

De inhoud van dit spel:

- 1 speelbord
- 6 „tomten” (gestanst met houdertjes)
- 13 zwarte speelstenen
- 13 witte speelstenen
- 1 boekje met 2 spelregels

Daarmee kan men spelen:

- „Tomten-spel” voor 2 tot 4 spelers vanaf 5 jaar
- „Tomten tegen trollen” voor 2 spelers vanaf 5 jaar

Tomten-spel

Spelidee

Kennen jullie „tomten”? In de Zweedse sprookjes- en sagenwereld zijn dat kleine mannetjes, die verscholen leven en goede dingen doen voor mens en dier. Je ziet ze nooit, maar je merkt aan hun goede daden, dat ze er waren.

Trollen kennen jullie misschien beter. Dat zijn gnomen die ook verscholen leven – maar in tegenstelling tot de tomten halen ze alleen maar onzinnige streken uit.

In dit spel zijn de „tomten” in Zweden onderweg van het zuiden naar het noorden, om „stenen” te verzamelen voor hun huizen in het hoge noorden. Elke tomte wil natuurlijk als eerste thuis zijn – maar onderweg moeten ze een paar moeilijkheden overwinnen:

- Ze moeten hun krachten verdelen, want hoe meer stenen ze slepen, des te langzamer komen ze vooruit.
- Ze moeten de stenen verstandig kiezen, want zwarte zijn meer waard dan witte.
- Ze moeten een rivier oversteken en over een berg heen komen.
- Ze zijn altijd bereid, al hun stenen af te geven aan een tomte, die met lege handen bij hen komt.
- En ze moeten er altijd rekening mee houden, dat „trollen” letterlijk stenen op hun weg gooien – namelijk „trollenstenen”, die alleen maar moeilijkheden veroorzaken.

Doel van het spel

7 punten in het doel
(zwart = 2, wit = 1).

Vorbereiding

2 - 4 spelers

Stenen (12 zwarte, 12 witte) verdelen en op de blauwe velden zetten (afwisselend zwart/wit)

Trollenstenen onthouden!

Begin van het spel

De jongste speler mag beginnen

Winnaar is de speler die als eerste stenen ter waarde van 7 punten naar de huizen in het noorden (= rode doelvelden aan de bovenste rand van het speelbord) brengt. Daarbij tellen de zwarte stenen voor 2 punten en de witte stenen voor 1 punt.

Dit is een spel voor twee, drie of vier spelers. Om het spel te spelen heeft iedere speler een tomte-figuur nodig, die in een houdertje wordt gezet. Daarbij mag elke speler die figuur uitzoeken die hij het leukste vindt.

Bovendien heb je 24 speelstenen nodig: 12 zwarte en 12 witte. Drie zwarte en drie witte, dus zes in totaal, zijn steeds „trollenstenen”: deze zijn aan de onderkant gemerkt met een driehoek. De markering is niet te zien, als de stenen goed liggen.

Voordat het spel begint worden de stenen van de spelers op het veld gelegd.

Daarbij krijgt

- bij twee spelers: ieder 6 zwarte en 6 witte stenen
- bij drie spelers: ieder 4 zwarte en 4 witte stenen
- bij vier spelers: ieder 3 zwarte en 3 witte stenen

Iedere speler kijkt of hij „trollenstenen” heeft, maar legt ze zo neer, dat de andere spelers de markering niet kunnen zien.

De stenen worden op de blauw gemarkeerde velden in het „zuidelijke” en „middelste” derde deel van het speelbord gelegd, en wel zwarte en witte afwisselend naast elkaar.

Daarbij probeert iedere speler te onthouden, waar hij z'n „trollenstenen” heeft gelegd.

Afhankelijk van het aantal spelers staan er twee, drie of vier tomten op de groene startvelden. De jongste speler begint, de anderen volgen in volgorde van leeftijd.

Zetten van de speelfiguren

„Zeven kun je halen”
(Stenen bij de start + aantal velden = 7).

Stenen op de weg: verzamelen.

Lege velden: steeds een steen laten liggen.

In één beurt niet twee keer op hetzelfde veld.

De tomten gaan op pad volgens de volgende regels:

„Zeven kun je halen!”

Dat wil zeggen:

Wie onbeladen op pad gaat (dus in het begin allemaal), zet zeven velden.

Alle stenen, die je onderweg aantreft, moet je verzamelen (opstapelen tot een toren).

Op elk leeg veld, dat op je weg ligt, moet je een steen „laten vallen”, zolang je nog stenen hebt.

Alle tomten mogen bij elke splitsing of kruising in iedere richting verder lopen. Ze mogen echter niet in één beurt in dezelfde richting terug (dus naar het vorige veld) lopen.

Waar al een tomte staat, is geen plaats meer voor een tweede! (Uitzondering: zie „Arme tomten”!)

Bij iedere zet blijkt het mogelijke traject („hoe ver kan ik?”) uit de „last” op het moment van het lopen („hoeveel heb ik?”) volgens de regel „zeven kun je halen”:

Wie bijvoorbeeld met één steen op pad gaat, haalt zes velden.

Wie met twee stenen op pad gaat, haalt vijf velden...enz.!

Daaruit volgt: geen tomte kan meer dan zes stenen slepen.

Iedere tomte kan echter zelf beslissen, hoeveel stenen van de toren, die hij de vorige beurt verzameld heeft, hij mee op reis neemt. Hij kan bijvoorbeeld alles achterlaten en onbeladen 7 velden lopen. Hij kan - als hij zoveel heeft - 6 stenen meenemen en één veld verder gaan. Of er twee meenemen en vijf velden verder...

Steeds geldt: het aantal stenen, dat je meeneemt, plus het aantal velden, dat je kan lopen, is samen zeven.

De brug

3 stenen vormen de brug.
Niet in het midden
blijven staan.

Trollenstenen

Kreet „trollenstein”:
onderste steen
omdraaien.
Indien trollenstein:
alles ruilen met de
roeper.
Zo niet:
roeper zonder stenen
terug naar startveld.

Arme tomten

Leeg op een veld met
stenen komen:
overnemen en de andere
speler 1 veld terug
zetten.

Het gebergte

Vanaf het blauwgroene
veld nog een keer tot
7 tellen – ook midden in
een beurt.

Je komt alleen over de rivier, wanneer drie stenen een brug vormen. Iedere tomtte kan deze zelf bouwen, als hij met minstens drie stenen bij de brug aankomt. Als er al stenen liggen (des te beter); bij het oversteken van de brug worden die natuurlijk verzameld. Alleen mag niemand midden op de brug (op het roodomrande veld) blijven staan – noch bij het „bouwen van de brug” noch bij het „afbreken van de brug”!

Wie goed onthoudt, waar de door hem in het begin geplaatste trollenstenen in de loop van het spel komen, kan blij zijn. Op het juiste moment brengen de trollen namelijk alles in de war:

Wie „trollenstein!” roept, wanneer een andere speler z’n beurt zojuist heeft beëindigd, dwingt deze speler de onderste steen om te draaien. En als inderdaad een trollenstein de onderste steen van de stapel is, dan is de speler die geroepen heeft goed af: hij ruilt met de „betrapte speler” van bezit en positie. Blijkt de verdenking echter ongegrond te zijn, dan wordt de speler die geroepen heeft zwaar gestraft: hij moet z’n bezit in de steek laten en terug naar een groen startveld.

Wie bij z’n beurt met lege handen (dus zonder stenen) op een veld komt, waar al een andere tomtte met stenen staat, neemt deze diens stenen over en zet hem op het volgende lege veld in zuidelijke richting (dus in de richting „start”).

Heel erg spannend wordt het, als de tomtten de bergketen bereiken. Want als ze eenmaal over de berg zijn, gaat het met een vaart naar beneden:

Wie „op de kam” van het gebergte (blauwgroene veld) aankomt, ook al is het midden in een beurt, dan veranderen de regels direct voor hem.

Vanaf dit veld wordt namelijk opnieuw geteld: je mag vanaf het blauwgroene veld zeven velden naar het noorden zetten, en het maakt niet uit met wat voor een lading je daar aankomt. Daarbij geldt natuurlijk wel weer: op een leeg veld één laten vallen, op een bezet veld alles meenemen.

In het huis

Ieder verzamelt de
stenen, die hij naar het
doel brengt.

Als eerste 7 punten:
gewonnen!

Alle stenen, die op deze manier op het doel (een van de rode velden) aankomen, worden „in het huis” gelaten. Daarbij maakt het niet uit, op welke van de vier doelvelden een tomtte aankomt. Iedere speler verzamelt de „naar het huis” gebrachte stenen en legt deze voor zich neer. De tomtten lopen terug en verzamelen verder.

Winnaar is de speler die als eerste zoveel stenen „naar huis” heeft gebracht, dat ze samen zeven punten opleveren. Daarbij geldt: witte stenen tellen voor één punt, zwarte stenen tellen voor twee punten. Veel geluk en veel plezier bij het „tomtten-spel”!

Tomtten en trollen

Spelidee

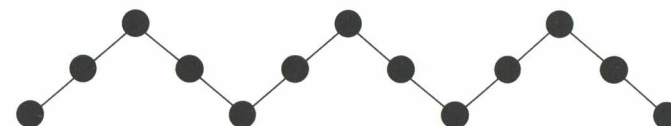
Dit is een spel, dat tomtten en trollen graag tijdens de lange midzomernachten spelen. Ze ontmoeten elkaar dan op een open plek in het bos ver van de menselijke woonplaatsen, en omdat ze allemaal stevig geloven in getallen-tovenarij, stellen beiden ieder 13 spelers op voor de strijd tegen elkaar. Als wij het op het speelbord naspelen, dan stellen wij ons voor, dat de 13 zwarte stenen 13 trollen zijn en de 13 witte stenen tomtten. En omdat hier tomtten tegen trollen spelen, is dit een zeer snel spel voor twee spelers met gevoel voor tactiek, list en streken!

Doel van het spel

Gewonnen heeft de speler, die als eerste met één speelsteen één van de vier rode resp. groene velden op de speelbordrand van de tegenpartij bereikt.

Vorbereiding

Op de onderste rand van het speelbord worden de 13 zwarte speelstenen (= trollen) zigzagsgewijs opgesteld; de buitenste punten van deze zigzag zijn de groene velden:
Dus zo:



Zetten van de speelfiguren

Aan de bovenste rand van het speelbord worden de 13 witte speelstenen opgesteld in spiegelbeeld van de zwarte.

De verschillende kleuren van de velden op het speelbord hebben voor de rest in dit spel geen betekenis. Ook de driehoek-markeringen op sommige stenen spelen geen rol.

Begin van het spel: of afwisselend tomten of trollen of telkens loten.

„Tomten” en „trollen” zetten om de beurt:

Iedere speler kan, als hij aan de beurt is, met een willekeurige tomt resp. trol zetten.

Een afzonderlijke tomt of trol kan drie velden verder zetten.

Hij kan daarbij over z'n kameraden heen springen; hij kan echter ook bij een kameraad (dus een speelsteen met dezelfde kleur) „op de rug” klimmen. „Op de rug” betekent: de speler legt de steen, waarmee hij zet, op een steen met dezelfde kleur, die op één van de volgende drie velden ligt.

Besluit een speler tot „springen”, dan is de beurt in ieder geval ten einde, ook wanneer er nog geen drie velden gezet zijn.

Omdat tomten en trollen stevige jongens zijn, lukt het ze niet alleen met z'n tweeën, maar ook met z'n drieën op elkaar te springen. Zo'n „twee” en zo'n „drie” zijn natuurlijk wel langzamer!

Twee op elkaar kunnen slechts twee velden verder zetten. Daar, waar ze blijven staan, mag hoogstens een speelsteen liggen!

Drie op elkaar kunnen slechts één veld verder zetten, en dat ook alleen, als het vrij is. Want meer dan drie – dat wordt teveel voor de arme kerel, die helemaal onderop staat!

Opheffen kun je een „twee” en een „drie”, als de bovenste op een nabijgelegen veld „springt”. „Springen” is een zet op zich!

Op het veld, waar je erbij komt, mag natuurlijk hoogstens een „twee” staan – want meer dan „drie” mag je niet vormen!

Het ontmoeten van tomten en trollen is onvermijdelijk en leidt steeds tot een kleine vechtpartij:

Omdat je niet over de tegenstander heen kunt springen, spring je gewoon op hem – als het niet anders kan, zelfs drie op drie! Maar dat gaat natuurlijk niet goed, en van beide ploegen moeten spelers – dus speelstenen – stoppen.

Ophouden moeten bij de ontmoeting van tomten en trollen steeds allen van de kleinste ploeg – en evenveel van de tegenpartij! Dus: als b.v. twee trollen drie tomten tegenkomen, moeten beide trollen en twee tomten van hun plaats – één tomt blijft er over. Wanneer evenveel tomten en trollen elkaar ontmoeten, moeten allen van het speelveld!

Het doel – dus één van de vier velden aan de speelbordrand van de tegenpartij – moet er in ieder geval slechts één bereiken.

Gelukt?

Van harte gefeliciteerd!