

# VALKUIL

Spelletjes doen is leuk. Ditmaal hangt je geluk van een paar knickers af. Probeer straks winnaar te worden.

Hoe "Valkuil" wordt gespeeld:

Iedere speler bedient op de rij af de schuifjes, die zich aan de rand van het speelbord bevinden. Elk van de 14 schuifjes (7 oranje en 7 witte) kan met het knopje buiten het vallenvlak in drie standen gezet worden. Door het bewegen van de schuifjes worden de vallen in het midden van het spelbord opengezet: de knickers vallen er doorheen en tellen niet meer mee. Elke speler heeft 5 knickers van dezelfde kleur en probeert tenminste één daarvan langer dan zijn tegenstanders in het spel te houden.

Wie wint?

Degene, die zijn tegenstanders zo lang mogelijk weet te ontwijken, m.a.w. de laatste speler, die nog één of meer knickers op het spelbord heeft.

Opbouw van het spel

1. Maak het cellofaanzakje open, waarin 20 knickers en 4 kleine stukjes gummi zitten.

2. De 4 stukjes gummi dienen ter bescherming van de tafel. Bevestig ze onder de knickersbakjes aan de vier hoeken van het spelbord. De stukjes gummi zijn zelfklevend en hechten zich gemakkelijk aan de hoeken, als het dekpapier-tje verwijderd is.

3. Iedere speler pakt 5 knickers van dezelfde kleur en legt die in het knikkervakje aan zijn rechterzijde (drie bakjes zijn rond en één is rechthoekig). Bij drie spelers heeft men 15 knickers nodig; bij twee spelers slechts 10. De overige knickers worden niet gebruikt.

4. Alle 14 schuifjes kunnen in 3 standen worden gezet.

- A. Helemaal tegen het speelbord aan
- B. Middenstand
- C. Helemaal uitgetrokken

Bij het begin van elke partij worden de 14 schuifjes op goed geluk in één of andere stand gebracht, zodat de afloop van het spel steeds verschillend is.

Spelregels

1. Iedere speler legt op zijn beurt één knikker op een willekeurig veld van het spelbord, totdat alle 5 knickers van de deelnemers op het spelbord zijn uitgesteld (volgorde volgens de richting van de wijzers van de klok).

2. Als alle knickers zijn neergelegd, mag de eerste speler één van de schuiven verzetten - hij mag daarbij kiezen, of hij een oranje of een witte neemt.

**Belangrijk:** Hij mag de schuif slechts één stand verzetten - tot hij weer stuit. Dus nooit van de buitenrand helemaal tot de binnenrand. (Eerst proberen mag ook niet!) Als hij het goed heeft gedaan, vallen er één of meer knickers doorheen.

3. Als een speler aan de beurt is, mag hij het schuifje, dat door zijn voorganger is verzet, niet nogmaals verzetten.

4. Als er 2 spelers zijn of als er bij een partij nog maar 2 spelers zijn overgebleven heeft iedere speler het recht om dezelfde schuif over 2 standen te verzetten.

5. De speler, die tenslotte nog één of meer knickers op het spelbord heeft liggen, wint het spel.

6. Als er tot slot twee (of meer) knickers van de tegenpartij gelijktijdig door de gaten vallen is degene die deze laatste schuif heeft verzet, winnaar.

Opmerking

Om de gevallen knickers weer voor de volgende partij beschikbaar te hebben, tilt men de doos schuin op met het rechthoekig vakje naar beneden. De knickers rollen daarin en kunnen weer over de spelers worden verdeeld.

En nu: veel plezier!