

# Das Schneemann Spiel

Auteur: Nicol Schöpe

Uitgegeven door Haba, 1986

Een eenvoudig dobbelsteenspel waarbij 2 tot 4 kinderen vanaf 4 jaar een sneeuwman proberen te maken.

---

## Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 speciale dobbelsteen met ogen ( met tweemaal 1 - 3 ogen )
- 4 sneeuwmanfiguren

Het maken van sneeuwmannen hoort evenveel bij de winter als skiën en met de slee spelen. Om uit kleine sneeuwballen een hele mooie grote sneeuwman te maken, moet je heel goed zijn. Heel veel werk en geduld is daarvoor nodig. En als je dan op het einde een prachtige sneeuwman hebt met hoed, stok en rode neus, dan wordt alle moeite beloond.

## Speldoel

Elke speler probeert als eerste alle sneeuwmanonderdelen te verzamelen om vervolgens zijn sneeuwman te maken.

## Spelregels

1. Voor het spel begint worden de afzonderlijke stukken van de sneeuwmannen (telkens drie delen in eenzelfde kleur) op de drie overeenkomende gekleurde hoekvelden van het speelbord gelegd.
  2. De jongste speler begint. Er wordt telkens in uurwijzerzin gedobbeld - iedereen slechts eenmaal - en men gaat het geworpen ogen aantal vooruit. Iedereen vertrekt bij het startveld en gaat in uurwijzerzin vooruit.
  3. Wanneer een sneeuwman op een vakje terecht komt waar reeds een sneeuwman staat, dan moet hij nogmaals met de dobbelsteen gooien, totdat hij op een vrij vakje terecht komt. Het overspringen is met een overeenstemmend ogen aantal toegestaan. Kom je op een "zonneveld" dan moet je een beurt overslaan. Elk onderdeel (onderstuk, middenstuk en hoofd met hoed) moet na elkaar eenmaal het speelbord rondgaan tot aan de daarbij horende doelvelden. Eerst vertrekt het onderste sneeuwmandeel en als laatste het hoofd met de hoed. Als een van de delen op het overeenkomende gekleurde veld is aangekomen, dan mag het volgende onderdeel vertrekken.
  4. De stukken die al op de drie doelvelden toegekomen zijn moeten nog samengesteld worden tot een grote sneeuwman en daarvoor moet je ook weer dobbelen tot ze samen op het grote eindvak staan (dat is het grote kruis in het midden van het speelbord). Overspringen mag echter nog steeds niet, daar de bouw van de sneeuwman in de juiste volgorde moet gebeuren (onderstuk, middenstuk, hoofd met hoed).
  5. De winnaar is de speler die als eerst zijn sneeuwman heeft kunnen bouwen op het eindvak.
- 

Date Last Modified: 13-02-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief