

Alles im Griff

Auteur: L. Ferrini & L. Dolfi

Uitgegeven door Amigo 2002

Iedere speler krijgt drie voorwerpen op zijn zwakste arm. Om het spel te winnen moet hij die in de loop van het spel op tafel leggen of afgeven aan een medespeler. Heeft men pech dan komen er voorwerpen bij. Een kaartspel (+ eigen huisgerief) voor 2 - 6 spelers vanaf 6 jaar dat ongeveer een 20 minuten duurt.

Alles im Griff

Inhoud :

- 66 speelkaarten (43 voorwerp-, 15 speelveld- en 8 blancokaarten)
- 6 pionnen
- 1 dobbelsteen

Spelidee.

Iedere speler krijgt bij aanvang van het spel drie voorwerpen die hij op de arm legt en moet vasthouden. In de loop van het spel kan men bij pech bijkomende voorwerpen krijgen : turnpantoffel, borstel, pluchen beestje, kleeherhanger ...

Wie als eerste al zijn voorwerpen op tafel kan afleggen of aan zijn medespelers kan doorgeven is de winnaar.

Het vasthouden van de voorwerpen.

Om de voorwerpen vast te houden mag de speler enkel zijn zwakste arm gebruiken. Rechtshandigen moeten de voorwerpen links vasthouden, linkshandigen rechts. Daarenboven mag men voor het vasthouden alle mogelijke lichaamsdelen gebruiken (mocht dit helpen!?) Dus de zwakste arm of schouder of wang of kin maar nooit de sterkste arm! De sterkste arm mag men enkel gebruiken om te dobbelen of om kaarten te nemen of om voorwerpen te nemen respectievelijk af te leggen op tafel. Het spreekt vanzelf dat men meerdere voorwerpen op elkaar mag stapelen.

Wie in de loop van het spel een of meerdere voorwerpen laat vallen moet deze voorwerpen terug nemen en als straf een bijkomend voorwerp van tafel nemen. Dit voorwerp mag de speler zelf kiezen. Indien de speler opnieuw iets laat vallen dan moet hij opnieuw een bijkomend voorwerp van tafel nemen. Zo kan het gebeuren dat een speler in een en dezelfde beurt tot maximum 4 voorwerpen moet bijnemen, echter niet meer.

De voorwerpen worden in de loop van het spel steeds van tafel genomen. Moet een speler een voorwerp aan een andere speler geven dan legt hij dit eerst op tafel. De medespeler moet dan het voorwerp van tafel nemen.

Vorbereiding van het spel.

Alle spelers staan rond de tafel, stoelen heeft men niet nodig. Er zijn vijfmaal zoveel voorwerpen nodig als er spelers deelnemen. Bij drie spelers heeft men dus 15 voorwerpen nodig, bij vier spelers 20 voorwerpen enz.

Alle spelers bekijken de 43 voorwerpkaarten en zoeken deze kaarten uit waar de

afgebeelde voorwerpen zich in huis bevinden en waarmee mag gespeeld worden. Zijn er thuis niet voldoende voorwerpen voorhanden dan kunnen de spelers op de blancokaarten ook voorwerpen tekenen die wel ter beschikking staan.

Men verzamelt de voorwerpen die men nodig heeft en legt deze op de rand van de tafel. De betreffende kaarten worden geschud en als een verdeckte stapel in het midden van de tafel gelegd. Alle overige voorwerpkaarten en blancokaarten heeft men niet nodig en komen in de doos te liggen.

De 15 "speelveld"-kaarten worden geschud en zichtbaar in een cirkel of ovaal op tafel gelegd. De volgorde van de kaarten is niet bepaald.

Iedere speler krijgt een pion en plaatst deze op de startkaart met de vlag. Ben je met minder dan zes spelers dan komen de overige pionnen niet in het spel en worden ze in de doos gelegd. De dobbelsteen komt in het midden te liggen.

Iedere speler neemt drie kaarten van de verdeckte stapel beginnend met de oudste speler en zo in wijzerzin verder.

Iedere speler neemt de overeenkomstige voorwerpen die op de kaarten staan afgebeeld van de tafelrand en legt deze zoals reeds beschreven op zijn zwakste arm. Vervolgens leggen alle spelers hun kaarten terug op de stapel. De oudste speler schudt de stapel, legt daarom zijn voorwerpen even opzij, en legt de kaarten terug verdekt in het midden van de tafel.

Verloop van het spel.

De jongste speler begint. Vervolgens speelt men in wijzerzin verder. Wie aan beurt is moet drie acties na elkaar doorvoeren.

1. actie

De speler aan beurt dobbelt en verplaatst zijn pion het aantal geworpen ogen in wijzerzin vooruit. Gooit hij een vier dan verplaatst hij zijn pion vier kaarten in wijzerzin verder, bij een vijf verplaatst hij zich vijf kaarten verder.

2. actie

Komt de pion op een kaart terecht waar er zich reeds een of meerdere andere pionnen staan dan geeft hij willekeurig een van zijn voorwerpen, die op zijn zwakke arm liggen, aan een van deze spelers. De speler aan beurt geeft met klare en duidelijke stem aan welk van zijn voorwerpen hij wil geven aan wie. Het genoemde voorwerp legt hij op tafel vanwaar de betreffende medespeler het onmiddellijk moet nemen.

Opmerking : komt de speler aan beurt op een kaart waar zich geen enkele medespeler bevindt, dan vervalt deze actie.

3. actie

De speler voert datgene uit wat de kaart, waarop hij komt te staan, aangeeft.

Komt de speler aan beurt op de blauwe **stop-kaart** dan moet hij de volgende beurt overslaan.

Komt de speler aan beurt op een groene **dobbelsteen-kaart** dan moet hij nogmaals dobbelen en nogmaals de drie acties na elkaar doorvoeren.

Komt de speler aan beurt op de grijze **start-kaart** dan kiest hij een willekeurige medespeler uit met wie hij één van zijn voorwerpen moet ruilen. Beiden geven aan welk voorwerp ze op tafel willen leggen. Nadat dit effectief gebeurd is moet de andere speler het voorwerp nemen.

Komt de speler aan beurt op een geel **geschenk-kaart** dan moet hij een van zijn voorwerpen aan zijn linker buur geven. Welk voorwerp hij wil geven mag hij zelf kiezen. Hij geeft aan welk voorwerp het wordt en legt het op tafel waar de medespeler het onmiddellijk neemt.

Komt de speler aan beurt op de rode **stapel-kaart** dan moet hij een kaart van de verdeckte stapel nemen. Hij bekijkt het afgebeelde voorwerp :

- wanneer **de speler aan beurt** het afgebeelde voorwerp reeds op zijn arm heeft liggen dan legt hij het voorwerp en de kaart opzij. Beiden worden niet meer gebruikt in het verdere verloop van het spel en verdwijnen dan ook uit het spel.
- wanneer **een medespeler** het afgebeelde voorwerp bezit dan geeft hij dit voorwerp aan de speler aan beurt. Hij legt het voorwerp op tafel waar de speler aan beurt het onmiddellijk neemt. De kaart wordt door de speler aan beurt open naast de verdeckte stapel gelegd.
- wanneer **geen enkele speler** het afgebeelde voorwerp heeft dan moet de speler aan beurt het betreffende voorwerp van de tafelrand nemen. De kaart wordt door de speler aan beurt open naast de verdeckte stapel gelegd.

Als een speler de laatste kaart van de verdeckte stapel neemt dan moet hij alle kaarten, die er open naast liggen, schudden (enkel met zijn sterkste hand!) en als een nieuwe verdeckte stapel klaarleggen. Laat hij hierbij iets vallen dan moet hij een bijkomend voorwerp nemen.

Einde van het spel.

Wie als eerste alle voorwerpen kan afleggen respectievelijk aan zijn medespelers kan afgeven is de winnaar. Vervolgens helpen alle spelers met uitzondering van de winnaar de voorwerpen op hun oorspronkelijke plaats terug te leggen.

Tip : Men kan "Alles im Griff" ook met 7 of 8 spelen. Men heeft dan enkel één of twee pionnen extra nodig.



Date Last Modified: 02-02-2003

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief