

Hompestomper!

Een behendigheids spel voor dappere onderzoekers met een scherpe blik. Voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar. Met verschillende, steeds moeilijkere varianten.

Spelidee: Manfred Ludwig

Illustraties: Cornelia Haas

Speelduur: ca. 15 minuten

De dierenonderzoeker Hompestomper heeft nieuwe voorraden ingekocht en is op weg terug naar zijn onderzoeksstation. Het zwaarste gedeelte van de weg ligt nog voor hem: hij moet de terreinwagen met z'n waardevolle vracht dwars door de onbegaanbare jungle sturen!

Dat lukt alleen, indien hij heel goed op de weg let en alle gaten in het wegdek weet te ontwijken ...

Spelinhoud:

- 2 speelborden (van verschillende moeilijkheidsgraad)
- 3 terreinwagens
- 1 dierenonderzoeker
- 1 dobbelsteen met speciale afbeeldingen
- 40 gekleurde voedselpakketjes
- 3 ongekleurde stomperstenen
- spelregels

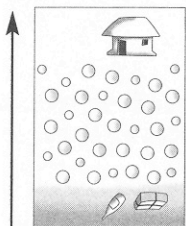
Het besturen van de terreinwagen is helemaal niet zo eenvoudig!

Het beste is om het eerst keer eens oefenen: leg het eenvoudigste speelbord met het apenonderzoeksstation in het midden op tafel.

Begin met **terreinwagen nr. 1**; deze is het kleinst en laat zich het gemakkelijkst langs de gaten in de weg sturen. Zet hem ergens op het lichtbruine startgebied aan de rand van de jungle. Zet Hompestomper in het kleine gat voorin de wagen. Neem de wagen tussen duim en wijsvinger en probeer om hem zodanig door de jungle te schuiven, dat Hompestomper – en dus ook zijn wagen – niet in een wegdek gat glijdt.

Opgelet: Hompestomper mag tijdens het spel niet worden vastgehouden.

Wie in een gat is terechtgekomen, merkt dat meteen: Hompestomper glijdt een klein beetje naar voren en de wagen blijft in de kuil hangen en is niet meer naar voren te krijgen ...



startgebied



terreinwagen vasthouden

10 pakketjes afleveren

Speelbord, wagen, onderzoeker, dobbelsteen, ieder 10 pakketten

1 x gooien, cijfer zonder rand: wagen nemen, opladen

Cijfer met rand: vervolgens pakket afgeven

Onderzoeker in wagen zetten, wagen door de jungle schuiven

Wagen blijft steken? Pakket afgeven, verder rijden

Doel van het spel:

Wie als eerste zijn tien voedselpakketjes af kan leveren, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

Leg het speelbord met het apenonderzoeksstation in het midden op tafel. Iedere speler neemt tien voedselpakketjes van dezelfde kleur en zet ze voor zich neer.

De drie terreinwagens, Hompestomper en de dobbelsteen liggen klaar.

Overtollige voedselpakketjes (bij minder dan 4 spelers), het speelbord met het vogelonderzoeksstation en de drie stomperstenen worden niet gebruikt en opzij gelegd.

Ongeoefende spelers kunnen ook met zes voedselpakketten beginnen. Bij spelers van verschillende sterkte, moet het aantal voedselpakketten op de sterkte van de afzonderlijke spelers worden afgestemd.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Wie heeft als laatste een aap gezien? Jij mag beginnen en één keer met de dobbelsteen gooien. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind.

- **Op de dobbelsteen komt het cijfer een, twee of drie zonder rand boven te liggen:**

Neem de terreinwagen van het overeenkomstige getal en zet hem ergens op het lichtbruine startgebied aan de rand van de jungle.

Laad hem op met voedselpakketjes van je eigen kleur:

In de kleinste wagen (nr. 1) passen er twee, in de middelste (nr. 2) en in de grootste (nr. 3) is plek voor telkens drie pakketjes.

- **Op de dobbelsteen komt het cijfer twee of drie met een rand boven te liggen:**

Zet de terreinwagen van het gegooide getal op het startgebied en laad hem op. **Bovendien** mag je een van je voedselpakketjes weggleggen. Leg het in de verpakking.

Zet Hompestomper in het kleine gat voorin de wagen. Nu kan hij op weg gaan: neem de wagen, zoals bij de oefening, tussen duim en wijsvinger en schuif hem voorzichtig door de jungle in de richting van het apenonderzoeksstation.

- **Blijft de wagen plotseling vastzitten, omdat je hem in een gat van de weg hebt gestuurd?**

Om hem te bevrijden, moet je vervolgens een van je voedselpakketjes eruit nemen en opnieuw voor je neerleggen. Daarna mag je de wagen met Hompestomper weer naast het gat zetten en meteen verder rijden.

- **Opgelet:** telkens als je met de wagen in een gat terechtkomt, moet je een van je voedselpakketjes weer bij je terugleggen.

Geen pakket
meer?
Volgende speler

Zitten er geen voedselpakketjes meer in de wagen? Dan is je beurt voorbij. Het volgende kind is aan de beurt.

Aangekomen?
Pakketten
afgeven,
volgende speler

- Ben je met de terreinwagen bij het onderzoeksstation aangekomen?

Goed zo! Alle voedselpakketjes die er nog op de wagen zijn geladen, mag je in de verpakking leggen. Het volgende kind is aan de beurt.

Einde van het spel:

De eerste speler, die al zijn voedselpakketjes heeft afgeleverd, heeft gewonnen en wordt door dierenopzichter Hompestomper tot onderzoeksleider benoemd.

Moeilijkere varianten

- Voor gevorderden:

De **blokkeerstenen** worden ingezet om een stuk van de weg te blokkeren. Nadat een van de spelers gegooid heeft, zet zijn rechter buurman 1 – 3 stenen neer:

- Als er een **één**, en dus de kleinste terreinwagen gegooid wordt, dan worden alle **drie** de stomperstenen neergezet.
- Als er een **twee** (ook met rand), en dus de middelste terreinwagen wordt gegooid, dan worden **twee** stomperstenen neergezet.
- Als er een **drie** (ook met rand), en dus de grote terreinwagen wordt gegooid, dan wordt er **één** stompersteen neergezet.

- Spel voor jungleprofs:

- Er wordt gespeeld met het speelbord, waarop het vogel-onderzoeksstation staat afgebeeld. Hierin zitten meer en ook moeilijkere gaten in de weg door de jungle.
- De **stomperstenen** worden gebruikt.
- **Beide speelborden worden achter elkaar** gelegd. Eén van de voedselpakketjes mag naar het eerste, maar alle andere moeten naar het tweede onderzoeksstation worden gebracht.

