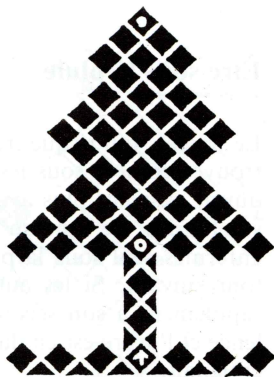


De bedreigde boom

Een dobbelspel met risico van Johannes Tranelis
voor 3 – 7 spelers vanaf 8 jaar.
Duur van het spel: 30 min.

Spelmateriaal

Speelveld
spelregels
60 „regendruppels“
1 blauwe en 3 groene dobbelstenen
7 pionnen in 7 verschillende kleuren.



Doel van het spel

De boom wordt door de zure regen bedreigd. De spelers proberen gemeenschappelijk de regendruppels uit de boom te halen, voordat de regen de wortels bereikt. De spelers hebben het spel verloren, wanneer aan het eind de regen de wortels bereikt heeft en de boom dus verzuurd is. Kunnen de spelers dit verhinderen, dan hebben zij de boom gered en het spel gewonnen. De speler, die de meeste regendruppels verzamelt, krijgt de titel „boomredder“. Iedere speler probeert dus zoveel mogelijk druppels te krijgen.

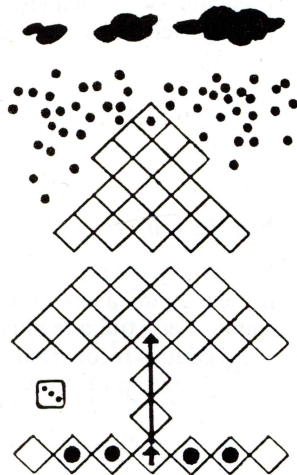
Voorbereiding

De spelers spreken eerst af, hoe groot de wolk wordt en tellen de gewenste hoeveelheid druppels af. (Voor beginners is een kleine wolk met 40 druppels het geschiktste, gevorderden kunnen tegen een grote wolk met 60 druppels spelen.)

De zure regen heeft de boom al vóór het spel aangestast. Een druppel wordt in het bovenste vakje in de top van de boom gelegd.

Alle andere druppels worden rondom het topje van de boom in de lucht verdeeld. Vanuit hier vallen zij tijdens het spel in de boom, soms meer, soms minder. Iedere speler kiest een pion en plaatst deze op een vrij vakje in de wortels van de boom.

Alle spelers beginnen te tellen vanuit het middelste wortelvakje en gaan vanuit hier de stam omhoog.



Dobbelen

De spelers spreken af, wie er mag beginnen en dobbelen om de beurt steeds met alle 4 dobbelstenen tegelijk. Bij iedere beurt „regent“ het eerst en pas daarna gaat de pion verder.

De blauwe dobbelsteen laat zien, hoeveel druppels er vallen.

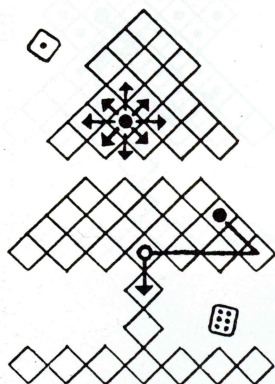
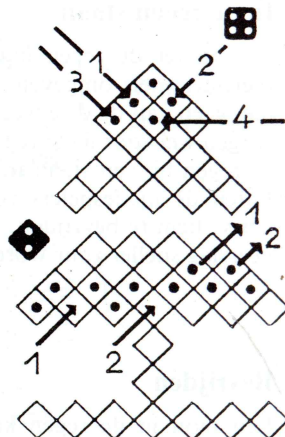
De 3 groene dobbelstenen laten zien hoeveel vakjes de pion mag verdergaan. Iedere stap (=doppelsteen) wordt extra gezet. Iedere speler maakt dus per beurt 3 stappen (= 3 dobbelstenen), maar de volgorde mag hij zelf bepalen.

Regen

Met de blauwe dobbelsteen worden dus de „regendruppels“ bepaald. Het gedubbelde aantal „druppels“ valt vanuit de lucht op de boom, en wel van links naar rechts, rij voor rij, van boven naar beneden. Dus op de zelfde manier waarop gelezen wordt.

Wanneer de lucht leeg is, valt de „regen“ op de boom verder naar beneden. Druppel voor druppel wordt boven links weggehaald en beneden rechts aangelegd.

De vakjes, die al van de druppels bevrijd zijn, regenen weer dicht. Eerst moeten alle gaatjes opgevuld worden, voordat er beneden rechts verder aangelegd kan worden.



Het verderplaatsen van de pionnen

De pionnen kunnen in alle richtingen (= 8: langs 4 hoeken en langs 4 zijanten) geplaatst worden. De pion, die aan de beurt is, mag in 3 stappen zoveel vakjes verdergaan als hij met de 3 groene dobbelstenen ogen gegoooid heeft. Voor iedere stap mag hij een andere richting kiezen.

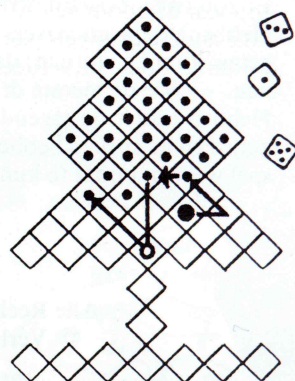
Binnen één stap mag de pion slechts van richting veranderen, wanneer hij aan de rand van de boom komt of op het vakje met de cirkel.

Pionnen kunnen wel over andere pionnen, maar niet over „regendruppels“ springen.

Druppels inzamelen

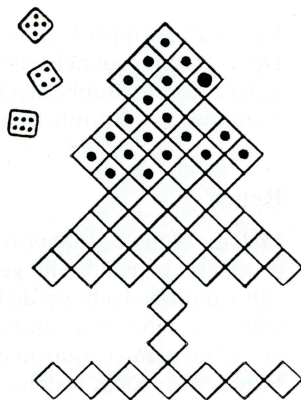
De enigste manier om de „regendruppels“ tegentehouden is, ze in te zamelen. Komt een pion met het laatste oog van een worp op een druppel uit, dan mag deze speler de druppel van de boom nemen en hem bij zich houden.

Iedere speler probeert de gunstigste weg voor zijn pion te vinden, zodat hij met de 3 stappen 1, 2 of zelfs 3 druppels kan inzamelen. De druppels, die de wortels al bereikt hebben, kunnen niet meer ingezameld worden.



In de regen staan

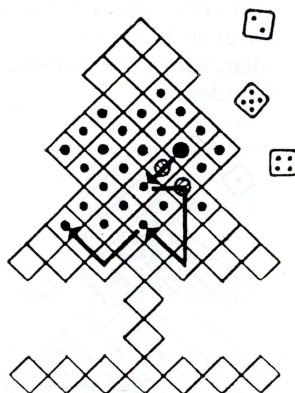
Wie te ver de regen ingaat, loopt gevaar, door de regendruppels omgeven te worden. De pionnen, die met geen van de drie worpen verder kunnen stappen, zorgen wel voor meer regen, maar moeten eenzaam in de regen blijven staan tot zij weer aan de beurt zijn. Laten de medespelers zo'n pion in de regen staan i. p. v. hem te bevrijden, dan kan de boom bij iedere neerslag sneller zuur worden dan verwacht.



Bevrijden

Een pion in de regen kan zich met wat geluk zelf bevrijden. Wanneer de speler gunstig dobbelt, kan hij een paar van de regendruppels, die hem omgeven, verzamelen en zo weer wat meer plaats krijgen. Maar echter bij de volgende neerslag kan hij weer opnieuw ingesloten worden en daarom moeten de medespelers vlug te hulp komen.

Wanneer de medespelers op een handige manier de regendruppels verzamelen, kunnen zij voor de ingesloten pion een weg banen, langs welke deze het regenfront naar boven of naar beneden kan verlaten.



Einde van het spel

Er zijn twee mogelijkheden:

- Hebben de spelers zoveel druppels ingezameld, dat niet meer alle wortelvakjes aangetast kunnen worden, dan is de boom gered en de spelers hebben het spel gewonnen. — Wie de meeste druppels heeft ingezameld, wordt „boomredder“.
- Hebben echter de regendruppels alle wortelvakjes al bereikt, dan is de boom verzuurd en de spelers hebben het spel verloren. — Dan blijft te hopen, in een volgend spel wel een boom te kunnen redden.