

Hallo Dachs

Auteur: Klaus Teuber

Uitgegeven door Gold Sieber Spiele, 1996

Een spannend tactisch memory-spelletje voor 2 tot 4 spelers vanaf 7 jaar.

SPELMATERIAAL:

- een speelbord
- 23 rechthoekige voedselkaartjes
- 25 ronde das-kaartjes
- 4 speelfiguren
- 1 dobbelsteen

SPELDOEL:

Elke speler probeert tijdens het spel te onthouden waar welk voedselverborgen ligt. De spelers die bij hun beurt de juiste voedselkaartjes omdraaien, krijgen een das-schijfje. Deze das-schijfjes brengen punten op. De speler die als eerste een vooraf bepaald puntenaantal bereikt, wint het spel.

VOORBEREIDING:

- Op elke open veld in het bos (= gele velden) wordt een das-schijfje met het getal naar boven gelegd. De verdeling van de schijfjes is voor de rest willekeurig.
- De 23 voedselkaartjes worden grondig geschud en verdekt rond het speelbord gelegd.
- Elke speler kiest een figuur en plaatst deze op een das-schijfje met waarde 1. Bij het spelbegin moeten alle figuren op een verschillend veld geplaatst worden.

SPELVERLOOP:

Vooraleer het eigenlijke spel begint draait één van de spelers zes willekeurige voedselkaartjes om. Alle spelers proberen dezes te onthouden. Na tien seconden worden de zes kaartjes opnieuw omgedraaid. Alle spelers kennen bij het begin dus enkele voedselkaartjes. De restleren ze wel kennen tijdens het spel.

De jongste speler begint.

In het begin staan alle spelers op een das-schijfje met waarde 1. Wieaan de beurt is kan ofwel proberen om dit schijfje te bemachtigen ofwel mag hij zijn pion naar een aangrenzend veld (met eventueel een hogere waarde) verplaatsen.

In het begin zijn alle velden bedekt met een schijfje. Naarmate er meer das-schijfjes bemachtigd worden ontstaan er ook meer lege velden. Hierdoor kan het gebeuren dat met bij het verplaatsen van zijn pion op een open plekin het bos komt zonder schijfje. Op die plaats kan niets gewonnen worden en de speelbeurt eindigt onmiddellijk. De volgende speler is dan aan beurt.

Op elk open veld (met of zonder schijfje) mogen meerdere pionnen staan(uitgezonderd bij het begin van het spel).

Een speler mag zijn pion alleen verplaatsen naar een aangrenzend veld dat door een wegje verbonden is met het veld waarop hij vertrekt. Komt een pion op een veld met een schijfje, dan mag hij onmiddellijk proberen om dit schijfje te bemachtigen.

HET BEMACHTIGEN VAN EEN SCHIJFJE:

Het getal op het schijfje geeft aan hoeveel voedselkaartjes een speler juist moet omdraaien.

Voordat een speler een kaartje omdraait gooit hij eerst met de dobbelsteen. De getalwaarde van de dobbelsteen geeft aan welke soort voedselkaartje de speler moet omdraaien. (De legende staat afgebeeld op het speelbord.) Reeds omgedraaide kaartjes blijven liggen tot op het einde van de speelbeurt.

Indien een speler alle nodige voedselkaartjes na een kon omdraaien, mag hij het das-schijfje waarop zijn pion staat wegnemen en omdraaien. De zwartestippen op de ommezijde geven de puntenwaarde aan. De beurt van deze speler is nu gedaan.

Draait een speler een verkeerd kaartje om, dan blijft het das-schijfje liggen en gaat de speelbeurt naar de volgende speler.

Bij het beëindigen van een speelbeurt, moeten alle zichtbare voedselkaartjes opnieuw omgedraaid worden.

VUILNISKAARTJES:

Bij de 23 voedselkaartjes zitten ook 5 vuilniskaartjes verborgen. Wiezo'n kaartje omdraait, doet de das schrikken. Hierdoor is zijn eigen speelbeurt direct afgelopen en moet hij (indien mogelijk) een reeds verworven das-schijfje omdraaien. Omgedraaide das-schijfjes (getal naar boven) tellen op het einde niet mee!

Een speler kan dit schijfje echter gemakkelijk terugwinnen door een beurtover te laten. Op dat moment mag deze speler zijn das-schijfje terug naar de puntenzijde draaien.

SPELEINDE:

Het spel eindigt zodra een speler als eerste een bepaald puntenaantal bereikt. Het aantal punten dat men moet behalen om te winnen hangt af van het aantal spelers:

- bij twee spelers: 25 punten
- bij drie spelers: 20 punten
- bij vier spelers: 15 punten.

