

Dappere dwergen

Een pittig hamerspel voor 2-4 spelers van 5 tot 99 jaar.

Auteurs Shaun Graham en Scott Huntington
Illustraties: Natalje Behle
Redactie: Markus Singer
Duur van het spel: ca. 15 minuten



Oh wat fonkelt dat mooi! Als er een ding is waar dwergen nog meer van houden dan lange baarden, dan zijn dat fonkelende edelstenen. En die zouden volop te vinden zijn in berg Fonkelkracht! Wie slaagt er als eerste in zijn 4 karretjes te vullen? Maar wees voorzichtig: wees niet te gierig, want door het kletterende geluid van edelstenen die naar beneden vallen, kan draak Dragomir wakker worden!

Inhoud van het spel



Voor het eerste spel

Tip: Laat je tijdens het allereerste spel helpen door een volwassene.



Leg de onderkant van de doos ondersteboven op tafel, zodat jullie de verpakkingstekst kunnen zien. Plak de spelmatsticker op de onderkant van de doos. Jullie zijn klaar om de mijn in te gaan! Laat de sticker na het spelen gewoon op de doos zitten. Nu heeft jullie spel niet alleen een leuke cover, maar ook een leuke achterkant van de doos!

Vorbereiding van het spel

- ① Leg de onderkant van de doos ondersteboven midden op tafel.
- ② Leg alle edelstenen op de doos.
- ③ Elke speler pakt een setje karkaatjes in dezelfde kleur, schudt ze en legt ze op een stapel met de afbeelding zichtbaar voor zich neer. Dat zijn jullie karstapels.
- ④ De jongste speler mag beginnen en pakt de startspelerkaart.
- ⑤ Schud de opdrachtkaarten en leg ze op een stapel met de afbeelding zichtbaar neer zodat alle spelers ze goed kunnen zien.
- ⑥ Houd de hamer bij de hand.



Begin van het spel voor 4 spelers

Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De startspeler begint. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, begint een nieuwe ronde.

Je beurt bestaat uit 5 fasen:

1. Hameren
2. Edelstenen tellen
3. Opdrachtkaart controleren
4. Karretjes vullen
5. Karretjes controleren



FASE 1: HAMEREN

Pak de hamer en tik net zo vaak tegen de zijkant van de doos tot er minimaal 1 edelsteen afvalt.

Tip: Er zijn verschillende tiktechnieken: Je kan tegen de korte of lange kant van de doos tikken. Je kan het met kleine, voorzichtige tikjes proberen, of met wat meer kracht slaan. Zodra er ten minste 1 edelsteen van de doos valt, moet je stoppen met tikken. Je gaat dan verder met fase 2.



Clara tikt voorzichtig met de hamer tegen de lange kant van de doos.

Belangrijk: Je mag de doos voor het tikken draaien en positioneren. Maar, als daarbij één of meerdere edelstenen van de doos vallen, eindigt jouw beurt onmiddellijk en mag de volgende speler spelen.

FASE 2: EDELSTENEN TELLEN

Tel nu alle edelstenen die van de doos zijn afgevallen:

Zijn er 8 of minder edelstenen gevallen?

Geweldig! Draak Dragomir heeft niets gemerkt.

Ga door met fase 3.

Zijn er 9 of meer edelstenen gevallen?

Oh nee, zoek snel dekking! Je hebt draak Dragomir wakker gemaakt.

Leg alle gevallen edelstenen weer op de doos. Je beurt is voorbij en de volgende speler mag spelen

Tip: Wanneer je tellen nog een beetje moeilijk vindt, kan je de gevallen edelstenen ook langs de rand van de doos leggen waar de gekleurde edelstenen staan afgebeeld. Leg naast elke afgebeelde edelsteen een van de edelstenen die van de doos zijn gevallen. Heb je nog edelstenen over? In dat geval zijn er meer dan 8 edelstenen gevallen en is de volgende speler aan de beurt.



Clara heeft 5 edelstenen van de doos getikt en gaat door naar fase 3.



Als Clara 9 edelstenen van de doos had getikt, was haar beurt afgelopen.



FASE 3: OPDRACHTKAART CONTROLEREN

Tip: Tijdens de eerste paar keer spelen, kunnen jullie deze fase ook overslaan en direct naar fase 4 gaan. Wanneer jullie wat meer ervaring hebben met het spel, kan deze fase het spel nog spannender maken.

Kan je de opdracht die openligt vervullen?

Ja? Prima!

Pak de opdrachtkaart van de stapel en leg deze naast je stapel met karkaartjes. De kant met de grote, witte edelsteen wijst naar boven. Een vervulde opdrachtkaart kan je in fase 4 gebruiken als witte edelsteen. Nu ga je door met fase 4.

Nee? Jammer!

Dan ga je direct door met fase 4.

Opmerking: De betekenis van opdrachtkaarten wordt aan het einde van de handleiding uitgelegd



Clara heeft de bovenste opdrachtkaart vervuld. Ze legt de kaart met de grote witte edelsteen naar boven naast haar stapel met karkaartjes.

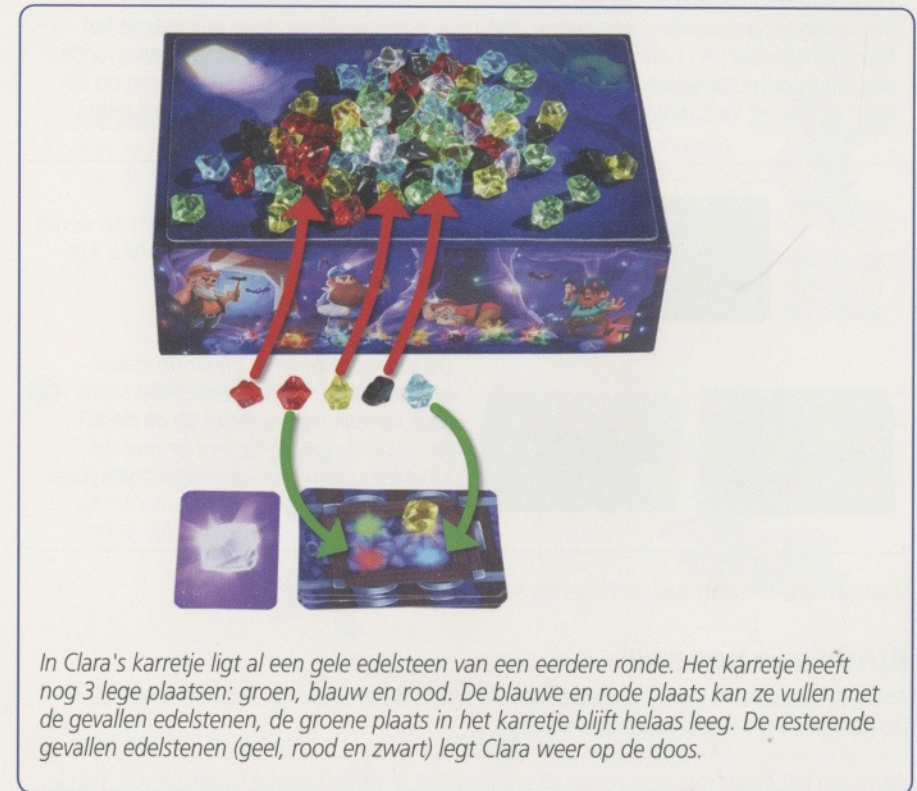
Belangrijk: Bij het vervullen van opdrachtkaarten worden geen edelstenen afgegeven. Ze moeten alleen gevallen zijn en kunnen in fase 4 gebruikt worden om de karretjes te vullen.

FASE 4: KARRETJES VULLEN

Nu mag je het bovenste kaartje van de stapel met karkaartjes vullen met de edelstenen die zijn gevallen. Elk kaartje heeft 4-6 plaatsen. Op elke plaats past precies één edelsteen. De edelstenen moeten volgens kleur op de lege plaatsen op het karretje passen. Witte edelstenen zijn jokers en kunnen op elke plaats gelegd worden. Al neergelegde edelstenen mogen verplaatst worden.

Belangrijk: Je mag telkens alleen het bovenste kaartje van de stapel met karkaartjes vullen.

Leg alle overgebleven gevallen edelstenen weer op de doos. Vallen daarbij meer edelstenen naar beneden, leg deze er dan ook bij.



In Clara's karretje ligt al een gele edelsteen van een eerdere ronde. Het karretje heeft nog 3 lege plaatsen: groen, blauw en rood. De blauwe en rode plaats kan ze vullen met de gevallen edelstenen, de groene plaats in het karretje blijft helaas leeg. De resterende gevallen edelstenen (geel, rood en zwart) legt Clara weer op de doos.

Tip: Zwarte stenen zijn geen edelstenen, maar keien en kunnen op geen enkel karretje geplaatst worden. Voor het volbrengen van de opdrachtkaarten in fase 3 tellen ze wel mee.

FASE 5: KARRETJES CONTROLEREN

Is je karretje helemaal gevuld? Dat wil zeggen: liggen op alle plaatsen passende edelstenen?

Ja? Goed gedaan!

Leg alle edelstenen op de doos en leg het karkaartje omgekeerd (met de achterkant naar boven) naast je stapel met karkaartjes

Wauw, moet je zien hoe prachtig het volle karretje glinstert!

Nee? Misschien lukt het je het karretje te vullen met behulp van de opdrachtkaarten die je hebt verzameld?

Als je al gevulde opdrachtkaarten hebt verzameld, kan je die als witte edelstenen gebruiken om je karretje vol te maken. Dat mag je echter alleen doen wanneer je het karretje helemaal kan vullen. Leg in dat geval je gebruikte opdrachtkaart(en) weer onder de stapel opdrachtkaarten. Leg daarna alle edelstenen van je karretje weer terug op de doos en leg het karkaartje met de afbeelding naar beneden naast je stapel karkaartjes.



Clara kan haar jokerkaart inzetten als vierde edelsteen in haar karretje. Nu is haar kar helemaal gevuld!



De joker legt ze weer onder de stapel opdrachtkaarten en de edelstenen van haar karretje legt ze terug op de doos. Het gevulde karkaartje legt ze met de afbeelding naar beneden rechts naast haar stapel karkaartjes

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Zodra een speler zijn vierde karkaartje gevuld heeft, is het einde van het spel ingeluid. De huidige ronde wordt nog afgemaakt

Als jij aan het einde van deze ronde als enige speler je vierde karretje helemaal vult, ben je de winnaar.

Als aan het einde van deze ronde meerdere spelers vier volle karretjes hebben, wint degene die nog de meeste vervulde opdrachtkaarten overheeft. Als ook hier de stand gelijk is, winnen beide spelers.

Meestervariant

Jullie zijn al meesterlijk in het omgaan met de hamer en dus klaar voor een grotere uitdaging? Probeer dan de volgende spelvariant uit:

Voor je er in fase 1 op los hamert, gooi je met de dobbelsteen. Het resultaat van de dobbelsteen bepaalt welke tiktechniek je in die beurt moet gebruiken.

Tip: Om niet continu in de handleiding te hoeven kijken, kunnen jullie de kleur van het gegooide symbool met de helmkleur van de dwergen vergelijken op de zijkant van de doos. De dwergen laten jullie de vereiste hamertechniek zien.

Yellow: *Voorzichtig! Door de sterke trillingen kan Dragomir wakker worden!*

Gebruik in plaats van de kop de steel van de hamer.



Blue: *Links of rechts – geen probleem!*

Je hamert met je zwakkere' hand. Ben je rechtshandig, dan pak je de hamer in je linkerhand. Ben je linkshandig, dan pak je de hamer in je rechterhand.



Purple: *Boem! Wie heeft er überhaupt een hamer nodig?*

Lij klopt niet met de hamer, maar met je vuist.



Red: *Pje hamert met je ogen dicht.*

Je legt tijdens het hameren je wang op de tafel.



Orange: *Auw! Vol op de duim!*

Je duim mag bij het kloppen de hamer niet aanraken.



Green: *Oh jeetje, was is dat?*

Je hamert met je ogen dicht.



Toelichting bij de opdrachtkaarten



Om aan deze opdrachtkaart te voldoen, moet je minder dan 4 – dus 1, 2 of 3 edelstenen – van de doos tikken.



Om aan deze opdrachtkaart te voldoen, moet je meer dan 5 – dus 6, 7 of 8 edelstenen – van de doos tikken



Om aan deze opdrachtkaart te voldoen, moet je minimaal 2 zwarte edelstenen van de doos tikken.



Om deze opdrachtkaart te vervullen, moet je een even aantal edelstenen van de doos afkloppen.



Om deze opdrachtkaart te vervullen, moet je een oneven aantal edelstenen van de doos afkloppen.

Tip: Zo kunnen jullie 'even' en 'oneven' controleren: Leg telkens twee gevallen edelstenen tegelijk op de opdrachtkaarten - één bij elke dwerg. Verdeel zo alle edelstenen. Is er aan het einde nog één edelsteen over?

- **Nee?** Dan is een even aantal edelstenen gevallen.
- **Ja?** Dan is een oneven aantal edelstenen gevallen.

Pak na het controleren alle edelstenen weer van de opdrachtkaarten af, want in fase 4 ga je daarmee je karretje vullen.