

Das Steiff Spiel

Auteur: Teuber Klaus

Uitgegeven door Kosmos, 2002

3 tot 6 spelers vanaf 6 jaar brengen zoveel mogelijk cadeautjes naar de kamer van de jarige beer, daarbij proberen ze elkaar zoveel mogelijk te hinderen.



Idee

Teddy is jarig en al zijn berenvrienden vieren mee. Natuurlijk hebben zijn vrienden ook aan cadeautjes gedacht. Iedereen probeert hem deze als eerste te geven. Zo ontstaat nogal snel een hectische wedloop naar het bed van de kleine jarige Teddy waar de pakjes worden afgegeven. Onderweg wordt - logischerwijs - geduwd en gestoten waarbij een of ander geschenk verwisseld wordt of zelfs verloren gaat. Van pure opwindning wil de jarige beer nog lang niet gaan slapen. Nieuwsgierig is hij wel want telkens als een pakje wordt gegeven, doet hij het snel open. Bevalt het hem niet, dan kruipt hij weer in zijn hoekje. Bevalt het pakje hem echter wel, dan gaat hij iets dichterbij zijn bedje staan.

Doel

Als Teddy uiteindelijk van pure nieuwsgierigheid toch nog zijn bed bereikt en daarbij doodmoe is geworden, wint de speler die Teddy de meest waardevolle geschenken heeft gebracht.

Materiaal

- een speelbord
- 33 geschenkkarten
- 6 beerfiguren op een voetje
- 66 geschenkschijfjes (5 grote en 6 kleine per kleur)
- één speciale rode dobbelsteen (3, 4, 4, 5, 5 en 6)
- één speciale blauwe dobbelsteen (1, 2, 2, 3, 3 en 4)
- een originele Steiff-Teddyfiguurtje (dit is de jarige Teddy)
- een Steiff certificaat

Voorbereiding (zie ook de figuur aan de voorzijde van de spelregels)

- Voor het eerste spel worden alle schijfjes losgemaakt en de beren in het gepaste voetje geschoven.
- Leg het speelbord centraal op tafel.
- Elke speler kiest een beer en alle bijpassende cadeautjes.
- Alle beren worden op het grote blauwe startvak geplaatst. De spelers leggen elk hun geschenken voor zich open op tafel.
- De jarige Steiff-beer wordt op het ronde getalveld van de 'stemmingslijn' geplaatst waarvan het getal gelijk is aan het aantal deelnemers. (Bij 4 spelers start de beer dus op veld '4'.)
- De geschenkkarten worden dooreen geschud en vormen een verdeckte neemstapel. Elke speler neemt 3 kaarten en houdt deze verdeckt voor de andere spelers in de hand.
- Beide dobbelstenen worden naast het speelbord gelegd.

Spelverloop

- De speler wiens verjaardag het minst lang voorbij is, begint. De anderen komen in wijzerzin aan de beurt.
- De speler aan beurt kiest eerst één van beide dobbelstenen. Na het rollen verplaatst de speler zijn pion evenveel vakjes als aangeduid.
- De blauwe dobbelsteen toont 1 tot 4 stippen en zorgt dus voor een langzame maar zekere vooruitgang.
- De rode dobbelsteen toont 3 tot 6 stippen waarmee dus vlugger vooruit kan gegaan worden. Deze dobbelsteen houdt echter ook meer risico's in (zie verder bij 'ruilen').
- Nadat een speler zijn beer heeft verplaatst en de eventuele bijbehorende actie heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.

De acties

Ruilen

- Dobbelt een speler met de rode dobbelsteen, dan mogen alle andere spelers luidop 'ruilen' roepen. Wie dit duidelijk als eerste doet, ruilt al zijn handkaarten met de speler aan beurt. Deze speler kan de ruil in geen geval verhinderen. De mogelijkheid bestaat dat de ruilende spelers niet over evenveel kaarten beschikken. De ruil gaat in elk geval gewoon door.
- Er mag geroepen worden totdat de speler aan beurt zijn figuur heeft verplaatst en losgelaten.
- Roepen meerdere spelers op hetzelfde moment, dan beslist de dobbelende speler met wie hij zijn kaarten ruilt.

Wegduwen

- Landt een beer op hetzelfde veld waarop reeds een andere beer staat, dan hebben beide spelers het recht om elkaar weg te duwen. Roept één van beide spelers 'duwen', dan houden beide spelers hun handkaarten zo voor zich verdeckt dat de andere speler een handkaart kan trekken.
- Landt een beer op een veld waar reeds meerdere andere beren stonden en willen meerdere beren elkaar wegduwen, dan kiest de speler aan beurt met wie hij duwt. Alleen de betrokken spelers trekken dan een kaart bij elkaar.
- Opgelet: er kan niet geduwd worden op een bananenveld!

Gebeurtenisvakjes

Het pluismottenveld

Beren houden niet van de pluismot. Landt een speler toch op een veld met een pluismot, dan moet hij zijn beer onmiddellijk één veld doen terugkeren. Staat op dat nieuwe veld reeds een andere beer, dan mag natuurlijk aansluitend geduwd worden.

Het bananenveld

Landt een beer op zo'n veld, dan struikelt hij en verliest één van zijn geschenken. De linkerbuur van deze speler trekt dan zonder kijken één van de geschenkkarten uit de hand van de struikelende speler. De getrokken kaart wordt open naast de neemstapel gelegd. Op die manier wordt een aflegstapel gevormd. In het zeldzame geval dat een speler op deze manier zijn laatste geschenkaart verliest, dan moet hij zijn beer terug op het startvak plaatsen en 3 nieuwe geschenkkarten van de neemstapel trekken.

Het doelveld

- Bereikt een speler met zijn beer de kamer van de jarige Teddy - overblijvende dobbelsteenpunten vervallen - dan legt hij zijn geschenkkarten open voor zich op tafel.
- Aansluitend wordt de som gemaakt van alle getalwaarden. De blauwe minpunten worden afgetrokken van de rode pluspunten. De uitkomst bepaalt de score:

een pluswaarde...

- In dit geval mag de betreffende speler een overeenkomstig aantal cadeautjes in de kamer leggen als de grootte van de pluswaarde. Grote geschenkschijfjes tellen daarbij voor 3, kleine voor 1 punt. De schijfjes worden op het vakje met dezelfde kleur als de aangekomen beer gelegd.
- Vervolgens wordt de jarige Teddy één vak verder geschoven op de stemmingslijn en dit in de richting van de lachende beer.

een minwaarde...

- Is de uitkomst negatief, dan moet die speler een overeenkomstig aantal cadeautjes van zijn vakje in de kamer wegnemen. Er kunnen daarbij maximaal zoveel cadeautjes weggenomen worden als er reeds aanwezig zijn.
- Aansluitend verplaatst deze speler de jarige Teddy één vak achteruit in de richting van de treurige beer. In geen geval kan Teddy verder achteruit geschoven worden dan het vak waarop hij startte.

nul...

- Is de som nul, dan gebeurt er helemaal niets.
- Na het berekenen van de som en het uitvoeren van de bijbehorende actie, worden de uitgelegde geschenkkarten op de aflegstapel gelegd. Daarna wordt die beer terug op het startvak geplaatst en neemt de speler 3 nieuwe geschenkkarten van de stapel. Is deze stapel opgebruikt, dan wordt de aflegstapel geschud en als neemstapel gebruikt.

Einde

- Zodra de jarige Teddy het laatste groene vakje van de stemmingslijn heeft bereikt, eindigt het spel. Door al de mooie geschenken heeft hij zich toch nog naar zijn bed laten lokken. Nu is hij erg gelukkig maar ook doodmoe. Vooraleer hij gaat slapen, wordt wel nog eerst nageteld wie gewonnen heeft. Elke speler maakt de som van de geschenkschijfjes die hij reeds kon afleggen in de kamer van de jarige. De speler met de grootste som wint. Bij gelijke stand winnen meerdere spelers.
- Een speler wint ook indien hij erin slaagt al zijn geschenken af te geven voordat de jarige Teddy het groene vak heeft bereikt.



Date Last Modified: 17-11-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief