildpad vrijmaken.

b) het verplaatsen:

- De schildpad zoekt vervolgens zijn weg naar het doelveld van dezelfde kleur. Het traject wordt daarbij vrij gekozen.
- De speler verplaatst zijn schildpad met behulp van slechts één vinger (meestal de wijs- of middenvinger). Alle andere vingers mogen geen enkel ander speelstuk aanraken. Het is echter wel toegestaan om met de andere hand eventueel het speelbord op zijn plaats te houden.
- Bij het verschuiven mogen andere speelstukken (schildpadden of ballen) weggeduwd worden. Opgelet echter: geen enkel ander speelstuk mag daarbij van het speelbord geduwd worden! Gebeurt dit toch, dan worden strafpunten toegekend.
- Pas als een schildpad het doelveld heeft bereikt én volledig bezet, is de speelbeurt afgelopen. De schildpad blijft dan op het doelveld liggen totdat hij later in het spel zelf weggeduwd wordt.
- Daarna is de volgende speler aan de beurt.

c) strafpunten:

- De speler die één of meerder speelstukken (zowel ballen als schildpadden) van het speelbord heeft geduwd, moet deze wegnemen en voor zich neerleggen. Let op: het gaat hier om alle speelstukken die geheel of gedeeltelijk de tafel onder het speelbord aanraken.
- Heeft een speler balschijven van een medespeler van het bord geduwd, dan geeft die medespeler per balschijf één schildpad van de eigen voorraad aan de bewegende speler. (Dit kan natuurlijk alleen als die speler zelf over schildpadden beschikt.)
- Uiteindelijk telt elke vreemde bal en elke schildpad voor één strafpunt. Eigen balschijven zijn neutraal.
- Tijdens het spel kan een speler wel proberen om zijn strafpunten te verminderen. Elke keer dat een speler een schildpad naar het passende doelveld kan schuiven zonder dat daarbij speelstukken van het speelbord geduwd worden, mag deze speler een bal uit de eigen voorraad terug op het speelbord plaatsen.

Speleinde:

- Zodra de beide schildpadstapels opgebruikt zijn, eindigt het spel.
- De speler met de minste strafpunten, wint.

Tip:

Laat de kinderen de eigen voorraad ballen en schildpadden voor zich sorteren in twee rijen: enerzijds de eigen (neutrale) balschijven en anderzijds alle vreemde balschijven en schildpadden. Dit maakt de 'tussenstand' veel visueler.

