

Zeerob, ahoy!

Een kakelbonte zeilwedstrijd voor 2 - 4 kleine zeerobben vanaf 4 jaar. Met een variant voor kinderen vanaf 6 jaar.

Spelidee: Jacques Zeimet
Grafiek: Anja Dreier-Brückner
Speelduur: ca. 15 minuten

In de haven liggen vier zeilboten. Om zo snel mogelijk het geheimzinnige regenboogeiland te bereiken, moeten de kleine kapiteins hun gekleurde zeilen zo handig mogelijk in het spel brengen.

Spelinhoud:

- 4 houten zeilboten
- 24 gekleurde zeilen (vier van iedere kleur: geel, oranje, rood, blauw, paars, groen)
- 2 zwarte zeilen
- 1 ankersteen
- 4 bootkaarten
- 1 zeezak
- 1 beweegbaar spelbord



Korte inleiding:

als eerste het eiland bereiken

Doel van het spel:

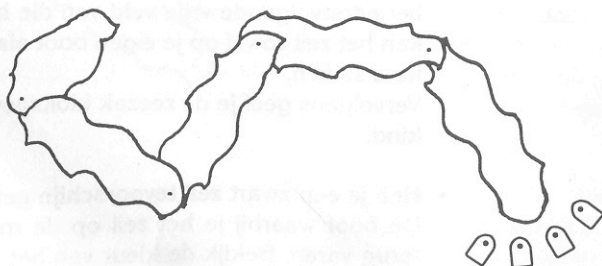
Wie met z'n zeilen een beetje geluk heeft en z'n beurt zo slim mogelijk benut, kan z'n eigen boot als eerste in de baai voor het regenboogeiland sturen en zo het spel winnen.

spelbord, boten, zeilen in zeezak doen

Spelvoorbereiding:

Klap het spelbord uit elkaar en leg de zee weg op tafel uit: aan het begin is het van een pijl voorziene startveld te zien en aan het eind is de finish met het regenboogeiland aangegeven.

Opgepast: de afzonderlijke delen van het spelbord mogen elkaar niet kruisen of overlappen.



Iedere kleine zeerob kiest een zeilboot uit en neemt ook de bootkaart van dezelfde kleur. Zo kunnen jullie gedurende het spel beter zien welke boot van wie is.

Zet de zeilboten voor het startveld op de tafel neer.

Doe de zeilen in de zeezak:

- Doen er 4 kinderen mee, dan gaan alle 26 zeilen in de zeezak.
- Doen er 3 kinderen mee, dan gaan er van elke kleur 3 zeilen in de zeezak evenals de beide zwarte zeilen.
- Doen er 2 kinderen mee, dan gaan er van elke kleur 2 zeilen in de zeezak evenals een zwart zeil.

Wanneer er minder dan 4 kinderen meespelen, dan blijven de overgebleven boten en zeilen in de doos.

De ankersteen wordt klaargelegd.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Opgelet! In principe gelden de volgende regels bij het trekken en opsteken van de zeilen:

- Een getrokken zeil mag zowel op de eigen als op andermans boot worden gestoken.
- Aan iedere mast mag van elke kleur nooit meer dan één zeil hangen. Dat geldt ook voor zwarte zeilen (zie beneden).
- Een getrokken zeil moet altijd meteen op een mast worden gestoken. Hebben alle boten al een zeil van de getrokken kleur? Dan wordt het in de zeezak teruggedaan. De zeezak wordt doorgegeven.
- Wanneer een eigen zeil andermans boot aan de overwinning zou helpen, mag dit niet worden opgestoken! Het moet opnieuw terug in de zak worden gelegd.

Het oudste kind begint: neem de zeezak en haal er, zonder erin te kijken, een zeil uit:

Welke kleur heeft het zeil?

- Heb je een gekleurd zeil (dus geen zwart zeil) tevoorschijn getrokken?

De boot, waarbij je het zeil op de mast hebt gestoken, mag naar het eerstvolgende vrije veld van die betreffende kleur varen. Je kan het zeil zowel op je eigen boot als op de boot van een ander kind steken.

Vervolgens geef je de zeezak kloksgewijs door aan het volgende kind.

- Heb je een zwart zeil tevoorschijn getrokken?

De boot waarbij je het zeil op de mast steekt, moet een stuk terug varen. Bekijk de kleur van het veld, waarop de boot staat

en zet deze vervolgens terug naar het dichtstbijzijnde veld van dezelfde kleur. Bevindt zich achter de boot geen vrij veld van deze kleur, dan moet de boot weer helemaal naar het startveld terugzeilen.

Je moet het zeil op je eigen boot steken, als op de masten van de andere spelers al 5 zeilen zitten. Vervolgens geef je de zeezak kloksgewijs door aan het volgende kind.

Op elke scheepsmast is plaats voor vijf zeilen.

- Ben je aan de beurt en heeft jouw zeilboot al vijf zeilen? In deze ronde mag je geen nieuw zeil uit de zak halen. Je moet voor anker gaan om de zeilen binnen te halen*. Dat gaat als volgt: leg de ankersteen naast het veld waar je boot op staat. Neem vervolgens je zeilboot en kiep alle zeilen in de zeezak. Zet de boot met de lege mast opnieuw weer op zijn plaats naast de ankersteen. Geef de zeezak kloksgewijs door aan het volgende kind.

Einde van het spel:

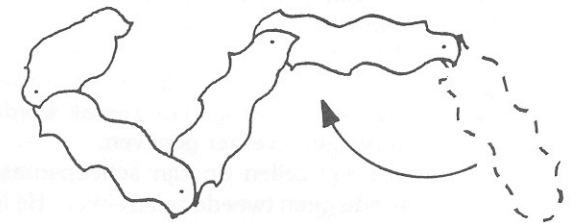
Het spel is voorbij, zodra de eerste zeilboot het regenboogveld in de baai bij het regenboogeiland heeft bereikt en zo het spel wint. Het regenboogveld bestaat uit zes kleuren. De baai kan dus met elke zeilkleur - behalve de zwarte - worden bereikt.

Opgelet: een zeilboot kan alleen door zijn betreffende eigenaar naar de baai worden gevaren.

Variant:

Het spel kan enigszins worden verkort.

Zodra alle kinderen met hun boten een van de vier gedeeltes van het zeilparcours hebben verlaten, kan dit deel voorzichtig onder het volgende worden geklapt. Zo wordt het speelveld verkort en hoeven de kinderen bij een zwart zeil niet zover terug.



ankersteen
klaarleggen

zeil op eigen of
andermans boot,
slechts een zeil
van elke kleur
per mast,
verplicht spelen

zeil uit de zeezak
trekken

gekleurd zeil:

zeil op de mast
steken, boot naar
het eerste vrije
veld van dezelfde
kleur varen

zwart zeil:
boot zeilt terug

5 zeilen: anker
neerleggen,
zeilen terug in de
zak

eiland bereikt?
gewonnen

***Info: een schip gaat voor anker**

Moet een schip voor langere tijd op dezelfde plek blijven liggen, dan wordt in het echte zeemansleven het anker overboord in zee gegooid. Het anker is heel zwaar en hangt aan een lange ketting. Het valt tot op de bodem van de zee, haakt zich daar in vast en houdt het schip zodoende op z'n plaats. De zeilen worden vervolgens van de mast gehaald, zodat het schip niet aan het anker trekt. Wanneer de kapitein het bevel geeft om weer verder te zeilen, wordt het anker opnieuw aan boord getrokken en worden de zeilen opnieuw gehesen. Nu hoeft er slechts op de wind te worden gewacht. Als die in de zeilen blaast, vaart het schip weer verder.

Variant vanaf
6 jaar

Variant voor kinderen vanaf 6 jaar:

baai bereiken

Doel van het spel:

Door een slimme tactiek toe te passen, probeert iedere zeerob met zijn boot als eerste de baai bij het regenboogeiland te bereiken.

Het spel wordt op **dezelfde wijze** voorbereid als bij het basisspel.

Spelverloop:

Afgezien van de volgende veranderingen blijven alle spelregels van het basisspel ongewijzigd.

1 zeil apart
leggen

1e ronde:

- Klokgewijs trekt ieder kind om de beurt een zeil uit de zeezak en legt het op het zeil van de kleine bootkaart dat het voor zich heeft liggen en geeft de zeezak verder.

2e en alle volgende rondes:

- Degene die aan de beurt is, trekt een **tweede zeil** uit de **zeezak** en moet vervolgens een beslissing nemen. Moet het zojuist getrokken zeil of het uit de voorgaande ronde klaarliggende zeil worden gebruikt? Als het zeil uit de vorige ronde gebruikt wordt, dan wordt het nieuwe zeil op de bootkaart gelegd.
- Kan geen van beide zeilen opgestoken worden, omdat op alle masten al een zeil van deze kleur(en) steekt? Een van de beide zeilen moet terug in de zeezak worden gedaan. De zeezak wordt vervolgens verder gegeven.
- Wie vijf zeilen op zijn scheepsmast heeft zitten, mag in deze ronde geen tweede zeil trekken. Hij legt de ankersteen neer, doet zijn zeilen in de zak, zet z'n boot weer terug en geeft de zeezak verder.

een van beide
zeilen uitkiezen

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra de eerste zeilboot de baai voor het regenboogeiland heeft bereikt en zo het spel wint.

eiland bereikt:
gewonnen