

Akaba

Een oosters behendigheidspel voor 2 - 4 tapijtvliegers van 5 - 99 jaar.
Met variant voor oudere spelers.

Spelidee: Guido Hoffmann

Illustraties: Guido Hoffmann

Speelduur: ca. 20 minuten

"Pas op! Uit de weg!", klinkt het vanuit de lucht. Snel duiken alle kooplui aan de kant, voordat het vliegende tapijt vlak langs hen heen suist. De tapijtvlieger heeft helemaal niet in de gaten dat zijn verschijning op de bazaar van Akaba zoveel onrust veroorzaakt. Hij denkt alleen aan het op handen zijnde familiefeest, waarvoor hij nog een heleboel geschenken moet verzamelen.



De tijd dringt en een heleboel spullen worden hem vlak voor z'n neus weggekaapt.

Spelinhoud

- 4 tapijtvliegers
- 1 blaasbalg*
- 1 speelbord
- 26 bazaarmuren
- 20 familiekaarten (in vier kleuren)
- 30 geschenkaarten (met onderling verschillend gekleurde rugzijde)
- 2 gekleurde dobbelstenen
- 10 ronde wonderlampen
- spelregels

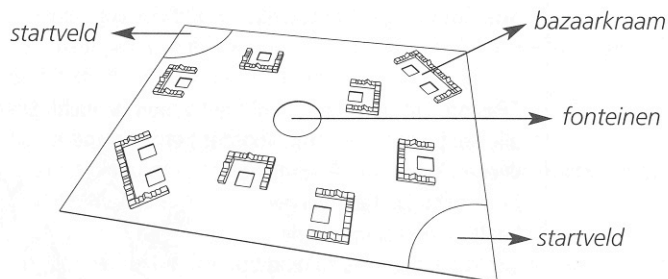
* Een blaasbalg is een apparaat waarmee een krachtige luchtstroom kan worden opgewekt. Eigenlijk bestaat het uit niet meer dan een zakje met een opening. Wanneer het zakje wordt samengedrukt, stroomt de lucht naar buiten. Als de druk vermindert, zuigt het zakje weer lucht naar binnen. Vroeger werd een blaasbalg veel gebruikt om een vuur op gang te houden. Maar ook om orgelpijpen of een accordeon geluid voort te laten brengen, wordt van hetzelfde principe gebruik gemaakt.

Doel van het spel

Het is de bedoeling om vijf geschenken te vinden en te vervoeren. Wie beschikt over een goed geheugen en kan zijn vliegend tapijt het best en het snelst door de bazaar sturen?

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel en bekijk het eens goed:



Plaats de bazaarmuren in de bijhorende uitsparingen van het speelbord: Er ontstaan zes kleine en twee grote bazaarkramen.

Op ieder geschenkaartje staat één van de vijf verschillende geschenken afgebeeld. Sorteert de kaartjes al naargelang hun gekleurde achterkant, schud ze en leg ze als verschillend gekleurde stapels naast het speelbord klaar.

Leg de kaartjes met de bruine achterkant in de hiervoor bedoelde uitsparingen van het speelbord. De beide andere stapels worden verdekt naast het speelbord gelegd. Als er slechts twee spelers meedoen, worden de kaartjes met de oranjegekleurde achterkant niet gebruikt en gaan terug in de doos.

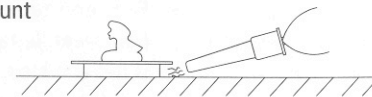
Iedere speler kiest een tapijtvlieger uit en zet deze voor zich neer. Bovendien ontvangt ieder kind de vijf overeenkomstig gekleurde familiekaarten. Deze moeten worden geschud en door iedereen op een verdeckte stapel voor zich neergelegd. De beide bovenste kaarten worden omgedraaid en naast de eigen stapel gelegd.

De blaasbalg en de dobbelstenen klaarleggen. Als er minder dan vier kinderen meedoen, gaan de overgebleven tapijten en familiekaarten terug in de doos. De 10 wonderlampen worden alleen bij de variant gebruikt en gaan eveneens terug in de doos.

Het tapijtvliegen

Het is helemaal niet zo gemakkelijk om met een tapijt te vliegen: dat kan iedereen je vertellen die het thuis al 'ns heeft geprobeerd! Het tapijt wordt met behulp van de blaasbalg in beweging gezet.

- Pak de blaasbalg en houd de punt van de tuit achter je tapijt.
- Knijp de blaasbalg in: de lucht wordt via de tuit naar buiten geperst. Probeer het tapijt met de naar buiten stromende lucht in beweging te zetten.
- Tracht het tapijt een kleine en een hele grote afstand te laten "vliegen".
- Let er op, dat je tapijtvlieger niet omvalt.



Belangrijk: het tapijt mag niet met de punt van de tuit worden aangeraakt of verschoven!

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De speler die bij het "in-de-lucht-springen" als langste blijft vliegen, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler: hij is de eerste tapijtvlieger.

De tapijtvlieger

De tapijtvlieger gaat zo meteen proberen om zijn tapijt één van de bazaarkraampjes binnen te laten vliegen. Hij zet zijn tapijt op een van de beide startgebieden van het speelbord en pakt de blaasbalg.

De saati

"Saati" is een Arabisch woord. Het wordt als "sa-ati" uitgesproken en betekent "horlogemaker" of "meester der tijd".

Kloksgewijs is de volgende speler als eerste de saati. Hij neemt beide gekleurde dobbelstenen.

Zodra de tapijtvlieger de blaasbalg voor het eerst heeft samengeknepen, begint de saati met beide dobbelstenen tegelijk te gooien.

De tapijtvlieger en de saati gaan net zolang door:

- tot de saati een doublet (= twee dezelfde kleuren) gooit
- of als er een tapijt in een bazaar is geland.

doublet gegooid = stop!

tapijt in bazaar geland = stop!

geschenk omdraaien, met eigen kaarten vergelijken

goed = op speelfiguur steken

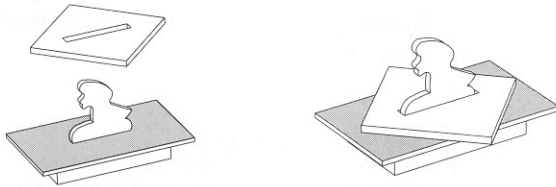
nieuw kaartje neerleggen

fout = kaartje opnieuw omkeren

- **De saati gooit een doublet.**
Dan roept hij onmiddellijk: "koff!"
Ook dit is Arabisch en betekent "stop". Het wordt uitgesproken als "koffer", maar dan zonder -er aan het einde.
De speelbeurt is voorbij.

- **Er is een tapijt een bazaarkraam binnengevlogen.**
Dan roept de tapijtvlieger: "koff!"
- Is het een klein kraam dan draait de speler het daar liggende kaartje om. Is het een groot kraam dan mag hij één van de beide kaartjes uitkiezen en omkeren. Het omgedraaide geschenk wordt met de omgedraaide eigen familiekaarten vergeleken.

→ **Heb je één van je gezochte geschenken ontdekt?**
Steek het op je tapijtvlieger.



- Leg dan de bijbehorende familiekaart in de doos en draai een nieuwe familiekaart om.
Pak een geschenkkaartje van de paarse stapel en leg het verdekt op de vrijgekomen plaats.
Als de paarse stapel verbruikt is, worden de kaartjes van de oranje stapel gepakt.

→ **Heb je het geschenk niet nodig?**
Alle spelers mogen het bekijken en daarna wordt het kaartje opnieuw verdekt op dezelfde plaats teruggelegd.

Alle tapijtvliegers blijven aan het eind van hun speelbeurt op dezelfde plek staan waar ze zijn terechtgekomen. De blaasbalg en de dobbelstenen worden kloksgewijs doorgegeven. De vorige saati is de nieuwe tapijtvlieger.

Verdere belangrijke bazaarregels:

- **Mag er meer dan één tapijt in een bazaar aanwezig zijn?**
In een klein bazaarkraam mag zich slechts één tapijt bevinden. In een groot bazaarkraam hebben een of twee tapijten landingsrechten.
- **Is het toegestaan om andere tapijten opzij te blazen?**
Ja, dat is zinvol als je de weg voor je eigen tapijt vrij moet maken. Wie dat wil, mag bv. ook proberen om een andere speler te hinderen bij het verzamelen van zijn laatste geschenk.

Wat gebeurt er als?

- **Heeft de tapijtvlieger bij vergissing het tapijt van een andere speler in een bazaarkraam geblazen?**
De speelbeurt is onmiddellijk voorbij. De eigenaar van het tapijt heeft geluk gehad. Hoewel hij niet aan de beurt was, mag hij zoals beschreven een kaartje omdraaien en eventueel behouden.
- **Kiept tijdens het blazen je eigen tapijt om, komt het in de fontein of vliegt het van het speelbord?**
De speelbeurt is onmiddellijk voorbij. De saati mag het tapijt op een willekeurige plek van het speelbord neerzetten. Maar echter niet in de fontein!
- **Kiept tijdens het blazen andermans tapijt om, komt het in de fontein of vliegt het van het speelbord?**
De speelbeurt is onmiddellijk voorbij. De eigenaar van dit tapijt mag het op een willekeurige plek van het speelbord neerzetten. Opgelet: echter niet in een bazaar!

Einde van het spel

Het spel is voorbij, zodra een van de spelers als eerste het vijfde geschenk op zijn tapijt heeft gelegd en zo het spel wint. Zijn jullie sterk? Dan kunnen jullie nu proberen om hem als beloning op een tapijt door het huis te dragen.

5 geschenken = gewonnen

Variant: de wonderlamp

Tactische variant voor 2 - 4 spelers.

*wonderlampen-
schijfjes klaar*

De voorbereiding en het spelverloop blijven hetzelfde als bij het basisspel. Bovendien worden de tien wonderlampen naast het speelbord klaargezet.

De gele doublet

*Saati gooit gele
doublet?*

Als de saati een gele doublet heeft gegooid, kiest hij vervolgens een van de beide startvelden met de afgebeelde wonderlamp uit en zet de inmiddels gestopte tapijtvlieger hierop.

*Tapijtvlieger op het
startveld zetten en
schijfje geven*

De bezitter van de vlieger krijgt een wonderlampschijfje. Als die er niet meer zijn, kan hij ook niets krijgen.

Het wonderlampschijfje

*1 schijfje =
3 blaasbeurten*

Ieder schijfje biedt de tapijtvlieger de mogelijkheid tot drie extra "blaasbeurten".

- Wie tapijtvlieger is en een wonderlamp heeft, mag "koff" roepen, ook als hij nog niet in een bazaarkraam is terechtgekomen.
De saati moet onmiddellijk ophouden met dobbelen.
De tapijtvlieger mag nu echter tot maximaal drie keer de blaasbalg samenknijpen. Pas daarna mag de saati verder gooien.
- Wie dat kan, mag ook meerdere wonderlampen tijdens dezelfde beurt inzetten.

Het plaatje wordt vervolgens terug bij de voorraad gelegd.

Wij wensen alle tapijtvliegers veel geluk bij hun vlucht over de bazaar van Akaba!