

# Ali Baba

door Alexander Randolph

**Inhoud:** 1 spelbord, 4 stel figuurtjes, elk bestaande uit 1 rover, 1 dame, 1 officier, in 4 verschillende kleuren, 1 dobbelsteen met de cijfers 0, 1, 1, 2, 2, 3.

**Aantal deelnemers:** 2—4 spelers

**Doel:** Elke speler probeert om zijn 3 figuurtjes over de brug naar de reddende oever te brengen.

## Zo gaat het:

Iedere speler kiest een stel figuurtjes van een bepaalde kleur. Dan worden alle figuurtjes op een rijtje **vóór** de eerste plank van de brug gezet. Er wordt vastgesteld wie het eerst mag gooien; daarna komt steeds de volgende speler aan de beurt.

De spelers zetten een willekeurig figuurtje in hun kleur evenveel planken vooruit als ze ogen gegooid hebben. Het oversteken van de rivier wordt bemoeilijkt, doordat elke speler de figuurtjes van de andere spelers mag slaan en naar het punt van uitgang terugsturen. Daarbij bestaan de volgende variaties:

1. de officier vangt de rover
2. de rover vangt de dame
3. de dame vangt de officier

**Slechts deze drie** variaties zijn mogelijk en daaraan moet u steeds denken.

Hoe wordt er nu geslagen?

Een voorbeeld: een rode officier komt op een plank, waarop al een groene rover staat. Nu moet de rover terug en als beloning mag rood nog eens gooien. Of: een gele dame komt op een plank, die al bezet is door een rode en een blauwe officier. Nu moeten beide officieren terug en geel gooit nogmaals.

Wanneer echter de volgorde bij het zetten omgekeerd is, wordt niemand gevangen genomen. Een voorbeeld: een dame kan veilig op een plank komen, waarop al een rover staat. Of een rover komt op een plank, die al door een officier bezet is. In zulke gevallen gebeurt er niets.

Ook wordt niemand gevangen genomen als figuurtjes van hetzelfde soort of gelijke kleur samenkomen.

Om de andere oever te bereiken, moet steeds precies het nodige aantal ogen gegooid worden, d. w. z. als een figuurtje nog maar één plank voor zich heeft en er wordt een "3" gegooid, kan niet gezet worden en vervalt deze worp. Slechts met een "2" kan de oever (**na** de laatste brugplank) bereikt worden.

Winnaar is die speler, die zijn 3 figuurtjes als eerste op de andere oever brengt.