

# Babuschka

Bordspel voor twee of vier spelers vanaf 8 jaar  
Ravensburger® spelen Nr. 604 5134 6

Inhoud: 1 speelbord

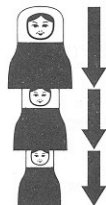
8 grote, 8 middelgrote en 8 kleine poppenfiguren (van ieder formaat hebben er 4 dezelfde kleur rok en 2 dezelfde hoofddoek)

Babuschka – de pop in de pop – daar zit wat in! Maar wat zit eronder? Niets? Een nog kleinere Babuschka? Een vreemde of een eigen pop?

Het spel begint met 8 poppen. Maar eigenlijk zijn het er wel 24. Zij komen een voor een te voorschijn, bewegen zich over het speelbord en tot slot verdwijnen de kleine poppen weer onder de grotere. Het wonderlijke is dat er onderweg – tenminste tijdelijk – poppen kunnen verdwijnen.

## Doel van het spel

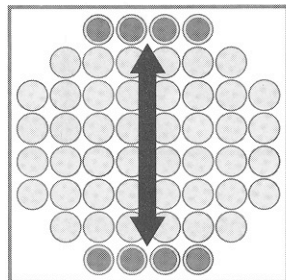
Het gaat er om wie als eerste zijn poppen aan de tegenoverliggende zijde van het speelbord kan brengen, dus op de startvelden van de tegenspeler(s). Aan deze opgave is pas voldaan als de poppen weer in de juiste volgorde over elkaar heen zijn gezet, de kleinste onder, daar overheen de middelgrote en de grote er bovenop.



## Voorbereiding

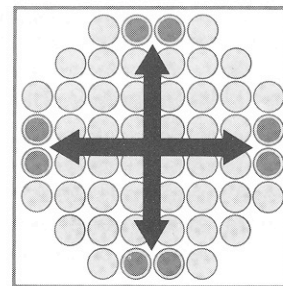
De spelers stellen hun poppen over elkaar gestapeld op de startvelden op.

Bij **twee** spelers krijgt iedere speler vier grote, vier middelgrote en vier kleine poppen, en wel de ene speler die met de zwarte rokken en de tegenspeler die met de grijze rokken.



Startvelden en speelrichting bij 2 spelers

Als er **vier** spelers tegen elkaar spelen krijgt iedere speler twee grote, twee middelgrote en twee kleine poppen en wel telkens met dezelfde kleur van de hoofddoek. Bij deze speelwijze speelt de kleur van de rok geen rol.

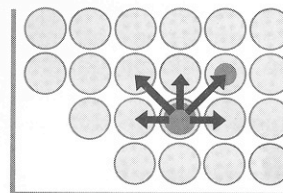


Startvelden en speelrichting bij 4 spelers

## Spelregels

De spelers bepalen wie er mag beginnen. Bij twee spelers is men om en om aan de beurt, bij vier spelers na elkaar in de richting van de wijzers van de klok. Wie aan de beurt is heeft in de loop van het spel twee mogelijkheden, namelijk te zetten **of** te springen.

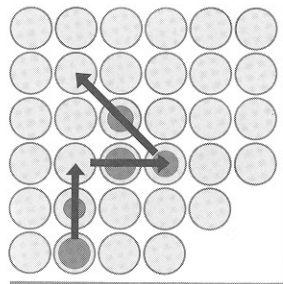
**Zetten:** Men zet een van zijn poppen een veld vooruit recht, schuin of zijwaarts. “Vooruit” betekent in de richting van de tegenspeler; achteruit zetten is niet toegestaan.



Het veld dat bereikt wordt moet onbezet zijn of de pop die er op staat moet kleiner zijn dan de pop die wordt gezet. Het mag een eigen of een vreemde pop zijn. De grotere pop wordt over de kleinere heengezet!

Ook bij het zetten op een onbezet veld moet de pop altijd opgetild worden, dus niet tegelijk met een pop die er onder zit over het bord schuiven!

**Springen:** Men komt twee velden vooruit als men over een eigen of over een pop van een tegenspeler heenspringt! De grootte speelt daarbij geen rol. Ook kleine poppen mogen over grote springen. De sprongen moeten in rechte lijn worden gedaan. De toegestane richtingen zijn: vooruit, schuin vooruit of opzij – dus niet achteruit.



Het veld achter een pop waarover heengesprongen wordt, moet vrij zijn of de pop die er op staat moet kleiner zijn dan de pop die springt. De grotere pop wordt over de kleinere heengezet!

---

Als de positie van de figuren het toelaat, mag een pop een hele reeks van sprongen doen (zie afbeelding). Men **moet** echter niet zover springen als men kan. Men mag zijn pop daar laten staan waar men wil, ook als daarbij een kleinere pop wordt bedekt.

Er wordt niet geslagen. Maar poppen die door eigen of vreemde poppen van tegenspelers worden bedekt, zijn daardoor tijdelijk geblokkeerd. Deze mogen pas weer worden gezet als de grotere pop is vertrokken. Omdat er **niet nagekeken** mag worden, moet men heel goed oppassen en proberen te onthouden welke poppen afgedekt zijn.

Tegen het einde van het spel kan het gebeuren dat een speler tijdelijk geen zet kan doen omdat zijn poppen allemaal bedekt zijn of zo staan dat zij niet verder kunnen. De speler moet dan een beurt overslaan, totdat een van zijn poppen weer vrij is.

De **startvelden** zijn tegelijk doelvelden van de speler die er tegenover zit. Bij een spel met vier spelers mogen de beide andere spelers deze velden ook niet tijdelijk voor zetten of sprongen gebruiken.

De poppen moeten op de doelvelden in de juiste volgorde aankomen. Een grote pop mag er pas dan staan als de kleine en de middelgrote pop op het veld zijn aangekomen. Omdat de poppen niet achteruit mogen worden gezet, moet men er op letten dan men zo zet dat de poppen in de juiste volgorde kunnen binnenkomen.

## Einde van het spel

Winnaar is de speler, die als eerste al zijn poppen in de juiste volgorde op de startvelden van de tegenspeler heeft gebracht. Het spel kan worden voortgezet om ook de tweede, derde en vierde plaats te bepalen.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg