

Woel-Boel

Een onderaards dobbelspel met tactische elementen voor **2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar**.

Spelidee: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

Illustraties: Edda Skibbe

Speelduur: ca. 20 minuten

De kleine kobolden hebben de waardevolle schatten van de mollen gestolen en in het onderaardse rijk verstopt.

Maar de mollen hebben de schatkamer van de kobolden ontdekt. Nu flitsen Max Mol en al zijn kameraden in kleine lorries* door de onderaardse gangen om de schat terug te veroveren. Regelmatig worden ze echter door de kleine kobolden uit de lorrie getrokken. Maar met een beetje geluk komt Klaas Kabouter hen te hulp.

Spelinhoud:

12 kleine mollen in vier kleuren

1 Klaas, de kabouter

2 lorries

20 schatten

1* dobbelsteen met speciale afbeelding

1 speelbord

1 spelregels



Doel van het spel:

Wie er in slaagt om de meeste schatten te verzamelen, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

Elke speler neemt **drie mollen van één kleur** en zet deze voor zich neer. Leg het **speelbord** op tafel en bekijk de ondergrondse gangen en de schatkamer.

Zet de **lorries** op de beide startvelden aan de ingang van het ondergrondse hol.

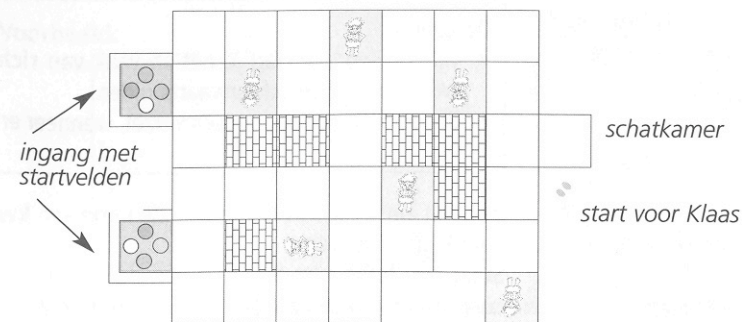
Nu leggen jullie de **schatten** naast het speelbord aan het einde van het hol. **Klaas, de kabouter**, wordt naast de schatkamer gezet. (op het speelbord zijn z'n voetsporen te zien.)

* Een wagentje dat in de mijnen wordt gebruikt om bv. kolen te transporteren, wordt een lorrie genoemd. Een lorrie heeft geen dak en geen deur. Het is een open wagentje, dat over spoorrails rijdt. Vroeger werden lorries door mensen voortgeduwd of door pony's getrokken. Later werd deze zware arbeid door kleine locomotieven overgenomen.

schatten
verzamelen

3 mollen van één
kleur, speelbord

lorries op
startvelden,
schatten en Klaas
naast schatkamer



Er zijn verschillende velden:

- **railsvelden**, waarover de lorries rijden;
- **steenvelden**, waarover niet kan worden gereden;
- **koboldvelden**; wie daarop terechtkomt, moet geduldig wachten en hopen dat hij spoedig weer in een lorrie kan klimmen of door Kabouter Klaas wordt gered.

Spelverloop:

Het jongste kind begint.

Iedereen instappen!

Om beurten zetten alle spelers een mol in een **lorrie naar keuze**.

Meteen daarna volgt een tweede instapronde.

- **Bij 3 of 4 spelers** blijft de 3e mol voor de betreffende speler staan. Deze mollen worden in de loop van het spel ingezet.
- **Bij 2 spelers** wordt nog een derde instapronde gehouden.

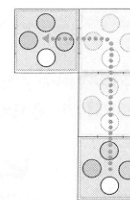
De tocht begint!

Degene die aan de beurt is, gooit een keer met de dobbelsteen.

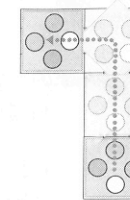
Op de dobbelsteen staan 2 – 4 ogen en Klaas de kabouter afgebeeld.

Geeft de dobbelsteen twee, drie of vier ogen aan?

Verzet een lorrie naar keuze hetzelfde aantal velden **naar voren** en/of **zijwaarts**. Je hoeft echter niet alle gegooide ogen te gebruiken. Beslis zelf, hoever je hem wilt zetten. Tijdens de zet mag de lorrie niet worden gedraaid. De lorries worden alleen over de railsvelden verplaatst.



goed



fout

mollen om
beurten in lorrie
zetten

1 x gooien

Ogen dobbel-
steen?
Stuk verzetten

Belangrijk:

- Tijdens een zet mag je net zo vaak van **richting** veranderen als je wilt, maar nooit achterwaarts rijden.
- Een lorrie mag ook worden verzet, wanneer er **geen eigen mol** in zit.

lorrie aan einde zet verdraaien

Aan het eind van de zet **moet** je de lorrie een **kwartslag** in een **richting** naar keuze **draaien**.

Staat een lorrie aan het eind van de zet op een veld dat **niet** aan een koboldveld grenst, dan gebeurt er niets. Het volgende kind is aan de beurt.

koboldveld

Opgelet: koboldveld!

Komt een lorrie aan het einde van de zet en na te zijn verdraaid op een veld dat in horizontale of verticale lijn aan een koboldveld grenst, dan kan het nu gevaarlijk worden:

geen mol - er gebeurt niets

- Zit er geen mol op de direct aan de kobold grenzende plek in de lorrie en zit er geen mol op het koboldveld gevangen, dan gebeurt er niets.

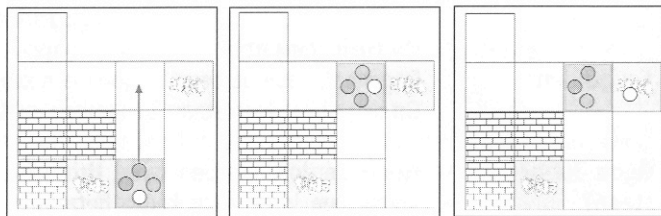
mol op koboldveld zetten

- Zit er een mol op de plek die direct aan een onbezet koboldveld grenst, dan wordt deze uit de lorrie genomen en op het koboldveld gezet.

Klaas op koboldveld? Geluk gehad

Opgelet: als Kabouter Klaas op dit koboldveld staat, dan heeft de mol geluk gehad. De mol wordt niet op het koboldveld gezet.

Voorbeeld:



De dobbelsteen geeft drie ogen aan. Jan zet de lorrie twee velden verder (afb. 1). Daarna draait hij de lorrie een kwartslag naar links. Nu staat de gele mol direct naast het koboldveld (afb. 2). Het gele speelstuk wordt in het koboldveld (afb. 3).

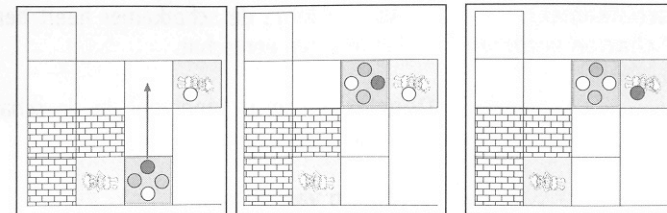
mol in lorrie zetten

- Zit er op het koboldveld een mol gevangen en is de aangrenzende plek op de lorrie vrij, dan wordt deze mol in de lorrie gezet.

mollen omruilen

- Op ieder koboldveld is slechts plek voor één mol. Zit een mol op de direct aan het koboldveld grenzende plek, dan ruilt deze van plaats met de mol die op het koboldveld staat.

Voorbeeld:



Een lorrie wordt naast het koboldveld waarop de gele mol zit te wachten gezet (afb. 1). De lorrie wordt een kwartslag naar rechts gedraaid (afb. 2). Dan moeten de gele en de groene mol van plaats ruilen (afb. 3).

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Belangrijk: het kan gebeuren dat tijdens een rit de een na de andere mol op een koboldveld gezet wordt. Een lege lorrie wordt gewoon verder gezet.

Klaas?



klaas op veld, mol in lorrie zetten

- **Als de dobbelsteen Kabouter Klaas aangeeft:**

Klaas is een goede kabouter en helpt de mollen. Hij kan ze uit de koboldvelden bevrijden.

Staat een van je mollen op een koboldveld?

Zet Klaas dan op dat veld en haal je speelstuk weg.

- **Als er in een van de lorries een vrije plek** over is, dan zet je je mol hierop. Zijn er verschillende vrije plekken? Dan mag je er één uitkiezen.

Beide lorries bezet? Mol pakken en schat pakken

- **Zijn beide lorries bezet?** Dan mag je je mol onmiddellijk van het koboldveld nemen, een schat pakken en de mol weer voor je neerzetten.

Is nog geen enkele van je mollen gevangen?

Dan zijn er nu twee mogelijkheden:

- **Of je zet Klaas op een koboldveld, waarop een andere mol gevangen zit om zo een andere speler te helpen.** Jij mag beslissen in welke lorrie de bevrijde mol gezet wordt.
- **Of je zet Klaas op een willekeurig leeg koboldveld.** Dit wordt nu door Klaas bewaakt: er kan geen mol op worden gezet.

Tip: controleer welke koboldvelden je mollen nog moeten passeren. Zet Klaas op een van deze velden.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Lorrie in de schatkamer? Schatten verdelen

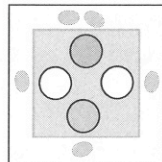
• In de schatkamer aangekomen?

Als een lorrie de schatkamer heeft bereikt, ontvangen de mollen die hierin zitten een schat.

Opgelet: de lorrie moet ook in de schatkamer een kwartslag worden gedraaid.

Verdeling van de schat:

- De eigenaars van de in het midden en achteraan zittende mollen krijgen **ieder een schat** en zetten hun mol voor zich neer.
- De eigenaar van de mol die vooraan (bij de schatkist) zit, mag **twee schatten** pakken en zet de mol voor zich neer.



lorrie weer bij ingang zetten, lorrie opnieuw bezetten

De lorrie zet hij onmiddellijk weer op een van de startvelden bij de **ingang** terug.

Hij mag **meteen met een nieuwe instapronde** beginnen. Alle anderen, ook als ze niet in de lorrie zaten, volgen om beurten en mogen – zoals aan het begin beschreven – ieder telkens een mol laten instappen. Is er nog plaats in de lorrie, dan volgt een tweede instapronde, net zo lang tot alle plaatsen bezet zijn. Wie nu geen mol voor zich heeft staan, kan er ook geen in de lorrie zetten.

Het volgende kind dat kloksgewijs aan de beurt is gooit met de dobbelsteen.

- **Opgelet:** als een speler een lege lorrie in de schatkamer zet, dan wordt deze meteen weer terug op het startveld gezet en mag met een nieuwe instapronde beginnen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen op het moment dat de laatste schat is verdeeld.

Belangrijk:

Het kan gebeuren, dat de laatste schatten niet meer toereikend zijn voor alle inzittenden van de zojuist aangekomen lorrie. Dan moet de volgende volgorde worden aangehouden:

1. vooraan zittende speelstuk = 1 schat
2. middelste speelstuk links = 1 schat (*mijnwerkerslamp op speelbord*)
3. middelste speelstuk rechts = 1 schat
4. achterste speelstuk = 1 schat

Wie heeft de meeste?

De speler die de meeste schatten verzameld heeft, heeft gewonnen.

Eenvoudigere spelvariant:

Bij deze variant wordt de dobbelsteen anders gebruikt. Na te hebben gegooid, mag de speler **niet beslissen**, hoeveel van de gegooide ogen hij wil benutten. Hij **moet** het gegooide aantal ogen verzetten.