

De geheimzinnige

VALLENDE STER

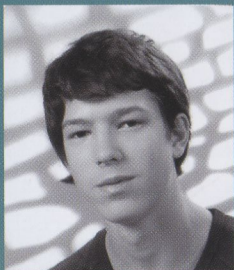
Spelregels



DRIE
MAGIERS
SPELLEN



Auteur: Christian Sovis



© 2012 DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
Klantenservice: 0900-999 0000
klantenservice@999games.nl
Made in China

Auteur: Christian Sovis
Illustraties: Rolf Vogt
Alle rechten voorbehouden

Een helder licht van een vallende ster schijnt in de nachtelijke hemel en verdwijnt met een zachte bons in de achtertuin. De kinderen kijken elkaar vragend aan: "Wat was dat nou?"

Angstig doen ze de deur naar de tuin open en kijken voorzichtig om de hoek. Achter de oude regenton bij de waslijn zien ze een zwak lichtje. Langzaam sluipen ze dichterbij: "Maar dat is..."

Verbaasd wrijven de kinderen hun ogen uit. Inderdaad! Aan de waslijn hangt een kleine, treurende ster, die bij haar val al haar stralen heeft verloren. De kinderen bedenken zich geen seconde, en verzamelen alle stralen, die ze één voor één aan de ster teruggeven.

Uiteindelijk zweeft de trotse ster stralend door de achtertuin met de nog harder stralende kinderen eromheen!



Speelmateriaal

- a 1 ster met 3 magneten
- b 1 waslijn
- c 2 houten steunen
- d 12 lange stralen met metalen ring
- e 20 korte stralen zonder metalen ring
- f 20 lange stralen zonder metalen ring
- g 1 speelbord

De spelregels

a



b



c



d



e



f



g



Kort speloverzicht

De spelers proberen zoveel mogelijk stralen aan de ster te hangen zonder dat ze eraf vallen. Wie als eerste al zijn stralen kwijt is, wint!

Vorbereiding

- 1 Haal het speelmateriaal uit de doos en leg het speelbord op de inleg in de doos.
- 2 Doe de twee houten steunen in de gaten. Zorg ervoor dat de gleuven naar boven wijzen.
- 3 Verbind beide steunen met de waslijn.
- 4 Hang de ster in het midden van de waslijn.
- 5 Verdeel de stralen over de deelnemers. Geef iedere speler er van elke soort evenveel. Leg resterende stralen opzij. Die zijn in dit spel niet nodig.



2



3

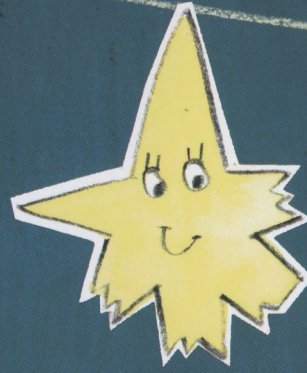
4

5

Spelverloop

De speler die als laatste een vallende ster heeft gezien, begint. Hij klikt een straal met een metalen ring aan de ster. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt. Hij mag ook een straal met een metalen ring aan de ster klikken of een straal zonder metalen ring op de aanwezige stralen leggen. Zo wordt doorgespeeld totdat het spel is afgelopen.

Vallen er tijdens de beurt van een speler 1, 2 of 3 stralen af, dan moet hij deze in zijn voorraad nemen. Vallen er meer dan 3 stralen af, dan neemt hij de 3 stralen met de meeste minpunten in zijn voorraad. Leg de andere gevallen stralen opzij. Deze doen niet meer mee.



Einde van het spel

De speler die als eerste geen stralen meer in zijn voorraad heeft, wint het spel. Iedere andere speler telt nu de minpunten van de stralen die hij nog over heeft bij elkaar op. De speler met de minste minpunten wordt tweede, enzovoort.

Minpuntenwaarden van de stralen

Lange straal met metalen ring:
1 minpunt

Lange straal zonder metalen ring:
2 minpunten

Korte straal:
3 minpunten

Meerdere spellen

De spelers kunnen ook afspreken om de minpunten op te schrijven en meerdere spellen te spelen. Spreek van tevoren af hoeveel spellen er gespeeld worden. Wie daarna de minste minpunten heeft, wint het spel.

Recordjacht

De spelers kunnen ook met elkaar afspreken dat ze juist proberen om zoveel mogelijk stralen aan de ster te hangen. Zo kunnen ze steeds proberen om hun record te breken. Deze variant kan ook solitair gespeeld worden.

