

Viva Topo!

De avontuurlijke reis naar luilekkerland.

Een tactisch dobbelspel rond de kaas voor 2–4 kinderen vanaf vier jaar

Soort spel:	Gezinsspel
Spelers:	2–4 spelers vanaf 4 jaar
Inhoud:	1 speelbord van karton, 1 poes, 20 muizen in vier kleuren, 20 stukjes kaas in vijf verschillende afmetingen, 1 dobbelsteen, spelregels
Auteur:	Manfred Ludwig
Illustratie:	Barbara Kinzebach

Het verhaal

Een muizenfamilie heeft het in het dagelijkse leven niet bepaald gemakkelijk en wil niets liever dan eens een keer echt in luilekkerland te leven.

Daarom treffen de muizenfamilies voorbereidingen voor een expeditie naar dit sprookjesachtige land. Gebraden duiven die de mond binnenvliegen en worsten die aan de bomen groeien zijn voor muizen natuurlijk niet zo aantrekkelijk en daarom ziet het luilekkerland voor muizen er heel anders uit dan dat van mensen. Het luilekkerland van de muizen bestaat uit kolossale hoeveelheden lekkere stukjes kaas. Op weg ernaartoe zijn er al plaatsen waar kaas voorkomt en hoe dicht men bij het „beloofde land“ komt, des te meer kaas is er.

Er schuilt echter voor de muizen een addertje onder de expeditie, omdat een hongerige poes lucht heeft gekregen van de expeditie van de muizen en de jacht op de muizen heeft ingezet.

De familie waarvan de meeste leden tot in luilekkerland doordringen of daar het dichtst bijkomen mag zich gelukkig prijzen.

De winnaar van dit spel is de speler waarvan de muizenfamilie in totaal de meeste stukjes kaas heeft weten te verzamelen.

Vorbereiding op het spel

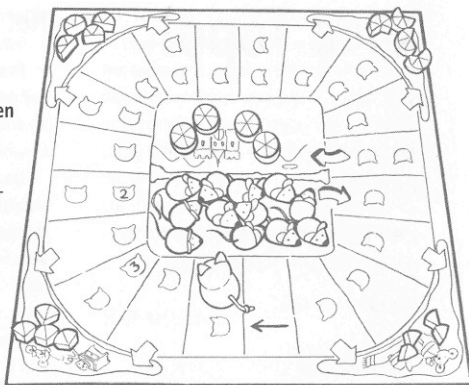
Het **speelbord** en de **dobelsteen** worden in het midden van de tafel gelegd.

De **muizen** worden verdeeld onder de medespelers: bij **twee** spelers krijgt iedere speler 5 muisjes van één kleur, bij **drie** en **vier** spelers krijgt iedere speler slechts 4 muisjes. Voordat het spel begint, worden deze muisjes op het startveld in het midden van het speelbord geplaatst.

De **poes** wordt op de ronde baan op het symbool voor de poes gezet waar de „2“, de „3“ of de „4“ op staat (afhankelijk van het aantal spelers die aan het spel deelnemen).

Bekijk voordat jullie beginnen eens welke weg de poes zal nemen. Op de losse velden van het parcours zijn poessymbolen te zien waar deze zich op beweegt. De poes trekt tijdens het spel van het ene naar het andere symbool. Tegen het einde van het spel mag de poes zelfs reuzensprongen maken en telkens een veld overslaan.

De **stukjes kaas** worden op grootte verdeeld over de 4 muizenwoningen in de hoeken van het speelbord. (Zie de afbeelding van de kaasstukjes in deze woningen!) In iedere woning bevinden zich daarna dus 4 stukjes van één kaas, waarbij in de eerste woning na de start de



kleinste stukjes daarvan liggen, in de tweede woning een homp van twee kaasstukjes, in de derde woning een homp van 3 stukjes (= halve kaas) en in de vierde woning zelfs reusachtige stukken die bestaan uit 4 stukjes kaas.

Het finishveld wordt voorzien van 4 hele kazen, bestaande uit 6 stukken.

Verloop van het spel

De speler die het meest van kaas houdt mag beginnen met dobbelen. Als er op de dobbelsteen een **getal** staat, dan mag de speler een willekeurig muisje met de wijzers van de klok mee met het gedubbelde aantal ogen over de ronde baan vooruitzetten. Hij mag dit aantal punten echter slechts voor 1 enkel muisje gebruiken en dit niet verdelen over verschillende muisjes.

Er kunnen maximaal vier muisjes op

één veld van de ronde baan staan. Als een speler absoluut met een muisje wil doorgaan dat op een al „vol“ veld zou terechtkomen, dan moet hij zijn muisje één veld daarvoor neerzetten, als hier nog plaats is en moet hij dus één punt laten vervallen.

Als op de dobbelsteen de kant met het **poessymbool** en **getal** bovenkomt, dan trekt eerst een muisje één veld verder. Daarna pas wordt de poes met de wijzers van de klok mee één veld vooruit gezet op het speelbord.

Als een zet is gedaan met een muis en/of de poes, is de volgende speler aan de beurt.

De poes passeert het startveld hoewel daar nog muizen staan ...

Muisjes die nog op het startveld staan als de poes het veld bij de uitgang van het startveld reeds gepasseerd is, doen automatisch niet meer mee. Zij kunnen niet meer aan de expeditie naar luilekkerland deelnemen.

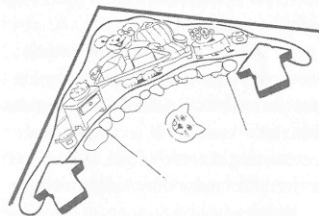
Misschien haalt een muis de poes in ...

In de beginfase van het spel kan een muisje de poes af en toe van achteren inhalen. Dat is echter absoluut niet aan te bevelen. In dit geval is het beter verder te trekken met een muisje dat verder achterop ligt.

De muizen vluchten ...

Natuurlijk kunnen de muizen zich

redden voor de poes, als deze gevaarlijk dichtbij is gekomen. Zij hoeven dan alleen maar op tijd naar de woningen van hun vrienden of verwanten in de hoeken



van het speelbord te vluchten, waarin als troost ook al stukjes kaas gereed liggen.

Zij mogen echter alleen maar van de weg af op de velden die een directe toegang tot deze muizenwoningen bezitten. Iedere woning beschikt over twee van die ingangen die telkens door een pijl staan aangegeven. Een woning kan alleen maar worden binnengevlucht als de dobbelsteen op zijn minst een aantal punten aangeeft dat groot genoeg is om de weg op deze plaats te verlaten. Hierbij telt de stap van het veld naar de woning ook als één punt, net zoals de stap van het ene veld naar het andere.

Je kunt alleen maar met de wijzers van de klok mee de woningen binnengaan. Zodra je een veld met de toegang tot een woning bent gepasseerd, kun je niet meer terugkeren om de woning binnen te gaan.

Natuurlijk biedt één woning ook aan verschillende muizen met verschillende kleuren plaats.

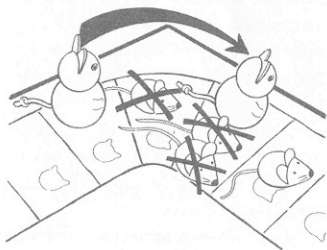
Deze muisjes mogen – afhankelijk van hun afstand tot de finish – stukjes kaas van verschillende grootte voor zich opeisen, waarbij de kaasstukjes altijd overvloediger worden naarmate je dichterbij luilekkerland komt.

Een muisje dat een woning invlucht, moet daar blijven tot het spel is afgelopen. De speler krijgt daarvoor in de plaats een stukje kaas. Als de stukjes kaas in een woning al verdeeld zijn, krijgt de nu arriverende muis echter helaas niets.

Muisjes die doordringen tot het luilekkerland, krijgen voor hun uithoudingsvermogen een hele kaas, die bestaat uit telkens 6 kaasstukjes.

De poes haalt de muizen in...

Als de poes tijdens het spel op een veld komt te staan waar één of meer mui-



zen zich op bevinden, dan wordt/worden deze uit het spel genomen.

Hetzelfde lot treft ook de muisjes die door de poes worden ingehaald.

De op deze manier uit het spel gehaalde muisjes kunnen helaas natuurlijk niet

meer in luilekkerland aankomen en zij krijgen daardoor niets.

Een speler heeft geen muisjes meer...

Als een speler al zijn muisjes heeft verloren of als deze al in luilekkerland of in de woningen zijn, dan mag hij toch nog mee dobbelen. Als hij hierbij getallen gooit, dan tellen deze niet; maar als hij het symbool van de poes gooit, dan mag hij de poes verder zetten.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle muisjes ofwel in het centrum van luilekkerland zijn aangekomen of als zij op zijn minst één van de 4 woningen zijn kunnen binnenvluchten, als er dus geen muisjes meer op de ronde baan zijn.

Nu wordt vastgesteld wie de grootste successen heeft behaald tijdens de expeditie naar luilekkerland. Dat is de medespeler die in totaal de meeste stukjes kaas heeft weten te bemachtigen.

Iedere speler telt daarom als het spel is afgelopen hoeveel losse kleine kaasstukjes hij bezit, waarbij natuurlijk de hele kaas als 6 kaasstukjes telt en de stukken uit de verschillende woningen afhankelijk van hun grootte als 1,2,3 of 4 losse kaasstukjes tellen.

En nu veel plezier bij deze razendsnelle jacht!