

Het toverslot

Een spel voor 2 – 7 vingervlugge kinderen van 6 – 99 jaar. Met varianten voor jongere kinderen.

Spelidee: Wolfgang Panning

Illustraties: Anette Roeder

Speelduur: ca. 15 minuten

Diep in het geheimzinnige toverbos zijn kleine vakmannetjes druk bezig om een schitterend en kleurrijk toverslot te bouwen.

Maar alleen wie handig is en een beetje geluk heeft, kan zijn slot voltooiën voordat Grimloer de tovenaars opduikt en stenen wegtvoert ...

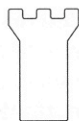
Spelinhoud:

- 40 bouwstenen
(van elke kleur vijf bouwstenen in wit, geel, oranje, rood, natuur, donkergroen, licht- en donkerblauw)
- 1 aan beide kanten bedrukt spelbord
- 1 linnen zakje
- 1 spelregels

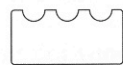
De vijf bouwstenen van één bepaalde kleur hebben telkens vijf verschillende vormen:



torenspits



verdedigings-toren



kasteelmuur



paardenstal



poort

Doel van het spel:

Wie heeft met een beetje geluk en handigheid als eerste een eigen kasteel voor zich staan? Uit hoeveel bouwstenen het precies moet bestaan hangt af van het aantal medespelers.

Spelvoorbereiding:

- Als er 2 of 3 kinderen meespelen:
Zoek als eerste de **wit, geel, rood, blauw en natuur gekleurde torenspitsen** uit en leg deze apart.
De overgebleven **vier bouwstenen van deze kleuren (wit, geel, rood, blauw en natuur)** gaan in het zakje.
Alle andere overgebleven bouwstenen worden eveneens opzij gelegd.
Het **spelbord** wordt zodanig op tafel gelegd dat de **vier plekken** voor de witte bouwstenen zichtbaar zijn.

- Als er 4 of 5 kinderen meespelen:
Alle bouwstenen behalve de vijf donkergroene en de vijf donkerblauwe worden in het zakje gedaan. De bouwstenen van deze twee kleuren worden apart gelegd.
Het **spelbord** wordt zodanig op tafel gelegd dat de **vijf plekken** voor de witte bouwstenen zichtbaar zijn.

- Als er 6 of 7 kinderen meespelen:
Alle bouwstenen worden in het zakje gedaan.
Het **spelbord** wordt zodanig op tafel gelegd dat de **vijf plekken** voor de witte bouwstenen zichtbaar zijn.

Spelverloop:

Het kind dat de kleding met het grootste aantal kleuren draagt, mag beginnen. Als er meerdere kinderen evenveel kleuren aan hebben, dan mag de jongste van deze kinderen beginnen.
Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

1e ronde

Degene die aan de beurt is, trekt zonder te kijken een bouwsteen uit het zakje en zet hem voor zich neer.

Wie een witte bouwsteen tevoorschijn haalt, pakt meteen nog een andere, net zo lang tot hij een steen van een andere kleur voor zich neer kan zetten.
De witte steen/stenen gaan terug in het zakje.

2e en alle volgende rondes

Degene die aan de beurt is, trek zonder te kijken een bouwsteen uit het zakje. Nu gaat het om de **kleur** en de **vorm**:

- Is het geen witte bouwsteen?
Controleer eerst of je al een steen van deze vorm hebt.
Nee? Prima! Je mag hem houden en voor je neerleggen.
Ja? Dan heb je helaas pech gehad en moet je **allebei de bouwstenen** terug in het zakje doen.
Controleer vervolgens of je al een steen van deze kleur hebt.
Nee? Geluk gehad!
Ja? Je moet de bouwsteen die je al langer hebt terug in het zakje doen.

- Is het een witte bouwsteen?
Alle witte bouwstenen zijn magische stenen van Grimloer de tovenaars. Deze maken het mogelijk om stenen van andere spelers weg te toveren. Beetje bij beetje ontstaat het magische witte slot op het spelbord om vervolgens weer te verdwijnen.

Zet hem op de overeenkomstige plaats op het spelbord. Vervolgens kijk je of je al een steen van deze vorm voor je hebt staan.

**Vorm nodig?
Andere speler
heeft benodigde
vorm? Pakken**

- **Heb je al een steen van deze vorm?** Dan gebeurt er niets.
- **Heb je nog geen enkele steen van deze vorm?** Kijk of één van de andere spelers een steen van deze vorm heeft.
Belangrijk: in je slot mag de kleur nog niet aanwezig zijn!
Heeft geen enkele van de andere spelers een bijpassende steen, dan gebeurt er niets.
Heeft echter één van de overige spelers een bijpassende steen? Dan mag jij die pakken en voor je neerzetten. Als er meerdere spelers zijn met een bijpassende steen, dan mag je zelf kiezen van wie je de steen pakt.

**Wit slot compleet?
Stenen terug in
het zakje**

Staat het witte kasteel in z'n geheel op het spelbord? De speler die de laatste steen heeft getrokken, doet alle vier (bij 2 of 3 spelers) respectievelijk vijf (bij 4 – 7 spelers) de stenen terug in het zakje en schudt het hele zakje met inhoud stevig door elkaar.

volgend kind

Daarna is het volgende kind aan de beurt en haalt een bouwsteen uit het zakje tevoorschijn.

Overigens: hoe jullie je kastelen opbouwen, mogen jullie zelf beslissen. Er zijn een heleboel verschillende mogelijkheden!

**Slot klaar?
Gewonnen**

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra een van de spelers als eerste een compleet en gekleurd kasteel voor zich heeft staat en zo het spel wint.

Bij 2 – 3 spelers bestaat het slot uit vier bouwstenen.

Bij 4 – 7 spelers bestaat het slot uit vijf bouwstenen.

Spelvariant voor jongere kinderen:

- De spelvoorbereiding blijft hetzelfde als bij het basisspel.
- Het wegtoveren vervalt echter. Wie een witte steen tevoorschijn haalt, zet deze in het midden. Daarna is het volgende kind aan de beurt.
- **Het spel is afgelopen, wanneer ...**
... het eerste kind zijn slot heeft voltooid en zo het spel wint.
... óf het witte slot compleet is. Dan verliest iedereen gezamenlijk.

