

Knorba!!

Het pijlsnelle reactiespel
voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar

Ravensburger® spel nr. 22 303 9
Auteur: Sai Vision Inc. · Illustratie: Dusan Lakicevic / beehive
Design: kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)
Redactie: Stefanie Fimpel

“Een net varken is altijd schoon!” denkt moeder varken.

Nou, daar denken haar biggen echter heel anders over! Want nauwelijks zit moeder varken in haar wastobbe om een lekker bad te nemen, of het moddergevecht is al bezig: heen en weer, kriskras vliegt de modderbal van de ene naar de andere big. Wat een heerlijke biggenbende!

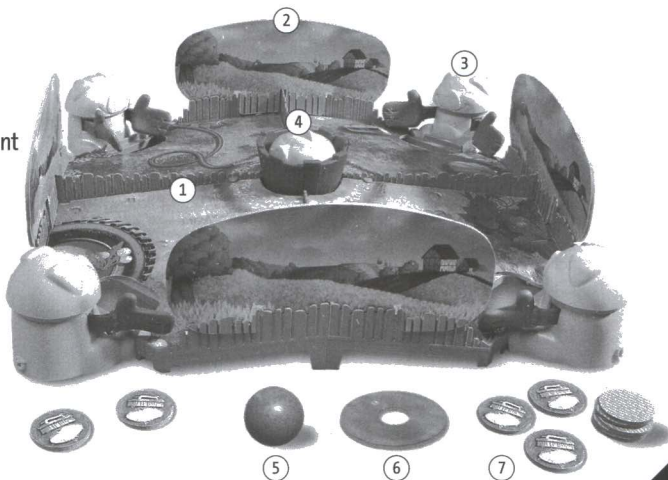
Maar pas op! Iedere big ‘gooit’ de modderbal zo snel mogelijk naar de volgende speler, want al snel duikt moeder varken uit haar bad op! Wie dan de modderbal in z'n veld heeft liggen, krijgt een “Was jezelf!”-fiche. En die wil echt niemand hebben!

De tijd loopt en elke seconde telt!
Wie zal moeder met de modderbal betrappen?
Wie krijgt als eerste drie “Was jezelf!” fiches?



Inhoud

- 1 speelveld bestaand uit 4 gestanste delen en een 4-delig hek
- 2 4 afrasteringen voor de zijkant
- 3 4 biggen
- 4 1 timer “moeder varken”
- 5 1 modderbal
- 6 1 poel (ring)
- 7 9 “Was jezelf!”-fiches (6 x fiche “witte zeep” (3 x fiche “roze zeep”))

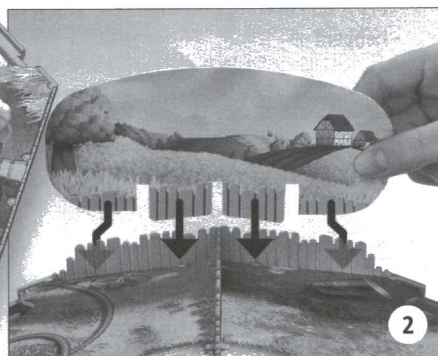
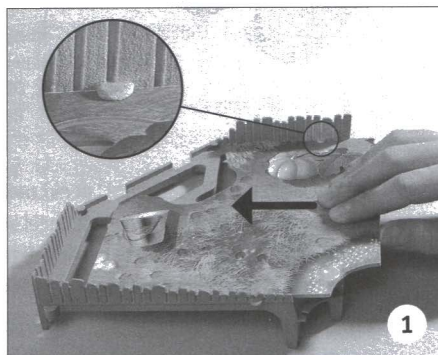
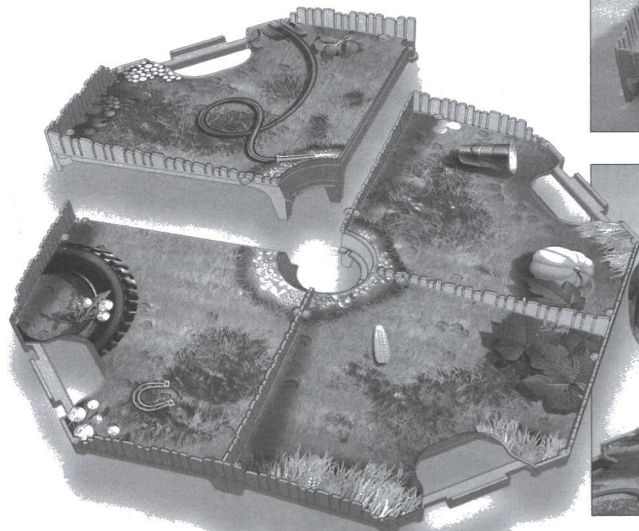


Voor het eerste spel

Haal alle kartonnen onderdelen voorzichtig uit het karton. Haal de biggen, de timer en de modderbal uit de verpakking.

Vorbereiding

- Plaats de vier **gestante delen** in de afzonderlijke vakken van het hek, door ze voorzichtig onder de lipjes te schuiven (afbeelding 1).
- Voeg de vier **hek-delen** in de hieronder afgebeelde volgorde samen tot een **speelveld**.



- Zet de vier **afrasteringen voor de zijkant** zoals afgebeeld op het hek (afbeelding 2).
- De **biggen** komen in de uitsparingen aan de rand van het speelveld. Ze worden er van onderaf ingehangen (afbeelding 3).
- De **timer** heeft aan de onderkant vier uitstulpingen, de verdieping in het midden van het speelveld heeft vier overeenkomende uitsparingen. Zet de timer zo in de verdieping in het midden van het speelveld, dat hij daar invalt.



In het spel met...

4 spelers: Iedere speler kiest een big.

3 spelers: Eén speler speelt met twee biggen, de twee anderen allebei met één big. Aangezien de speler die met twee biggen speelt, een hoger risico heeft een “Was jezelf!”-fiche te krijgen, wisselen jullie na iedere ronde om de beurt met de wijzers van de klok mee. Zo speelt steeds een andere speler met twee biggen.

2 spelers: De beide spelers spelen steeds met twee naast elkaar liggende biggen.

- Hussel de 9 “Was jezelf!”-fiches met de afbeelding naar beneden goed door elkaar en stapel ze vervolgens op elkaar.
- Leg de **modderbal** klaar.
- De **poel** (ring) leg je eerst aan de kant. Die heb je later pas nodig.
- Plaats het spel in het midden van de tafel, zodat iedere speler er goed bij kan.



Tip: Ter bescherming van de tafel kan er beter iets onder het spel gelegd worden. Je kunt het spel eventueel ook op de grond spelen.

Doel van het spel

is, je niet te laten pakken met de modderbal en zo weinig mogelijk “Was jezelf!” fiches te krijgen. Als een speler drie “Was jezelf!” fiches heeft, is het spel afgelopen en is hij in dit spel de schoonste big. En dat wil toch geen enkele big!

En het gaat beginnen!

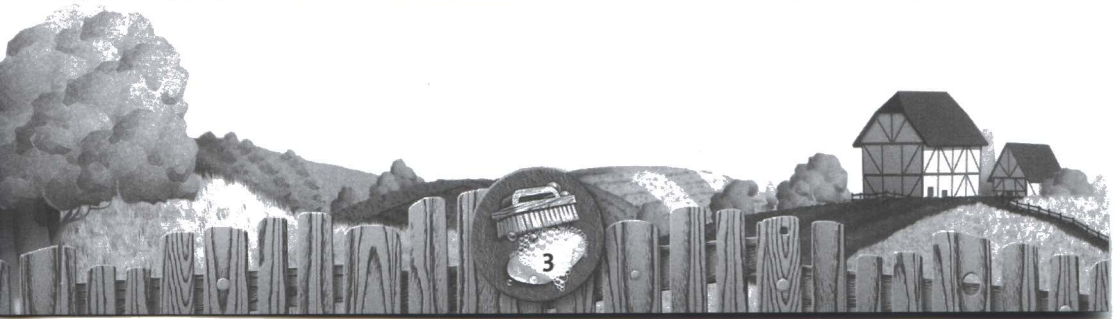
Wie het mooiste kan knorren, mag beginnen en wordt de eerste “tjdaangever” van dit spel. De tjdaangever stelt de timer in en ‘gooit’ de eerste modderbal.

Timer instellen

De tjdaangever drukt de kop van het moedervarken naar beneden in de wastobbe en draait haar vervolgens met de wijzers van de klok mee (zie richting van de pijl van het krulstaartje). Hoe vaker je draait, hoe langer moeder varken in bad zit voordat ze weer uit bad springt. Het spel begint, zodra de tjdaangever de timer loslaat.

Belangrijk! Aanwijzing voor de ouders:

Legt u uw kind s.v.p. uit hoe de timer moet worden opgedraaid. Draai de timer zo ver op tot u een weerstand, de zogenaamde aanslag, voelt. **Om een beschadiging van de timer te vermijden, mag deze aanslag niet te ver gedraaid worden!**

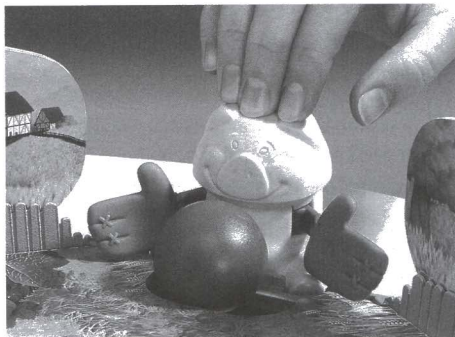


Modderbal 'gooien'

De tijdangever begint de ronde en 'gooit' als eerste de modderbal in het veld van een andere speler.

Hoe wordt 'gegooid'?

Je 'gooit' de modderbal door je big met je vingertoppen, met de vlakke hand of met de vuist kort op z'n kop te drukken.



Daardoor gaan de beide armen van de big naar elkaar toe en de modderbal vliegt naar de volgende speler.

Als de modderbal niet over het hek vliegt, maar in het eigen veld terugrolt, druk dan snel nog een keer op de kop van je big!

Einde van de ronde

Zodra moeder varken met een "klak-geluid" uit haar wastobbe komt, mag de modderbal niet meer worden 'gegooid'. Wie nu de modderbal in z'n veld heeft liggen, pakt de bovenste "Was jezelf!"-fiche van de stapel. Er zijn twee soorten "Was jezelf!"-fiches:



Was jezelf!-fiche "witte zeep":

De speler moet dit "Was jezelf!"-fiche pakken. De volgende ronde is hij de nieuwe tijdangever.



Was jezelf!-fiche "roze zeep":

De speler pakt dit fiche en nodigt tegelijkertijd uit voor een "poel-feest". Dan kun je één van je fiches weer kwijtraken.

Iedere seconde telt!

De timer ratelt en al snel duikt moeder varken weer uit haar tobbe op! Dus opschieten! Gooi de modderbal zo snel mogelijk verder.

De modderbal wordt uit het spel gegooid

De speler die de modderbal van het speelbord gegooid heeft, brengt hem weer in het spel. Hij legt de bal voor z'n big en speelt verder. Vliegt de modderbal uit het spel, **terwijl de tijd afloopt**, dan krijgt geen één speler een "was jezelf-fiche". De speler die de modderbal eruit heeft gegooid, begint gewoon een nieuwe ronde.

De modderbal rolt langs een big

Als een speler de kop van z'n big te lang, te vaak of te vroeg indrukt, kan het gebeuren dat de modderbal langs een big rolt. Deze speler brengt de bal weer terug in het spel. Hij legt hem voor z'n big en speelt verder.



"Was jezelf, viezerik!"



Hoe werkt het "poel-feest"?

Van tijd tot tijd houdt moeder varken een korte badpauze om haar badwater weer te verversen. Tijdens deze pauze bewijzen de biggen hun behendigheid en organiseren een "poel-feest". Daarvoor pak je de timer uit het midden van het speelveld en zet hem opzij. Leg daarvoor in de plaats de poel (ring) in de verdieping.

Nu heb je gevoel nodig! Want nu gaat het erom, de modderbal behendig in de poel te 'gooien'. De speler die heeft uitgenodigd voor het "poel-feest" mag beginnen.

Poel-feest-regels:

De speler raakt de poel in het midden van het speelveld.

De speler mag één van z'n "was jezelf!"-fiches afgeven.

De speler heeft na z'n derde poging de poel niet geraakt en de modderbal ligt nog steeds in z'n veld.

De speler geeft de modderbal aan z'n linker buurman, die nu ook drie pogingen heeft, de poel te raken.

De speler komt in het veld van een andere speler.

De beurt van de speler is voorbij en de andere speler is aan de beurt. Hij heeft ook drie pogingen, de poel te raken.

De modderbal vliegt van het speelveld.

De speler legt de modderbal terug in z'n veld en speelt verder.

Tip: het poel-feest heeft een beetje oefening nodig. De meeste kans om te raken heb je als je je big met je vingertoppen voorzichtig op z'n kop drukt.

Julie spelen net zo lang, tot het een speler lukt de poel te raken. Deze speler mag één van z'n willekeurige "was jezelf!"-fiches afgeven (als hij er één heeft). Deze fiche gaat weer onder de stapel.

Haal de poel uit de verdieping en **zet de timer** er weer in. De speler die zojuist één van z'n "was jezelf!"-fiches mocht afgeven, is de nieuwe tijdaangever in de nieuwe ronde.



Einde van het spel

Zodra een speler drie "was jezelf!"-fiches heeft, is het spel afgelopen. Hij is dit spel de schoonste big. De speler die de minste "was jezelf!"-fiches heeft verzameld mag blij zijn, want hij heeft het spel gewonnen.

Bij een gelijk aantal fiches kunnen er ook meer winnaars zijn.



Teamvariant voor groepen tot 8 spelers

De hiervoor beschreven regels gelden nu ook. Nu verdelen jullie je echter in actieve spelers, de zogenaamde “**biggenspelers**” en passieve spelers, de “**kloppers**”. Een **biggenspeler** en een **klopper** vormen een **team**.

Het “poel-feest” vervalt – d.w.z. tijdens dit spel is het niet mogelijk om je “was jezelf!”-fiches kwijt te raken.

Bij 8 spelers:

De biggenspelers spelen zoals gebruikelijk met de biggen; bovendien spelen ze nu **met gesloten ogen** (indien nodig een blinddoek omdoen). De kloppers gaan achter hun biggenspeler staan. Door zacht met de hand op de rug of de schouder te kloppen, laat de klopper de biggenspeler weten, dat de modderbal nu in z'n veld ligt en moet worden “gegooid”.

Bij 6 spelers:

Een biggenspeler speelt met twee biggen. Hij wordt door z'n klopper op z'n rechter of linker schouder geklopt (zie regels voor de teamvariant met 4 spelers).

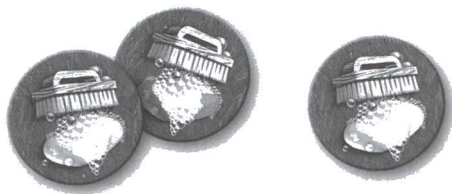
De beide andere biggenspelers spelen telkens met één big (zie voor de teamvariant met 8 spelers).

Bij 4 spelers:

De beide biggenspelers spelen telkens met twee naast elkaar liggende biggen. De twee kloppers kloppen telkens hun biggenspelers of op de linker of op de rechter schouder.

Zo weten de biggenspelers of de modderbal in het linker of rechter speelveld ligt en met welke van de beide biggen ze de modderbal moeten ‘gooien’.

Zodra een team drie “was jezelf!”-fiches heeft ontvangen, eindigt het spel. Dit team heeft deze keer helaas verloren.



© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 Amersfoort

Ravensburger NV / SA · BITM, Atomiumsquare · P.O. box 357 · B-1020 Brussel – Bruxelles

www.ravensburger.com

