



Zapp Zerapp Zoch Verlag, 2000

MEISTER Heinz & ZOCH Klaus
2 - 4 spelers vanaf 7 jaar
± 30 minuten



Inleiding

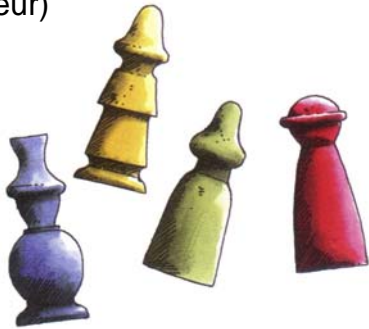
Eenzaam troont de onheilspellende berg der 'Eeuwige Stilte' geluidloos over de verlaten vlakte. Geen enkel geluid, geen enkele klank, geen zuchtje wind is waarneembaar.

Sinds oeroude tijden rust er een bizarre banvloek op deze berg. De machtigste tovenaars uit de hele wereld benutten echter deze vloek om elke 13 jaar de beste leerlingen van hun gilden te kiezen. Zij schudden dan magische rammelpotjes om de vloek, aan de voet van de berg, voor een korte tijd te verbreken. In deze korte tijd moeten hun tovenaarsleerlingen, zo rap ze kunnen, rond de berg lopen, voordat de vloek zich opnieuw instelt. De magiër, wiens leerlingen als eerste het doel bereiken, dat is de veiligheid van de eigen stadsgilde, ontvangt de hoogste onderscheiding in de wereld van de magie: de eretitel van Zapp Zerapp.

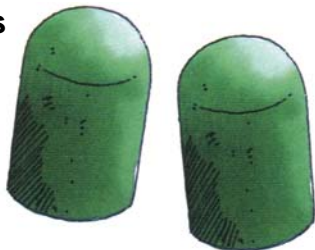
Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord

⇒ 12 tovenaarsleerlingen
(3 per kleur)



⇒ 14 rammelpotjes



⇒ 14 stoppen
(dertien worden gebruikt, één is reserve)



⇒ 13 kleefetiketten
(met de geheime getallen van 1 tot en met 13)

4

6.

12

⇒ ongeveer 100 magische steentjes
(91 steentjes worden gebruikt, de rest is reserve)



⇒ 2 dobbelstenen



⇒ een vleugje magie

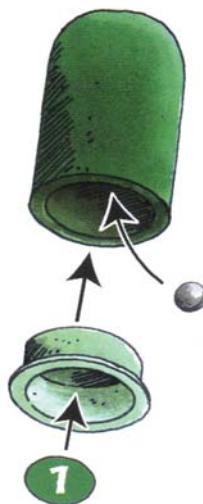
⇒ 1 handleiding

Vorbereiding voor het eerste spel

⇒ Vooraleer het spel te kunnen spelen, moeten de rammelpotjes hun magische kracht krijgen.

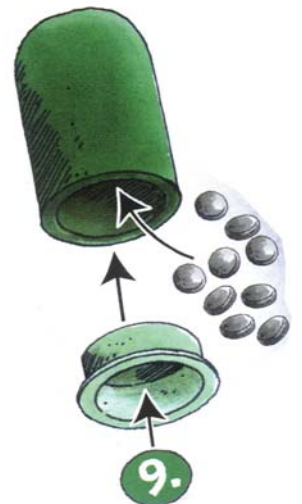
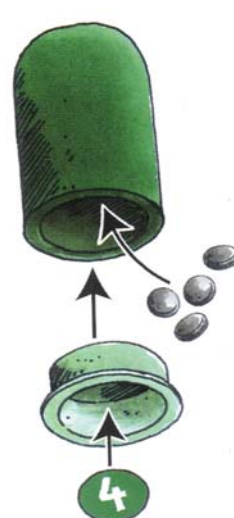
⇒ Kleef op de stoppen aan de buitenkant de kleefetikettes met de getallen 1 tot en met 13.

⇒ Neem een **eerste potje** en de **stop** met het getal **één**. Vul het potje met evenveel magische steentjes (metalen bolletjes) als wordt aangegeven op de stop (hier dus 1 bolletje) en sluit de rammelpot met de passende stop af (**stop 1**).



⇒ Neem het **tweede potje** en de **stop** met het getal **twee**. Vul het potje met twee bolletjes en sluit af met **stop twee**.

⇒ Op deze manier worden de 13 verschillende potjes gevuld met daarin steeds een ander aantal magische steentjes. Na het afsluiten kan men aan de onderkant altijd het aantal verborgen bolletjes aflezen.



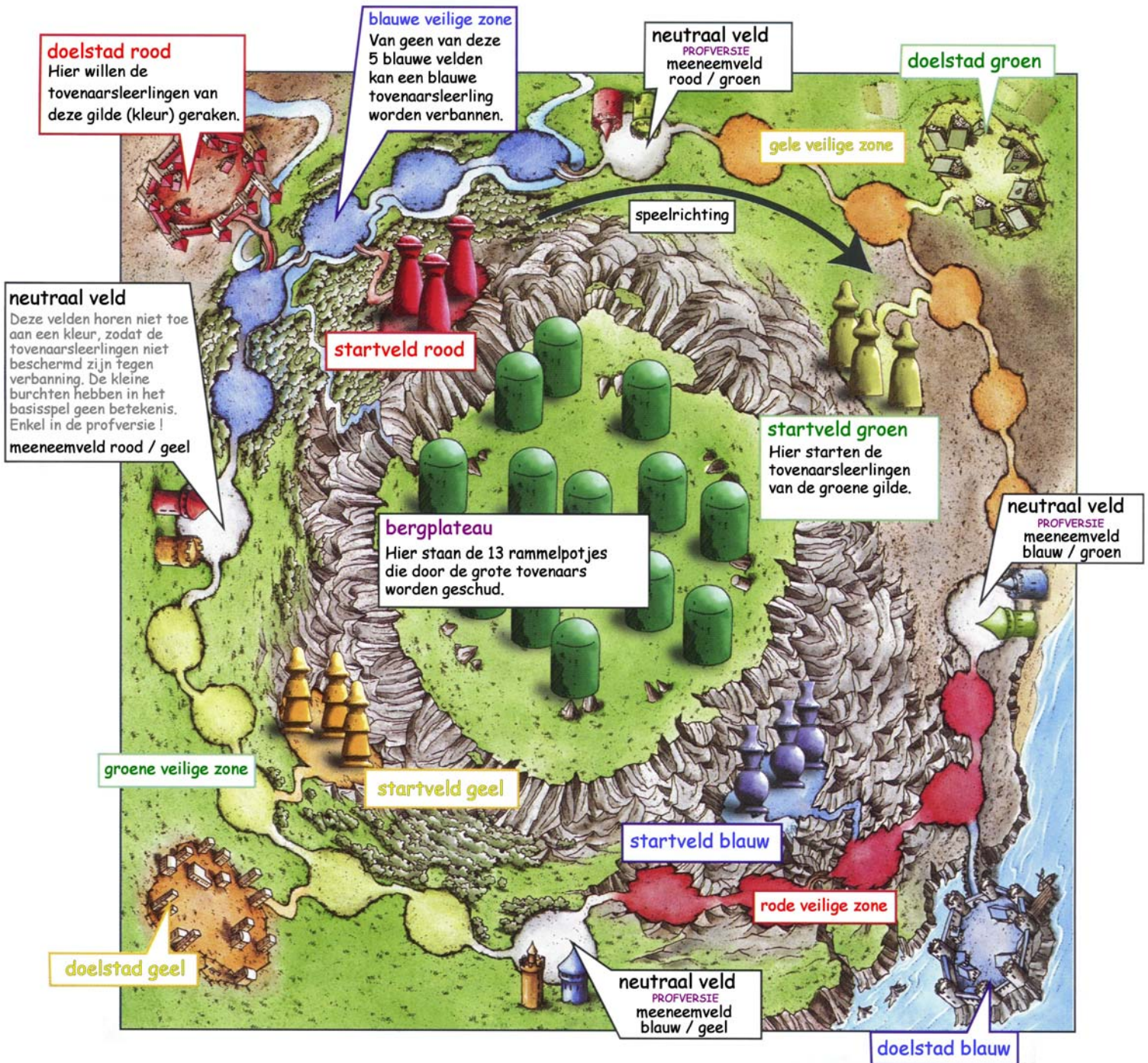
Doel van het spel

De speler die als eerste zijn drie leerlingen naar de stad van zijn eigen gilde (de eigen kleur) kan brengen, wint dit spel.

Startopstelling

Plaats alle rammelpotjes in het midden van het speelbord op de berg. Meng de potjes zo door elkaar dat niemand nog weet waar welk potje staat.

Elke speler ontvangt drie leerlingen (van dezelfde kleur) en plaatst deze op het passende startveld aan de voet van het bergplateau.



Spelverloop

Elke ronde bestaat uit 3 opeenvolgende fases:

1. Het dobbelen van het magische getal.
2. Het rammelen met de rammelpotjes (de toverkunst van het rammelen).
3. Het bewegen (en het verbannen) van de leerlingen

Na elke derde fase worden de dobbelstenen doorgegeven aan de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, en start een nieuwe spelronde.
Dit gaat zo door tot iemand zijn doel heeft bereikt.

Fase 1: Het dobbelen van het magische getal

Een willekeurige speler **dobbelt met de beide dobbelstenen**. De som van alle ogen bepaalt het '**magische getal**'. Dit getal wordt aan alle spelers bekend gemaakt.

De dobbelstenen blijven als bewijs tot de volgende ronde duidelijk zichtbaar liggen.



In dit voorbeeld is de som van de ogen 9. Dit betekent dat het magische getal voor deze ronde is bepaald op 9.

Welke speler er met de dobbelstenen gooit, speelt eigenlijk geen rol.

Om alles zo eerlijk mogelijk te laten verlopen, raden we aan om de spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, met de dobbelstenen het magische getal te laten gooien.

Fase 2: Het rammelen met de rammelpotjes (de toverkunst van het rammelen)

Dit moet gebeuren volgens de regels van het '**grote wetboek van het rammelen**'.

Het grote wetboek van het rammelen

Het is verboden om ...

- ... tijdens het schudden naar de onderkant van het potje te loeren om het daar aanwezige getal te kunnen lezen. Het getal mag maar worden gelezen zodra alle spelers hun potje hebben gekozen!
- ... meer dan twee potjes op hetzelfde moment in de handen te nemen.
- ... een potje uit de handen van een medespeler te rukken.
- ... meer dan één potje te kiezen en voor zich neer te zetten.
- ... een potje dat men al gekozen heeft en vóór zich heeft neergezet terug te plaatsen op het bergplateau en te vervangen door een ander.
- ... nog verder potjes in de handen te nemen en te schudden na het uitkiezen van een potje.
- ... potjes waarover men twijfelt lange tijd in de handen te houden zodat het niet bereikbaar is voor de medespelers.

Zodra het magische getal bekend is, schudden alle spelers tegelijkertijd met de rammelpotjes. Hierbij **mag niemand** naar de getalwaarde onderaan een potje **kijken**.

Elke speler die denkt een passend potje te hebben gevonden en dus **de toverkunst van het rammelen onder de knie heeft**, neemt het potje weg en plaatst het vóór zich op de tafel.

Nadat alle spelers een potje hebben genomen, worden alle gekozen potjes omgedraaid en wordt bij iedereen afgelezen hoeveel steentjes in elk potje zitten.

Alle potjes waar **meer magische steentjes inzitten dan het magische getal** (zie de ogen van de dobbelstenen), moeten onverrichter zake terug op het bergplateau worden geplaatst.

De betreffende spelers kunnen hun leerlingen in deze ronde niet bewegen.

De toverkunst van het rammelen

De spelers die een potje hebben gekozen waar **minder of evenveel magische steentjes inzitten dan het magische getal** worden beschouwd als toverkunstenaars van het rammelen. Zij mogen in fase 3 één van hun tovenaarsleerlingen bewegen.

Fase 3: Het bewegen (en het verbannen) van de leerlingen

Dit moet gebeuren volgens de regels van het **'grote wetboek van het bewegen'**.

Het grote wetboek van het bewegen

Het is verboden om ...

- ... leerlingen tegen de wijzers van de klok in te verplaatsen.
- ... de eigen doelstad voorbij te gaan.
- ... het aantal te verplaatsen velden over meerdere leerlingen te verdelen.
- ... leerlingen te verplaatsen naar vreemde steden of startvelden.
- ... velden over te slaan of over één of meerdere velden heen te springen. De enige uitzondering is bij het bereiken van de eigen doelstad. Op dat moment mogen overtollige bewegingspunten worden weggelaten.

Op elk veld mogen een willekeurig aantal toverleerlingen staan en dit onafhankelijk van de kleur. De speler die zijn pion heeft verplaatst, moet onmiddellijk het bijbehorende rammelpotje terug op het bergplateau plaatsen. Nadat alle spelers hun potje hebben geplaatst, worden de 13 potjes nog eens zeer grondig gemixt.

Mogelijke spelvariant

De potjes worden gewoon teruggeplaatst maar niet gemixt zodat er ook een soort van 'memory' meespeelt.

Nu bewegen alle spelers die in fase 2 een 'geldig' potje hebben gekozen om de beurt één leerling voorwaarts in de richting van de wijzers van een klok rondom het bergplateau.

De speelvolgorde wordt bepaald door het aantal aanwezige toversteentjes in het potje. Eerst komt de speler met het exacte (of meest benaderende) aantal steentjes aan de beurt. Daarna volgt de speler met het tweede meeste aantal steentjes ... enzovoort.

Voor alle duidelijkheid

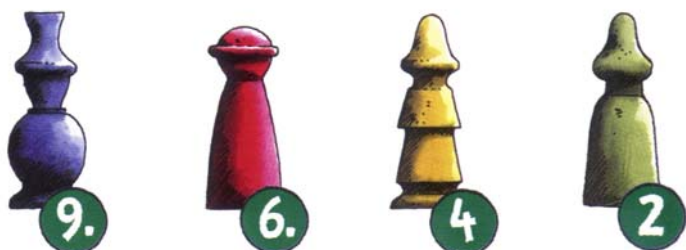
*Spelers die **teveel steentjes in hun potje** hadden, komen in deze ronde **niet aan de beurt!***

De speler die aan de beurt is, kiest een eigen tovenaarsleerling uit. Het maakt hierbij niet uit of deze leerling al vertrokken is of nog op de startplaats staat. Het aantal te verplaatsen velden wordt aangegeven door het getal onderaan het gekozen potje (het geheime getal).



Voorbeeld

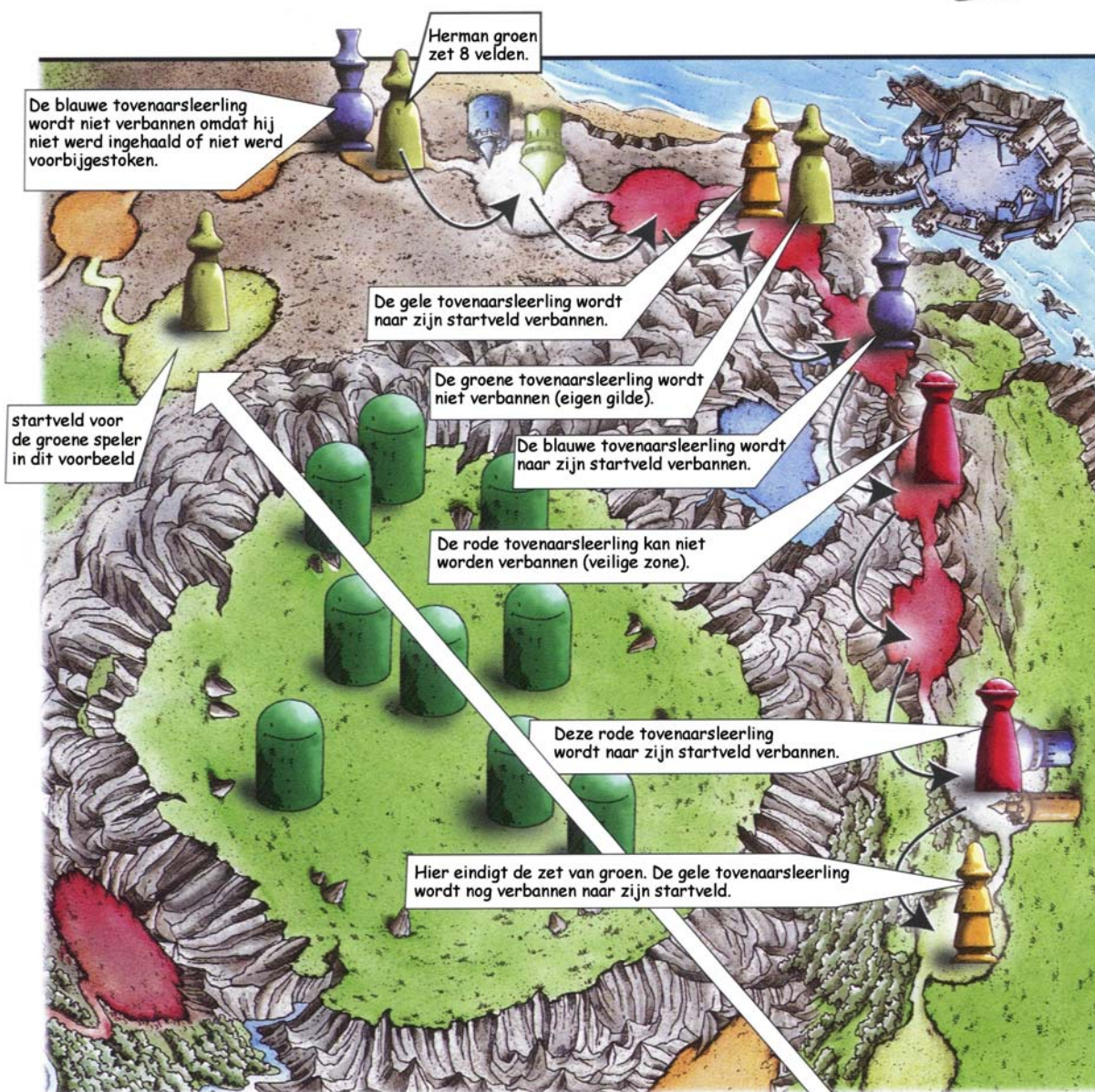
Het magische getal is 8. Anne (blauw) heeft het potje met het getal 9 gekozen, Marc (rood) het potje met het getal 6, Carl (geel) het potje met het getal 4 en Herman (groen) het potje met het getal 2.



Anne mag zich niet verplaatsen omdat haar geheime getal groter is dan het magische getal. Zij plaatst haar potje terug op het bergplateau. Marc mag als eerste één leerling 6 velden verplaatsen. Daarna volgt Carl die één leerling 4 velden mag verplaatsen en tot slot verplaatst Herman één leerling 2 velden.

Het verbannen van tovenaarsleerlingen

- ⇒ Een leerling wordt steeds verbannen als hij buiten zijn veilige zone (op een vreemd of op een neutraal veld) wordt bijgehaald of wordt voorbij gestoken wordt door een tovenaarsleerling van een medespeler.
- ⇒ Verbannen leerlingen worden onmiddellijk terug op hun startveld geplaatst.
- ⇒ Leerlingen die zich op een veld van de eigen kleur bevinden, kunnen niet worden verbannen.
- ⇒ Eigen leerlingen die worden ingehaald, blijven staan.
- ⇒ De speler die vertrekt van op een veld waarop nog andere leerlingen staan, kan deze leerlingen niet verbannen.
- ⇒ Als een speler tijdens zijn speelbeurt vergeet om ingehaalde leerlingen te verbannen, dan hebben deze leerlingen geluk gehad. Zij moeten niet terug naar hun startveld.



Voorbeeld
De magische worp toont het getal 12. Herman heeft het geheime getal 8 gekozen en mag een leerling 8 velden verplaatsen.



⇒ Uitzondering

Leerlingen die van op hun startveld vertrekken, zijn nog te zwak en kunnen in geen enkel geval vreemde leerlingen verbannen!

Voorbeeld

Herman vertrekt van op zijn startveld en mag zijn leerling 11 velden verplaatsen. Hij landt dus op dezelfde velden als in het vorige voorbeeld, maar hij mag toch geen enkele leerling verbannen omdat hij is gestart vanaf het startveld.

Speleinde en winnaar

De speler die als eerste in slaagt zijn drie tovenaarsleerlingen in de doelstad binnen te brengen, wint dit spel.



De tovenaarsleerlingen die zijn achtergebleven aan de voet van de berg moeten nu 13 jaar in alle stilte wachten tot de volgende wedstrijd in de toverkunst plaatsvindt.

Pas op dat moment zal er een nieuwe Zapp Zerapp worden gekozen.

Misschien worden de leerlingen wel bewogen door de winnaar van de vorige wedstrijd.

Zapp Zerapp Profregels

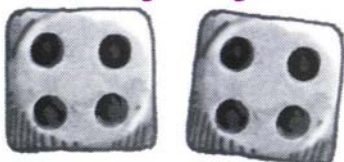
In deze profversie zijn er **geen neutrale velden** meer. De vier witte velden (met de kleine gekleurde torentjes) heten nu **'meeneemvelden'**. De kleuren van de torentjes aan de rand van het veld geven aan welke tovenaarsleerlingen men kan meenemen maar niet kan verbannen.

In de profversie gelden de volgende extra regels:

- Op de meeneemvelden met een **torentje van de eigen kleur** zijn de tovenaarsleerlingen **beschermd** en kunnen ze niet worden verbannen, net zoals op hun veilige zone.
- Leerlingen die op een meeneemveld staan met een torentje van een vreemde kleur worden niet meegenomen maar worden verbannen.
- Een speler die een leerling (ook van de eigen kleur) inhaalt die op een meeneemveld van zijn eigen kleur staat, mag deze leerling meenemen als hij dit wil. De speler mag vrij beslissen of hij één, sommige of alle aanwezige leerlingen meeneemt.
- Het meenemen van de tovenaarsleerlingen gebeurt altijd tot op het eindveld van de speler die deze actie uitvoert.
- Als de speler er in lukt de eigen doelstad te bereiken, plaatst hij zijn leerling in de stad. Ook de meegenomen leerlingen van de eigen kleur worden in de doelstad gezet. Alle vreemde leerlingen worden op het veld vóór zijn doelstad achtergelaten.
- Zo kan het gebeuren dat vreemde leerlingen worden meegenomen tot voorbij hun doelstad. Zij moeten dan opnieuw een volledige toer rond de berg maken alvorens de eigen doelstad te bereiken.
- De speler die zijn speelbeurt start op een meeneemveld, mag van dit meeneemveld geen enkele leerling meenemen.
- In tegenstelling tot het verbannen in het basisspel kunnen leerlingen wel worden meegenomen ook al is de speler van op zijn startveld gestart.

Voorbeeld profversie

het magische getal



het geheime getal van de spelers

Herman groen

8

Carl geel

3

Anne blauw

6

Marc rood

2

Herman (groen) speelt met leerling 1 voorbij de beschermde blauw 1. Van het roodgroene meeneemveld worden de niet beschermde leerlingen geel 1 en blauw 2 terug naar hun startveld verbannen. Van dit veld mag hij rood 1 en groen 2 meenemen. Hij besluit om de beiden mee te nemen. Hij loopt de beschermde geel 2 voorbij en bereikt zijn doelstad. Rood 1 laat hij achter voor zijn groene stad. In totaal heeft Herman 7 velden gezet hoewel hij 8 had als geheime getal. In de doelstad vervallen de overtollige punten.

Anne (blauw) besluit om leerling 3 te bewegen omdat ze zo haar veilige zone kan bereiken. Ze neemt rood 2 mee voorbij zijn doelstad.

Carl (geel) is nu aan de beurt. Hij haalt rood 1, die is achtergelaten door speler groen, in en verbant hem naar zijn startveld.

Tot slot is Marc (rood) aan de beurt en zet een rode leerling vanuit zijn startveld op een blauw veld.

