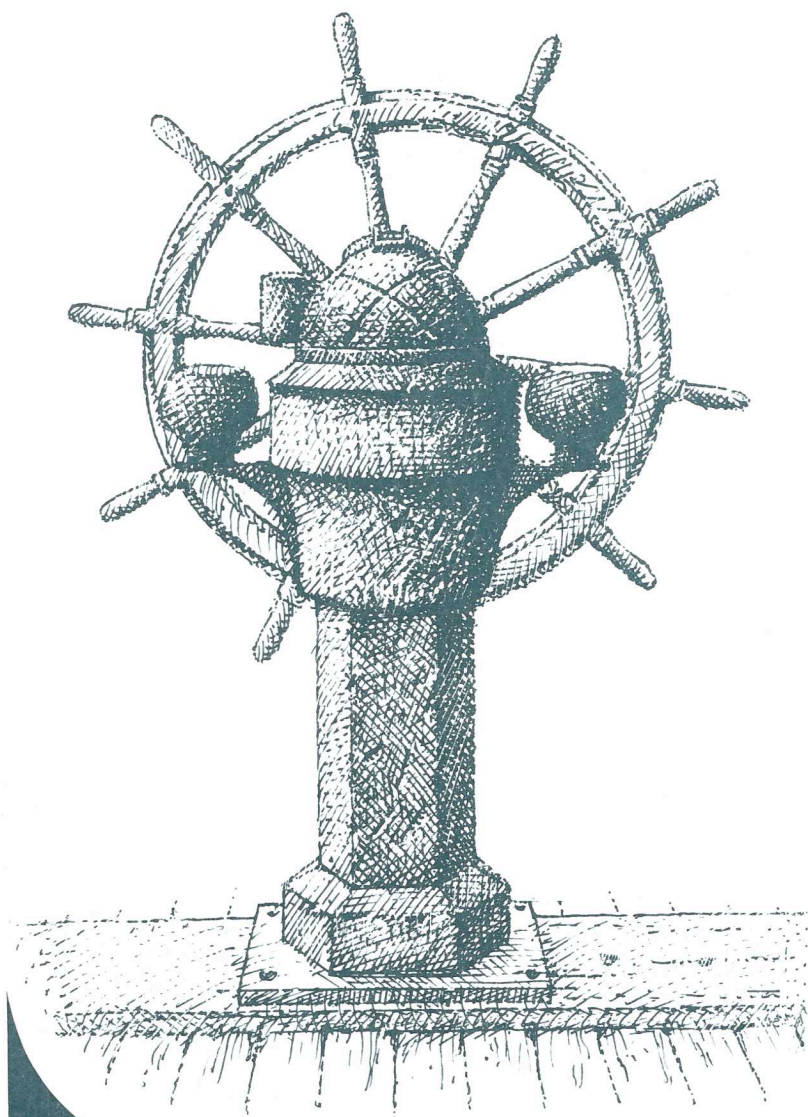


Dirk Hanneforth

Timon



franckh

Edition Petrus

Dirk Hanneforth

Timon

Dat drommelse stuurwiel

Een eenvoudig dobbelspel voor 4 of 5 spelers

Auteur: Dirk Hanneforth – Vormgeving: Matthias en Reinhold Wittig

Toebehoren:

Een samenvoegbaar stuurwiel, 25 stenen in 5 kleuren,
1 dobbelsteen met getallen, 1 dobbelsteen met kleuren en de spelregels.

't Is werkelijk drommels dat stuurwiel! Alle stenen mag je verplaatsen, alleen je eigen stenen niet. En als je het doel – een steen van iedere medespeler buit te maken – al bijna bereikt hebt, dan merk je pas hoe grillig dat stuurwiel is: de snelste route via het midden van het stuurwiel is ook geschikt voor je medespelers, die je buit graag zouden willen opstrijken.

't Wordt wel verteld, dat Jim Hawkins dit spel zou hebben uitgevonden gedurende zijn thuisvaart op de rijk met schatten beladen Hispaniola. Hij zou het op dat schip om gouden munten hebben gespeeld.

VOORBEREIDING: Het stuurwiel wordt uit de tien onderdelen in elkaar gezet. Iedere speler kiest een kleur en zet zijn vijf stenen vóór zich op de greep van het stuurwiel. De buitenste steen blijft daar staan tot het spel uit is. Hij is het kenmerk van de bezitter van de handgreep.

De spelers spreken af, wie begint.

DOEL VAN HET SPEL: Het doel is, van elke medespeler één steen buit te maken. Met elke vreemde steen, die je op je eigen greep van het stuurrad gehaald hebt, kom je een stuk dichterbij 't doel. Wie 't eerst vier vreemde stenen heeft, is de winnaar. Belangrijk: Je eigen stenen mag je nooit verplaatsen. Ze zijn de gezochte buit voor de vier andere deelnemers.

VERLOOP VAN HET SPEL: De spelers gooien om de beurt met beide dobbelstenen. De gekleurde dobbelsteen bepaalt de kleur, waarmee je mag zetten. Is dat dan net je eigen kleur, dan heb je vrije keus, met welke steen je wilt trekken. 't Zelfde geldt voor „wit”; deze jokerkleur geeft ook vrije keus. De spelers mogen ook afstand doen van hun zet!





Als een speler voor de tweede keer met de dobbelsteen de kleur van een steen gooit, die hij al buit gemaakt heeft, dan vervalt deze gooi, jammer genoeg.

De dobbelsteen met de getallen toont aan, over hoeveel velden de speler zetten mag. Wordt er een steen van de greep op het bord gezet, dan telt het veld vóór de greep als het eerste veld dat moet worden geteld (dus de velden op de greep tellen niet). De richting kan vrij worden gekozen. Over andere speelstenen mag je heen springen. Er mag altijd maar één enkele steen op één veld staan; er worden dus ook geen stenen uitgeworpen!

Komt er een steen op het veld vóór de handgreep van het stuurwiel terecht, dan heeft de bezitter van de greep deze steen gewonnen, als hij niet al een steen van dezelfde kleur in zijn bezit heeft. 't Is niet van belang, wie de steen op het veld voor de greep gezet heeft.

Als er voor de buit gemaakte steen nog geen plaats op de greep is wordt hij naast de greep gelegd tot er een veld vrij wordt.

SPEEL VOOR VIER DEELNEMERS: De vier spelers zetten slechts vier stenen van de gedobbelde kleur op hun handgreep. De buitenste steen dient weer als kenmerk voor de bezitter van de greep. Op de vijfde handgreep worden er eveneens vier stenen geplaatst; zu zijn de verlokkelijke buit voor de vier spelers. Hier is geen kenmerkende steen nodig.

Het speelveld vóór de vijfde greep geldt als gewoon veld, d.w.z. een steen, die daar terechtkomt, wordt niet op de greep gehaald.

Voor de rest gelden dezelfde regels als voor 't spel van vijf personen. Veel plezier!

VARIATIE: Er mogen meer stenen op één veld staan. De bovenste steen **blokkeert** de steen of de stenen er onder. Dus moet altijd eerst de bovenste steen worden verplaatst. Als je geen zet kunt doen omdat je steen geblokkeerd is, ... nu ja, dan heb je gewoon pech gehad.

