

Im 7 Himmel

Auteur: Wolfgang Kramer

Uitgegeven door FX Schmid, 1989

Twee tot zes spelers proberen als eerste met hun partner in de 7de hemel te komen.

Vrij vertaald in het Nederlands door Ans Loncke
(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).



IM 7 HIMMEL IN DE ZEVENDE HEMEL

Art Nr.: 71212.2

Uitgave: 1989

Auteur: Wolfgang Kramer

FX Schmid

Duitsland - 8210 Prien

Beschrijving achterzijde doos

Het spelidee

Op het tuinfeest is alles nog rozegeur en maneschijn. Alle paartjes zijn nog heel erg verliefd op elkaar en het gaat er vrolijk aan toe.

De verliefde paartjes bestaan uit echte typetjes, zoals Mario Matscho (Mario Macho), Klara Klunker (Klara Kwast), Steffi Styling (Steffi Vetkuif) of Hans Haüsllich (Hans Huisduif).

Enige tijd later gaat het er al minder rooskleurig aan toe in de liefde. Elke partner leidt zijn eigen liefdesleven, waarbij relaties van korte en lange duur elkaar opvolgen.

Steeds weer zal de vertrouwde partner verleid worden door een andere speler. Die zal proberen om met deze nieuwe liefdesgezel de zevende hemel te bereiken. Zo zal de partnerwissel een hele tijd doorgaan.

Om met zijn eigen partner het begeerde einddoel te bereiken, moet men heel wat tact, trucjes en spitsvondigheden toepassen. Maar ook geluk en goede sympathiekaarten zijn van belang om in dit liefdesspel als eerste met zijn liefdespartner in de wolken van de zevende hemel te belanden.

Inhoud: 1 plezant speelbord

6 partnerfiguren (spelfiguren) in een verschillende kleur

6 partnerkaarten met telkens twee afbeeldingen

99 sympathiekaarten

1 spelhandleiding

Aantal spelers: 2-6 montere leeftijdsgenoten

Leeftijd: vanaf 12 jaar

Speelduur: ca 40 minuten

Handleiding

1. Het spelidee

Op het tuinfeest is alles nog rozegeur en maneschijn. Alle paartjes zijn nog heel erg verliefd op elkaar en het gaat er vrolijk aan toe.

De verliefde paartjes bestaan uit echte typetjes, zoals Mario Matscho (Mario Macho), Klara Klunker (Klara Kwast), Steffi Styling (Steffi Vetkuif) of Hans Häuslich (Hans Huisduif).

Enige tijd later gaat het er al minder rooskleurig aan toe in de liefde. Elke partner leidt zijn eigen liefdesleven, waarbij relaties van korte en lange duur elkaar opvolgen.

Steeds weer zal de vertrouwde partner verleid worden door een andere speler. Die zal proberen om met deze nieuwe liefdesgezel de zevende hemel te bereiken. Zo zal de partnerwissel een hele tijd doorgaan.

Om met zijn eigen partner het begeerde einddoel te bereiken, moet men heel wat tact, trucjes en spitsvondigheden toepassen. Maar ook geluk en goede sympathiekaarten zijn van belang om in dit liefdesspel als eerste met zijn liefdespartner in de wolken van de zevende hemel te belanden.

2. Speldoel

De speler die met zijn eigen partnerfiguur als eerste in de zevende hemel belandt, wordt de winnaar van dit spel.

Klap het speelbord open en speel er maar op los.

3. Spelmateriaal

- 1 plezant speelbord
- 6 partnerfiguren (spelfiguren) in een verschillende kleur
- 6 partnerkaarten met telkens twee afbeeldingen
- 99 sympathiekaarten
- 1 spelhandleiding

4. Spelvoorbereiding

Voor 4-6 spelers gelden de volgende basisregels. De spelregels voor 2-3 spelers worden op het einde van het spelreglement behandeld.

4.1. **De zes partnerfiguren** worden op het startveld met het tuinfeest geplaatst. De andere velden zullen de partners via verschillende avontuurtjes en gebeurtenissen leiden naar de zevende hemel.

4.2. **De zes partnerkaarten** worden geschud en onder de spelers verdeeld. Elke speler ontvangt één kaart en legt deze open voor zich neer. De overblijvende kaarten worden naast het speelbord gelegd en zullen later in het spel, namelijk bij het wisselen, van pas komen.

Waarom staan er twee figuren afgebeeld op elke partnerkaart?

Elk koppeltje bestaat toch uit twee partners. Zo zoekt een man een vrouwelijke gezel en een vrouw een mannelijke gezel om de zevende hemel te bereiken.

Bijvoorbeeld:

Karel ontvangt bij het begin van het spel de rode partnerkaart met Vanessa Vamp, waardoor hij de

rode spelfiguur als partner krijgt toegewezen. Ann heeft de blauwe partnerkaart met Charlie Charmeur, waardoor zij de blauwe spelfiguur als partner ontvangt. Elke speler moet zijn partnerkaart steeds open op tafel plaatsen, zodat iedereen kan zien met welke partner de andere spelers de zevende hemel wensen te bereiken.

Opmerking: Partners (of koppeltje) worden alleen gevormd door de overeenkomstige partnerkaart en partnerfiguur van een speler.

4.3. **De sympathiekaarten**

Deze kaarten vormen de motor van het spel. Zij zullen bij het begin van het spel goed geschud worden. Vervolgens worden zij verdekt verdeeld onder de spelers. Elke speler ontvangt in het totaal 12 kaarten, die hij volgens kleur ordent. Elke speler zal erop toezien dat de medespelers zijn kaarten niet kunnen inkijken. De overblijvende kaarten worden verdekt naast het spelbord neergelegd.

De kaarten vertellen aan de spelers voor welke partnerfiguur (spelfiguur op het bord) zij belangstelling hebben. Wanneer een speler aan de beurt komt, dan moet hij een kaart uitspelen. Met een sympathiekaart kan hij dan **één** van de volgende twee acties ondernemen:

*één partnerfiguur verplaatsen
of
van partner wisselen*

5. Het verplaatsen van partnerfiguren

5.1. **De 72 sympathiekaarten met gekleurde getallen** worden aangewend voor het verplaatsen van de overeenkomstige partnerfiguur. Zo kunnen de spelfiguren 1, 2, 3, 4 of 5 velden vooruit verplaatst worden. Zij kunnen echter ook 1 tot 2 velden achteruit geplaatst worden. Het verplaatsen gebeurt dus overeenkomstig de waarde opgegeven op de kaart. Het terugzetten is uiteraard beperkt tot het startveld.

5.2. **De 12 sympathiekaarten met witte getallen** kan men aanwenden om gelijk welke partnerfiguur te verplaatsen. Men kan deze kaarten als een soort jokerkaarten beschouwen.

5.3. **De 7 sympathiekaarten met pijl** laten de overeenkomstig gekleurde partnerfiguur (bij een witte pijl mag men de partner vrij kiezen) verplaatsen tot op het veld achter de eerst volgende voorliggende partnerfiguur.

5.4. **De 8 sympathiekaarten voorzien van tekst** worden door de spelers net zoals de andere kaarten uitgespeeld (niet samen met een andere kaart, m.a.w. een speler mag per beurt slechts één kaart spelen). De aanwijzingen van deze kaart worden onmiddellijk opgevolgd!

Noot: De vertaling van deze kaarten is weergegeven op het einde van de spelregels.

6. Het wisselen van partner

6.1. **De sympathiekaarten met een gekleurd getal of een gekleurde pijl kunnen (in plaats van het voortbewegen van een partnerfiguur) worden aangewend om van partner te wisselen.**

Het volstaat dan om een partnerkaart met een gekleurd getal of een gekleurde pijl uit te spelen en om de eigen partnerkaart om te ruilen met de overeenkomstig gekleurde partnerkaart. Het is hierbij niet van belang of de omgewisselde partnerkaart al dan niet toebehoorde aan een andere speler of naast het spelbord lag (Bij 2, 4 en 5 spelers worden immers niet alle partnerkaarten verdeeld onder de spelers.). Daarna, zonder dat er een partnerfiguur verplaatst werd, is de volgende speler aan de beurt.

Bijvoorbeeld:

Karel bezit de grijze kaart met Steffi Styling. Ann heeft de blauwe kaart met Charlie Charmeur/Klara Klunker. Karel speelt een kaart met een blauw getal en wisselt zijn grijze partnerkaart om tegen de blauwe kaart van Ann.

6.2. **Natuurlijk kan men zijn afgestane partnerkaart op dezelfde wijze terug omruilen**

wanneer men zelf aan de beurt is. Op het einde van het spel, wanneer een partnerfiguur dicht bij de zevende hemel staat, zal iedereen proberen om deze partnerkaart te bemachtigen. Dit is bijzonder spannend en deze partner zal veelvuldig van eigenaar veranderen.

6.3. Een andere mogelijkheid om van partnerkaart te veranderen bestaat erin om op de velden 4, 8 of 14 te eindigen. Op deze wijze kan men vermijden dat men waardevolle verplaatsingskaarten moet opofferen aan het wisselen!

7. Op het tuinfeest begint alles

De jongste speler begint het spel. Hij speelt een sympathiekaart met een getalwaarde en verplaatst de overeenkomstige partnerfiguur, evenveel velden als de waarde, op het speelbord. Hierbij speelt het aantal figuren dat op eenzelfde veld staan geen rol.

Iedereen kan om het even welke partnerfiguur verplaatsen zolang hij een overeenkomstige sympathiekaart uitspeelt! De gespeelde kaarten worden op een aflegstapel gelegd. Het spelen gaat zo verder in uurwijzerszin.

8. De zes opwindende passages op de weg naar de zevende hemel.

Elke speler die **een partnerfiguur** op één van deze velden plaatst, moet **de voorgeschreven acties** van dat betrokken veld **onmiddellijk opvolgen**, hoe goed of hoe slecht deze actie ook kan zijn. De kleine groene symbolen op deze velden dienen als geheugensteun tijdens het spel.

8.1. **Veld. 2 - De eerste kus**

Hallo, dit koppeltje maakt vorderingen in het liefdesleven. Deze **partnerfiguur** mag direct **op veld 5** geplaatst worden. Daar vindt de eerste intieme picknick plaats.

8.2. **Veld 4 - De discotheek**

Aha... probeer eens iets anders en experimenteer. Alhoewel je eerst niet durft, **moet** je toch je eigen partnerkaart **ruilen** met een andere van je keuze.

8.3. **Veld 6 - Naar Montmartre**

Gefeliciteerd, er staat dit koppeltje een heet weekend te wachten in Parijs. Verplaats deze **partnerfiguur naar veld 9**.

8.4. **Veld 8 - Carnavalsfeest**

Zin in afwisseling? Je mag je eigen **partnerkaart omruilen** met een andere van je keuze. Het veranderen van partner mag, maar is **niet verplicht**.

8.5. **Veld 13 - De eerste ruzie**

Als straf wordt deze partnerfiguur **teruggeplaatst op veld 10**. D.m.v. van een roos onderneemt één van de partners een verzoeningspoging.

8.6. **Veld 14 - Het ongelukkige paartje**

Is liefhebben een heldendaad of niet? Je mag je eigen **partnerkaart omruilen** met een andere van je keuze. Het veranderen van partner mag, maar is **niet verplicht**.

9. In de zevende hemel

9.1. **Winnen van het spel**

De speler waarvan de partnerfiguur als eerste de zevende hemel bereikt, wint het spel. De overblijvende verplaatsingspunten vervallen dan. Het speelt hierbij geen rol welke speler deze partnerfiguur verplaatst. Wel is het van belang om de juiste partnerkaart te bezitten. Logischerwijs zal men proberen om de partnerfiguur met dezelfde kleur als de partnerkaart te laten winnen. Soms kan het echter gebeuren dat men geen keuze heeft dan het laten winnen van een andere spelfiguur.

9.2. **De rangschikking van de overige spelers**

De andere deelnemers spelen gewoon verder. De sympathiekaarten van partnerfiguren die reeds het eindveld bereikt hebben zijn waardeloos geworden. Deze partners kunnen niet meer omgewisseld

worden. Bovendien mag de sympathiekaart met de pijl (uit 5.3.) in deze situatie niet worden toegepast, nl. het verplaatsen van een spelfiguur tot achter de eerste voorop liggende partnerfiguur. Spelers waarvan de partnerfiguur reeds de zevende hemel heeft bereikt, nemen niet meer deel aan het vervolg van het spel.

9.3. ***Geen enkele partner eindigt in de zevende hemel***

Het is mogelijk dat er, als gevolg van veelvuldige partnerwissels, geen enkele partnerfiguur het eindvak bereikt. dit is niet zo erg, want in dat geval eindigt het spel nadat de laatste sympathiekaart wordt uitgespeeld. De winnaar is dan die speler van wie de partnerfiguur het dichtst de zevende hemel heeft genaderd.

10. **Bijzondere spelregels (van toepassing bij 2 of 3 spelers)**

Wanneer er slechts twee of drie spelers aan dit spel deelnemen, is het aangewezen om per speler met twee partnerfiguren te spelen. De spelregels worden dan als volgt aangepast:

10.1. ***Elke speler ontvangt twee partnerkaarten.*** Ook in dit geval wordt er met 6 spelfiguren gespeeld. Zijn er slechts twee spelers, dan worden de twee overblijvende partnerkaarten naast het speelbord geplaatst.

10.2. ***Na het uitspelen van een sympathiekaart, vullen de spelers telkens hun handkaarten terug aan tot 12 kaarten.*** Dit doen ze totdat er een partnerfiguur de zevende hemel bereikt heeft. De speler die deze spelfiguur tot in de zevende hemel bracht, mag als laatste nog zijn handkaarten aanvullen. Daarna worden de handkaarten, zoals in het basisspel, niet meer aangevuld. De overblijvende kaarten (nog niet gespeelde kaarten) blijven naast het speelbord liggen.

10.3. ***Wanneer een speler een partnerwissel mag uitvoeren, dan mag hij kiezen welke van zijn beide partnerkaarten hij zal wisselen.***

10.4. ***De winnaar van het spel wordt dan de speler die als eerste zijn twee partnerfiguren in de zevende hemel kan brengen.*** Slaagt slechts één speler erin om met één van zijn spelfiguren het eindvak te bereiken, dan wordt hij de winnaar.

Zo, beste spelers dit waren de spelregels. En nu veel geluk bij het spel!!!

11. **De vertaling van de 8 sympathiekaarten voorzien van tekst**

Gib dem Mauerblümchen Pfeffer! - Laat de muurbloempjes in actie komen!

Verplaats de laatste partnerfiguur 3 velden vooruit. Staan er meerdere spelfiguren op de laatste plaats, dan worden zij allemaal 3 velden vooruit geschoven.

Das Leben mischt die Karten neu! - Het leven schudt de kaarten opnieuw!

Alle spelers leggen 3 sympathiekaarten weg en nemen elk 3 nieuwe kaarten van de voorraadstapel. Spelers die minder dan 3 kaarten in hun hand hebben, krijgen toch 3 nieuwe kaarten.

Liebe auf den ersten Blick! - Liefde op het eerste gezicht!

Je mag je partnerfiguur verwisselen van plaats met een partnerfiguur naar keuze.

Nur nicht so schüchtern! - Wees toch niet zo schuchter!

Ga met je eigen partnerfiguur 1 tot 3 velden vooruit in de richting van de zevende hemel.

Nicht so stürmisch! - Niet zo stormachtig!

Zet de eerste partnerfiguur 3 velden terug. Staan er meerdere partnerfiguren op de eerste plaats, dan worden zij allemaal 3 velden achteruit geplaatst.

Immer hübsch langsam! - Laat de liefde groeien!

Plaats de eerste partnerfiguur 2 velden terug. Staan er meerdere partnerfiguren op de eerste plaats, dan worden zij allemaal 2 velden achteruit geplaatst.

Glückspilz! - Geluksvogel!

Je mag 1 tot en met 4 sympathiekaarten inwisselen tegen nieuwe kaarten. De omgeruilde kaarten worden op de aflegstapel gelegd en de speler neemt het gepast aantal van de voorraadstapel.

Vorne warten Freunde! - Vrienden vooraan, wacht maar!

Ga met je eigen partnerfiguur vooruit tot op het veld van de eerst voorliggende partnerfiguur. Bevindt deze figuur zich reeds in de zevende hemel, dan geldt deze kaart niet.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief