

Dornröschen

Auteur: Kai Haferkamp

Uitgegeven door Klee-Spiele, 2001

Vier Prinsen zoeken hun weg doorheen de doornstruiken om Doornroosje wakker te kussen.



Spelidee

De spelers nemen de rollen aan van dappere Prinsen en zoeken zich een weg doorheen de doornstruiken richting kasteel. Ze proberen doorheen de haag te klimmen om tot bij Doornroosje te raken om haar uit haar honderdjarige slaap te bevrijden.

Dat lukt door de doornstruiken zo om te draaien zodat hun rugzijde rozen tonen in dezelfde kleur als de geworpen dobbelsteen.

Spelmateriaal

- 1 kasteeldecor
- 1 bed met Doornroosje
- 1 trapgang
- 18 rozenkaarten
- 1 rozendoorgang
- 4 Prinsfiguren
- 24 figurenvoetjes
- 1 dobbelsteen

Vorbereiding

bekijk goed de tekening in het Duitse spelregelboekje

- de grote kaart (kasteeldecor) wordt achterin de doos gezet
- het bed van Doornroosje wordt op het terras van het kasteel geplaatst
- de rozendoorgang staat aan de ingang van het pad naar het terras
- voor deze rozendoorgang hangt de trap aan de doos
- tussen de 18 doornstruiken zitten er twee die aan beide zijden gekleurde rozen tonen (wit-rood en paars-geel): deze beide struiken worden voor de trap geplaatst (met een beetje ruimte tussenin)
- de 16 andere doornstruiken worden in vier rijen van vier opgesteld met de doornenzijde naar buiten gekeerd; de spelers moeten zodanig plaatst nemen dat ze allen naar het kasteel toekijken en de rugzijde van die doornstruiken niet kunnen zien!
- elke speler kiest een Prins uit en plaatst die voor één van de struiken van de eerste rij
- de rozendobbelsteen klaar leggen

Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna gaat het in uurwijzerzin verder.

A. De Prinsen bedwingen de vier doornhagen

Komt een Prins aan de beurt, dan dobbelt hij eerst. Na deze dobbelsteenworp zijn de volgende acties mogelijk:

1. ROZENKLEUR

Elke speler probeert een weg doorheen die doornhagen te vinden. Daarbij kunnen zich de volgende mogelijkheden voordoen:

Als in de rij struiken waar de Prins op dat ogenblik voor staat nog geen rozenstruik in de passende kleur zichtbaar is, draait de speler één van de vier struiken om.

1. kleur struik = kleur dobbelsteen

1. de speler mag zijn Prins naar de volgende rij struiken bewegen
2. het rozenkaartje blijft staan (met rozenzijde naar voor)
3. de speler mag nog eens dobbelen en verder proberen te spelen

2. kleur struik past niet met kleur dobbelsteen

1. draai de rozenstruik terug om
2. je Prins blijft staan en de volgende speler komt aan de beurt

Als in de rij struiken waar de Prins op dat ogenblik voor staat wel een rozenstruik in de passende kleur zichtbaar is, mag de Prins naar de volgende rij gaan en stopt zijn speelbeurt (de Prins heeft immers geen enkele inspanning moeten leveren om doorheen die struik te komen...).

2. DOORNROOSJE

De Prins haast zich doorheen de doornstruiken. Hij mag naar de volgende rij stappen zonder doornstruiken om te draaien. Zijn speelbeurt eindigt en de volgende speler komt aan de beurt.

3. KREUPELHOUT

Wanneer hij dit kan, mag de Prins een rozenstruik naar keuze in een rij naar keuze terug omdraaien zodat de doornzijde terug naar voren staat.

Op deze wijze gaan de Prinsen doorheen de vier doornhagen totdat ze voor de eerste van de twee dubbelgekleurde rozenstruiken voor de trap staan.

B. Overwinnen van de dubbelgekleurde rozenstruiken

Staat een Prins voor een dubbelgekleurde rozenstruik dan moet hij dobbelen. Heeft hij één van beide zichtbare kleuren gedubbeld, dan mag hij naar de volgende dubbelzijdige rozenstruik stappen. Hiermee eindigt zijn beurt. Hij probeert de tweede rozenstruik overwinnen als hij terug aan de beurt komt.

Dobbelt hij geen enkele van de twee zichtbare kleuren, dan blijft hij gewoon staan en komt de volgende Prins aan de beurt.

Heeft een Prins beide dubbelzijdige rozenstruiken overwonnen, dan komt de laatste uitdaging: de rozendoorgang.

C. Doorheen de rozendoorgang naar Doornroosje

Om doorheen de rozendoorgang te kunnen stappen, moet de speler rode rozen of Doornroosje dobbelen. Als hem dat lukt, neemt de speler zijn Prins, verplaatst die doorheen de rozendoorgang en wandelt door tot hij naast het bed staat van het slapende Doornroosje. Alle rozenstruiken worden nu met hun bloeiende zijde naar voor gedraaid zodat het kasteel er weer prachtig uitziet. Deze speler is er als eerste in geslaagd om de doornhagen te overwinnen om tot bij Doornroosje te geraken. Hij heeft haar bevrijd uit haar honderdjarige slaap en wordt daardoor de winnaar van dit sprookjesspel.

Variante

Elk omgedraaid doornstruikje wordt nadat de Prins naar de volgende rij opschuift terug met de doornzijde naar voor gedraaid. Wie de plaats van elke gekleurde rozenstruik beter kan onthouden dan zijn medespelers, maakt hierdoor meer kans om doorheen de hagen te komen.



Date Last Modified: 15-08-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief