

Der Berg Ruft

Auteur: Thomas S%ockl

Uitgegeven door Thomas-S%ockl-Spiele, 1995

Een bergbeklimming met een heel uniek bewegingsmechanisme voor 2 tot 4 spelers vanaf 9 jaar.

DOEL

Kleine 'Heidi' gaat op bezoek naar haar oom die bovenop een hoge berg, de Phototapetetl, woont. Omdat ze de weg niet kent, wordt ze geholpen door 'Peter', de berggids. Belangrijk is dat Heidi tijdens het klimmen Peter nooit kan inhalen. Zodra dit gebeurt, moet het duo herbeginnen. Het spel eindigt zodra de berggids van een speler de top bereikt. Winnaar is echter de speler van wie het duo de 'kleinste' steenlawine veroorzaakt.

VOORBEREIDING

- Het speelbord wordt opengelegd. De berg Phototapetetl is onderverdeeld in 17 'trapjes'. Op elk trapje liggen rotsblokken en stenen. Eén rotsblok telt voor 5 stenen. Deze stenen en rotsen bepalen aan het eind van het spel de grootte van de veroorzaakte steenlawine.
- Elke speler kiest een duo ('Heidi' + 'Peter') en plaatst 'Heidi' voor en 'Peter' achter de beek (kant berg).
- De startspeler krijgt het zichtscherf en de 15 vlaggetjes.

SPELVERLOOP

- Bij elke beurt zijn twee spelers betrokken: de eerste speler (=Rufender) doet de berg 'roepen', de tweede speler (links van de vorige) (=Tippender) probeert te achterhalen hoeveel keer de berg dat doet.
- Het aantal keer dat de berg 'roept' wordt bepaalt door het aantal vlaggetjes dat de eerste speler rechtop plaatst achter het zichtscherf. Dit aantal is minimaal 0 en maximaal 15.
- De tweede speler probeert dit aantal nu te raden en doet een eerste gok. Indien het fout is, kan de eerste speler een tweede gok toestaan. Hiervoor moet hij wel eerst aangeven of het gezochte aantal kleiner of groter is dan de eerste gok. De tweede speler moet met deze informatie rekening houden. Dit wordt een derde (en laatste) keer herhaald indien de gok opnieuw fout was. Na deze derde gok wordt het zichtscherf weggenomen. De eerste speler kan echter ook na de eerste of tweede gok het zichtscherf wegnemen. (Hij is het immers die bepaalt hoeveel keer de tegenspeler mag gokken.)
- Wordt het aantal vlaggetjes **niet** geraden, dan worden de speelfiguren van de eerste speler als volgt verplaatst:
 - De figuur 'Peter' wordt eerst verplaatst. Het aantal trappen dat hij verder

gaat is gelijk aan het verschil tussen de laatste gok en de waarheid.
(Indien het verschil groter is dan 3, zie opmerking!)

- De figuur 'Heidi' wordt evenveel trappen verplaatst als het aantal gedane gokbeurten (maximaal 3). Komt 'Heidi' hierdoor minstens op dezelfde hoogte (gelijk of verder) als 'Peter', dan moet het duo herbeginnen. Beide figuren worden dan opnieuw op hun startvelden geplaatst.

De figuren van de tweede speler blijven in dit geval staan.

- Wordt het aantal vlaggetjes **wel** geraden na ÈÈn, twee of drie gokbeurten, dan moet het duo van de eerste speler herbeginnen en krijgt het duo van de tweede speler een bonus (beide figuren mogen dan enkele velden vooruit!):
 - juist raden na 1 beurt, beide figuren drie velden vooruit
 - juist raden na 2 beurten, beide figuren twee velden vooruit
 - juist raden na 3 beurten, beide figuren ÈÈn veld vooruit.
- Opmerkingen:
 - Is bij een **derde** foute gok het verschil tussen de gok en de waarheid nog steeds groter dan drie eenheden, dan mag de 'Peter'-figuur van de eerste speler toch slechts drie velden vooruit. De tweede speler wordt voor dit slechte gokken bestraft: zijn 'Peter' moet ÈÈn veld, zijn 'Heidi' drie velden achteruit. Bereikt zijn 'Heidi'-figuur hierdoor opnieuw haar startveld, dan moet ook 'Peter' teruggeplaatst worden op zijn startveld. Men kan door bewust fout gokken de tegenspeler niet echt treffen... integendeel! (De eerste speler mag echter deze regel negeren en zijn 'Peter'-figuur toch meer dan drie vakjes laten vooruit gaan. In dit geval wordt de tweede speler natuurlijk niet bestraft.)
 - Neemt de eerste speler de eerste (of tweede) gok aan waarbij het verschil groter is dan drie, dan moeten alle stappen geplaatst worden (en niemand wordt bestraft).

SPELEINDE EN PUNTENTELLING

- Het spel eindigt zodra een 'Peter'-figuur de top bereikt. De top moet niet exact bereikt worden. De overtollige stappen vervallen.
- Voorwaarden om de top te mogen bereiken en het spel te beëindigen:
 - De **eerste speler** mag na een eerste gok de top slechts bereiken indien zijn 'Heidi'-figuur maximaal drie trappen (dit is dus de trap met de twee rotsblokken) achter loopt. Is dit niet zo, dan moet de eerste speler nog minstens ÈÈn gok toestaan. De 'Heidi'-figuur moet dan nog evenveel trappen als gokbeurten vooruit maar mag dan nog in geen geval de top bereiken.
 - De **tweede speler** kan slechts de top bereiken indien hij een juiste gok doet en zijn 'Peter'-figuur door de bonus de top kan bereiken. De 'Heidi'-figuur van deze speler moet dan ook nog evenveel stappen vooruit als de 'Peter'-figuur nodig had om de top te bereiken.
- De speler die als eerste de top bereikt, is niet zomaar de winnaar.
- Voor elke deelnemer wordt de door hem veroorzaakte 'steenlawine' berekend met volgende formule: het aantal stenen op de trap van de 'Peter'-figuur

vermenigvuldigt met het aantal **vrije** treden tussen de samenhangende 'Peter'- en 'Heidi'-figuur. Dit resultaat kan sterk variëren. Staan beide figuren direct achter elkaar, dan is het gevonden resultaat gelijk aan nul en werd uitstekend gespeeld.

- Hebben meerdere spelers hetzelfde resultaat, dan wint de speler bij wie de twee figuren het dichtst achter elkaar staan. Indien meerdere spelers 'nul' behalen, dan wint die speler van wie het duo het verst is geraakt.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief