



4+ 2-4 15+

NL

TACTIC®

www.tactic.net

# Sneeuwwitje en de Dwergen

## *Inhoud:*

Speelbord met 5 kartonnen wanden, 4 speel pionnen met plastic voetstukken, draaischijf, 36 speelschijven, spelregels



Afb. 1.

## *Het spel voorbereiden*

Zet het speelbord op tafel en zet de wanden op hun plaats (afbeelding 1). Zet de speel pionnen op hun plastic voetstuk. Haal voorzichtig de schijven uit het stansvel. Bevestig de pijl in het gat van de draaischijf.

Elke speler kiest een speel pion en zet deze op het startvak met dezelfde kleur als de pion. De speelschijven worden omgedraaid, door elkaar geschoven en op het speelbord geplaatst (zie afbeelding 1).

## *De bedoeling van het spel*

Elke speler is een Dwerg die Sneeuwwitje probeert te vinden in het woud. Als je als eerste drie Sneeuwwitje-schijven in de kleur van jouw pion vindt, heb je gewonnen.

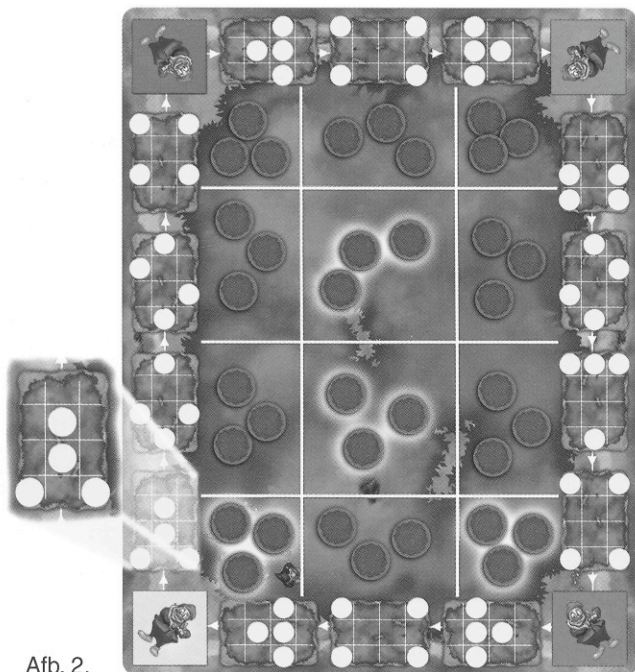
## Hoe je het spel speelt

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het met de klok mee. Als je aan de beurt bent draai je de draaischijf rond. Dan verplaats je jouw pion zoveel vakjes op het bord (met de klok mee) als de pijl op de draaischijf aangeeft. De startvakjes tellen voor 1 stap. Als je op een startvak stopt, is je beurt voorbij, en de volgende speler is aan de beurt.



Als de speelschijf een plaatje van Sneeuwvitje heeft in dezelfde kleur als jouw pion, dan mag je de schijf houden – leg hem voor je op tafel. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Als de speelschijf een plaatje van Sneeuwvitje heeft in de kleur van een andere speler, gaat de schijf (omgedraaid) terug naar een vierkantje op het speelbord. Welk vierkantje mag je zelf uitkiezen. Nu is de volgende speler aan de beurt.

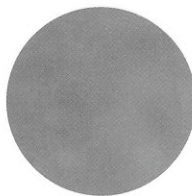


Afb. 2.

Als je op een vakje stopt zie je een plaatje van het woud op dat vakje. De vierkantjes op dit plaatje komen overeen met de vierkantjes op het speelbord (zie afbeelding 2). Je mag nu een speelschijf nemen van een van de vierkantjes die met rood gemarkeerd zijn. Je mag geen schijf van de andere vierkantjes nemen, en je mag maar één schijf nemen. Die draai je om.



Als er een appel op de speelschijf staat, val je in slaap en moet je een beurt wachten. De schijf gaat (omgedraaid) terug naar een vierkantje op het speelbord. Welk vierkantje mag je zelf uitkiezen. Nu is de volgende speler aan de beurt.



Als de speelschijf blanco is, gaat de schijf terug op het bord (omgedraaid) op een vierkantje op het speelbord. Welk vierkantje mag je zelf uitkiezen. Dan is de volgende speler aan de beurt.

## De winnaar

Als je als eerste drie Sneeuwvitje-schijven in de kleur van jouw pion hebt, heb je gewonnen.

# Sneeuwwitje en de 7 dwergen



**T**oen Sneeuwwitje werd geboren, stierf haar moeder, de koningin. Haar vader, de koning, koos al gauw een andere koningin. Maar die vrouw was jaloers en opschepperig. Ze had een toverspiegel waar ze vaak in keek. Dan zei ze:

"Spiegeltje, Spiegeltje aan de wand,  
wie is de mooiste van het land?"

En dan zei de spiegel:

"Zo mooi als u bent is er geen,  
u bent het mooist van iedereen."

Sneeuwwitje groeide op en werd steeds mooier. Op een dag vroeg de koningin weer aan haar spiegeltje:

"Spiegeltje, Spiegeltje aan de wand,  
wie is de mooiste van het land?"

en toen zei de spiegel iets wat hij nog niet eerder had gezegd:

"Sneeuwwitje is duizendmaal mooier dan u."

De koningin werd vreselijk jaloers. Ze riep een jager bij zich en zei: "Breng Sneeuwwitje naar het bos en maak haar dood. Je moet mij haar hart en lever brengen als bewijs dat ze niet meer bestaat." De jager nam Sneeuwwitje mee naar het bos, maar hij vond het vreselijk dat hij haar moest doden.

"Loop maar weg," zei hij tegen Sneeuwwitje. En in plaats van Sneeuwwitje doodde hij een jong zwijn. Hij nam de longen en de lever van het dier mee terug naar de koningin.

Sneeuwwitje dwaalde urenlang door het bos. Toen zag ze een klein huisje. De voordeur zat niet op slot. Binnen stond een gedekte tafel met zeven kleine bordjes, zeven mesjes, zeven vorkjes, zeven lepeltjes en zeven bekertjes. In de slaapkamer stonden zeven bedjes. Sneeuwwitje nam een beetje eten van elk bordje en een beetje drinken uit elk bekertje. Daarna probeerde ze alle bedjes. Het zevende bedje lag het lekkerst. Ze viel meteen in slaap.

Toen het donker werd kwamen er zeven dwergen aan. Ze hadden de hele dag in het bos gewerkt en gingen weer naar huis.

Binnen zetten ze hun lantaarntjes neer en keken ze om zich heen.

De eerste dwerg zei: "Wie heeft er op mijn stoeltje gegeten?"

De tweede dwerg zei: "Wie heeft er van mijn bordje gegeten?"

De derde dwerg zei: "Wie heeft er met mijn vorkje geprikt?"

De vierde dwerg zei: "Wie heeft er aan mijn lepeltje gelikt?"

De vijfde dwerg zei: "Wie heeft er met mijn mesje gesmeerd?"

De zesde dwerg zei: "Wie heeft er hier mijn bedje geprobeerd?"

En de zevende dwerg zag Sneeuwwitje. Ze lag nog steeds te slapen.

Alle dwergen vonden haar heel mooi. Ze wilden haar niet wakker maken.

De volgende morgen zag Sneeuwwitje de zeven dwergen. Ze stonden allemaal om haar bedje heen en vroegen hoe ze heette en waar ze vandaan kwam. Sneeuwwitje vertelde alles wat er was gebeurd. Toen vroegen de dwergen of ze wilde blijven en of ze hun eten wilde koken en hun bedjes op wilde maken, terwijl zij in het bos werkten.

"Maar," zeiden ze ook nog, "als je alleen thuis bent, mag je niemand binnenlaten."

Op een dag stond de koningin weer voor haar spiegel.

"Spiegeltje, Spiegeltje aan de wand,  
wie is de mooiste van het land?"

En de Spiegel zei:

"Sneeuwwitje, bij de zeven dwergen, is duizendmaal mooier dan u."

Nu wist de koningin dat de jager haar had bedrogen. En ze verzong een gemene list. Ze vermomde zich als een oud vrouwtje dat appels verkocht. Zo klopte ze aan bij het huisje van de dwergen.

Sneeuwwitje was alleen thuis. Omdat ze zin had in een lekkere appel, vergat ze wat de dwergen haar hadden gezegd. Het oude vrouwtje reikte haar de

glanzendste appel aan uit haar mand.

Toen de dwergen die avond thuiskwamen, zagen ze Sneeuwwitje op de vloer liggen. Ze ademde niet meer, want ze had een giftige appel gegeten.

De dwergen maakten een glazen kist en legden haar erin. Ze zetten de kist voor hun huisje. Drie dagen hielden ze en de dieren uit het bos treurden mee. Toen kwam er een prins op zijn paard voorbij. Hij zag Sneeuwwitje en werd meteen verliefd op haar.

"Verkoop mij de kist," zei hij, maar dat wilden de dwergen niet.

"Geef me dit meisje," zei de prins, "want ik wil haar elke dag kunnen zien."

De dwergen gaven toe. Ze hielpen de prins die de kist op zijn paard wilde hijsen. Maar de kist viel en brak. Door de schok schoot er iets los uit de keel van Sneeuwwitje: het stukje giftige appel.

Meteen daarna opende Sneeuwwitje haar ogen.

"Waar ben ik?" vroeg ze.

"Bij mij," zei de prins. "Wil je meekomen naar mijn kasteel en mijn vrouw worden?" Sneeuwwitje wilde wel. Ze nam afscheid van de dwergen en zei dat ze altijd op bezoek mochten komen, of een keertje komen eten, als ze zelf hun bestek meenamen.

Samen met haar prins leefde Sneeuwwitje nog lang en gelukkig.

En die nare koningin, die ging natuurlijk al gauw op een nare manier dood, want zo ging dat met nare koninginnen.

