

Mein lieber Biber!

Auteur: Heinz Meister

Uitgegeven door Gold Sieber Spiele, 2000

Een leuk behendigheidsspel voor sluwe vlotpiraten (2 tot 6 spelers vanaf 6 jaar).
Vrij vertaald in het Nederlands door [Ans Loncke](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Idee

De bevertjes hebben een wiebelend vlot ontdekt. Nieuwsgierig als ze zijn, klauteren ze aan boord en spelen ze er naar hartelust. Maar opgepast dat het vlot niet omkantelt, want dan plonzen alle bevertjes terug in het water.

Inleiding

De bevertjes hebben een verlaten vlot ontdekt.

Nieuwsgierig als ze zijn, klauteren ze aan bord en huppelen ze rond op het wiebelende vlot. Zo ontdekken zij nieuw bouw materiaal voor de constructie van hun dam. Eens het bouw materiaal verzameld, begint de spurt naar het water.

De speler die de meeste houtstaafjes (bouw materiaal voor de dam) bekommt, wint het spel.

Het spelmateriaal

- 1 spelbord
- 1 sokkel voor het spelbord
- 6 verschillende bevertjes (Elk bevertje heeft een eigen kleur!)
- 48 bewegingskaarten (per gekleurd bevertje een 8-delig setje met de waarde 1 tot en met 8)
- 60 houtstaafjes
- de spelregels

De spelvoorbereiding

- Het spelbord wordt op zijn sokkel in het midden van de tafel geplaatst.
- De 6 bevertjes worden voorzichtig in het midden van het vlot geplaatst. Hierbij zorgt men ervoor dat geen enkel bevertje van het vlot glijdt.
- De 48 bewegingskaarten worden grondig geschud. Daarna ontvangt elke speler verdekt 3 kaarten. De spelers bekijken aandachtig hun kaarten.
- De overblijvende kaarten worden in twee gelijke en verdeckte stapels gelegd.
- De stapels worden naast twee tegenover elkaar liggende zijdes van het spelbord geplaatst.
- De 60 houtstaafjes worden over twee, ongeveer even grote, stapels verdeeld en in de nabijheid van de kaartenstapels gelegd.

Het spelverloop

1. Algemeenheden i.v.m. de verplaatsing van de bevertjes

Op het spelbord, nl. het vlot, staan er in een spiraalvorm 30 gekleurde zwembandjes. De kleuren van deze zwembandjes komen overeen met de kleuren van de verschillende bevertjes. De bevertjes zullen d.m.v. de bewegingskaarten over deze zwembandjes verder bewegen.

Het roodwitte zwembandje met de witte pijl stelt het eerste veld voor terwijl het groenwitte zwembandje dat reeds op de beverdam ligt; het laatste veld symboliseert.

Alle bevertjes mogen door de spelers verplaatst worden. Geen enkele speler heeft een eigen bever.

Het spel wordt in uurwijzerszin gespeeld. De speler met de langste snijtanden mag het spel beginnen.

Wanneer een speler aan de beurt komt, dan kiest hij een handkaart uit en legt deze open voor zich neer. Op deze wijze ontstaat er voor elke speler een aflegstapel.

Daarna verplaatst de speler de beverfiguur, van hetzelfde kleur als de gespeelde kaart, op het spelbord. De bever wordt evenveel zwembandjes in de richting van de dam verder gezet als de kaart aangeeft. Men moet steeds het opgegeven aantal uitvoeren en de zwembandjes die door andere bevertjes bezet zijn, worden altijd meegeteld.

Elk bevertje moet zo geplaatst worden dat het perfect past op het zwembandje. De plaatsing van de staart speelt hierbij geen rol. Het is zelfs toegelaten dat de beverstaart gedeeltelijk op een aanpalend zwembandje ligt.

Op elk zwembandje mag er slechts één bevertje staan. Een zwembandje, waarop de staart van een ander bevertje ligt, is niet bezet! Hierdoor wordt het evenwel moeilijk om op die locatie een nieuw bevertje te plaatsen.

Het is niet toegestaan om een kaart te spelen waardoor twee bevertjes op hetzelfde veld komen te staan. Een bevertje moet steeds naar een vrij zwembandje verplaatst worden.

Heeft men alleen maar kaarten waarbij de bevertjes op een bezet veld belanden, dan mag men geen beurt overslaan maar moet men kaarten bijnemen. T.t.z. men legt telkens een kaart weg en neemt een nieuwe kaart van de voorraadstapel totdat men een kaart bekomt waardoor men een bevertje kan verplaatsen. M.a.w. een speler moet tijdens zijn beurt steeds een bevertje verzetten.

Eindigt de beweging van een bevertje op een anders gekleurd zwembandje, dan gebeurt er niets. Wanneer de beweging evenwel

eindigt op een veld met hetzelfde kleur als het bevertje, dan mag deze speler een extra bewegingskaart (om zijn bewegingsmogelijkheden te vergroten) of een houtstaafje nemen (om de winstkans te vergroten).

2. Een bevertje verlaat het vlot

Verzet een speler een bevertje voorbij het laatste groenwitte zwembandje, dan verlaat dat bevertje het vlot en springt het op de beverdam. Dit bevertje heeft het spel verlaten en speelt nu niet meer mee. Wanneer een bevertje het vlot verlaat, dan vervallen de overblijvende bewegingspunten automatisch.

De speler die een bevertje op de beverdam plaatst, mag als beloning een extra bewegingskaart of een houtstaafje nemen.

De bewegingskaarten van bevertjes die het vlot hebben verlaten , worden als jokers beschouwd. Met deze kaarten mag men elk ander gekleurde bevertje, dat zich nog in het spel bevindt, verplaatsen. Het cijfer op de kaart blijft evenwel het verplaatsingsaantal aanduiden.

3. Het spelbord kantelt

Het is mogelijk dat het vlot tijdens het spel omslaat en alle bevertjes in het water vallen. Op dat ogenblik wordt het spel direct beëindigd. De speler die erin slaagde om het vlot te laten kantelen, moet als straf twee houtstaafjes op de voorraad terugleggen. Heeft deze speler minder dan twee staafjes in zijn bezit, dan geeft hij de staafjes af die hij bezit.

Het is niet toegestaan om een andere kaart te spelen wanneer men merkt dat het vlot zal omslaan. Een gespeelde kaart moet men immers uitvoeren!

4. Kaarten trekken.

Nadat een speler een bevertje heeft verplaatst, mag hij telkens één kaart nemen van één der voorraadstapels. Een speler heeft m.a.w. steeds recht op een kaart, maar kan een tweede kaart bekomen (kleur van het bevertje en het veld zijn hetzelfde - het bevertje werd op de beverdam gezet) als gevolg van de beweging van het bevertje. Er is geen beperking op het aantal handkaarten waarover een speler mag beschikken.

Wanneer een speler vergeet om een kaart te trekken, dan mag hij steeds een kaart nemen op voorwaarde dat hij minder dan 3 handkaarten heeft. M.a.w. elke speler mag op gelijk welk ogenblik zijn kaarten aanvullen tot 3. Wanneer een speler evenwel 3 of meer handkaarten heeft en vergeet om tijdens zijn beurt kaarten bij te trekken, dan heeft hij pech. In dat geval is het niet toegestaan om na de beurt deze kaarten van een stapel te nemen.

Wanneer beide kaartenstapels zijn uitgeput, dan kunnen de spelers geen

kaarten meer trekken. Er wordt dan verder gespeeld met de handkaarten die de spelers nog bezitten.

Speleinde

Het spel eindigt :

- nadat een speler zijn laatste handkaart uitspeelde en uitvoerde
- nadat het laatste bevertje het vlot verlaat
- nadat het vlot omkantelde

Daarna tellen de spelers de houtstaafjes die zij verzameld hebben.

De speler die de meeste houtstaafjes (bouw materiaal voor de dam) bekomt, wint deze spelronde.

In principe worden er maximum 3 spelrondes of tot de uitputting van de voorraad staafjes gespeeld. De speler die na deze rondes in totaal de meeste houtstaafjes verzamelde, wint het spel.

Na een eerste en eventuele tweede spelronde, worden de bevertjes opnieuw in het midden van het vlot geplaatst. De bewegingskaarten worden verzameld en grondig geschud. Daarna ontvangt elke speler opnieuw 3 handkaarten. De speler die het kleinste aantal houtstaafjes bij elkaar sprokkelde, mag als eerste beginnen. Wanneer er verschillende spelers het kleinste aantal staafjes verzamelden, dan komt één van deze spelers aan de beurt, nl. de speler die als eerstvolgende aan de beurt zou komen indien de voorgaande spelronde niet beëindigd was.

Auteur

Heinz Meister ontwikkelde in de voorbije jaren reeds heel wat spellen. Een aanzienlijk aantal van deze spellen werd reeds gepubliceerd. Hij legt zich vnl. toe op kinderspellen. Heinz Meister slaagt er steeds opnieuw in om d.m.v. eenvoudige spelregels en -mechanismen onderhoudende spelletjes te ontwikkelen. Hij lukt er zelfs in om met zijn spellen de volwassenen te bekoren



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 28-12-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief