

Rübenziehen

Auteur: Ulrike schiefer

Uitgegeven door Haba, 1991

Een eenvoudig dobbelsteenspel waarbij 2 tot 4 kinderen vanaf 4 jaar zoveel mogelijk wortels verzamelen.

Vrij vertaald in het Nederlands door Griet Notebaert (Brugge, België).

Spelinhoud

- 1 houten speelbord
- 1 grote dobbelsteen met ogen
- 4 hazen
- 10 houten wortels
- 12 saladekaarten
- 10 wortelkaarten

Doel van het spel

Elke speler tracht zoveel mogelijk wortels te verzamelen, en met wat geluk de beste wortels te ontvangen.

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een haas en plaatst vervolgens zijn haasje op het grote startveld. De 10 wortels worden in de voorziene gaten in het speelbord gestoken. Alle saladekaarten worden als een open stapel naast het speelbord op tafel gelegd. De wortelkaarten worden gemengd en in een stapel omgekeerd aan de kant gelegd, zij worden pas op het einde gebruikt.

Spelverloop

De jongste speler begint. Hij werpt met de dobbelsteen en gaat het aantal geworpen ogen vooruit, in de richting van de akker. Nu is het aan de volgende speler om te werpen met de dobbelsteen.

Wanneer je haas op een saladeveld komt, mag je een een saladekaart van de stapel nemen.

Wanneer een haas op een veld komt waar een wortel in zit, mag hij die eruit nemen en tussen zijn poten steken. Elke haas kan maar 1 wortel met een keer dragen. Als een haas op een veld komt waar geen wortel meer inzit, dan mag hij uiteraard geen wortel nemen. Wanneer je een wortel hebt, moet je hem zo snel mogelijk naar het startvak terug brengen.

Elke speler mag het geworpen aantal ogen vooruit gaan, maar ook achteruit gaan. Je mag echter niet in één beurt twee richtingen uitgaan. Dat is belangrijk om saladekaarten te verkrijgen of om een haas met een wortel op een speelveld aan te treffen.

Als je een haas tegenkomt, met of zonder wortel, op een gewoon speelveld, dan moet je om de wortel dubbelen. Wie het hoogst aantal ogen heeft, mag de wortel tussen zijn poten steken.

Staan meerdere hazen met en zonder wortels op éénzelfde veld, dan werpt elke haas die op dat vak staat. De hazen die het hoogst aantal ogen gooiden, ontvangen een wortel.

De saladevelden beschermen de hazen, dan wordt er dus niet gedubbeld om de wortels.

Komt een haas terug op het startveld, dan moet hij er halt houden (eventuele overige ogen vervallen). Heeft hij een wortel bij zich, dan mag hij die daar achterlaten. In de volgende ronde trekt de haas weer richting akker, om een nieuwe wortel te halen.

Heeft een speler drie saladekaarten verzameld, dan moet hij die weer op de stapel leggen. Hij krijgt daarbij een wortel van de speler die op dat moment het meeste wortels bezit, en hij mag die direct voor zich neerleggen. Hebben meerdere spelers een gelijk aantal meeste wortels, dan moeten zij erom dubbelen. Wie het laagste aantal ogen werpt, moet een wortel afgeven. Bezit nog niemand een wortel dan mag de speler gewoon een wortel uit de akker nemen en direct voor zich leggen. In alle gevallen worden de drie saladekaarten terug op de stapel gelegd.

Speleinde

Als alle wortels verzameld zijn, dan staat nog niet vast wie de winnaar is, want sommige wortels zijn rot en andere nog niet rijp genoeg.

Iedere speler krijgt voor elke wortel die hij heeft een wortelkaart. Deze kaarten worden dan samen omgedraaid. Nu kun je zien welke haas de beste neus heeft.

- "Donkere wortels" zijn rot, zij tellen niet mee (nul punten)
- "Groene wortels" zijn nog niet rijp en brengen vervolgens maar één punt op.
- "Rode wortels" zijn mooi rijp en tellen mee voor twee punten.

Nu wordt geteld wie de meeste punten heeft. Deze haas heeft de beste neus en heeft het spel gewonnen.

