

Michelle Schanen

Het kleine toverbos

Een magnetisch avonturenspeel met de kinderen van de spooktrap

Spelers: 2 – 6

Leeftijd: 5 – 99 jaar

Speelduur: 10 – 15 minuten

Inhoud:

- Speelbord, 51x51 cm
- 6 magnetische houten pionnen “kinderen”
- 1 magnetische houten pion “reuzen dwerg”
- 2 houten figuren “leerling spoken”
- 6 gekleurde “jokerstenen” in hout
- 1 speciale dobbelsteen
- 1 spelregels

Wat vooraf ging:

Een groepje avontuurlijke kinderen heeft het oude spook van de spooktrap laten schrikken. Op hun beurt zijn ze in spoken veranderd en worden ze betrokken in een turbulent spel van verwarring. Wanneer ze terug normaal worden zijn ze erg blij dat ze een geheime onderaardse gang vinden. Hierlangs kunnen ze ontsnappen aan het oude spook.

... en dus gaat het verhaal verder in dit spel

Een wenteltrap brengt hen naar de ruine van een ronde toren. Van daaruit zien ze een dicht bos en een geheimzinnige smalle weg langs de oevers van een rivier. De kinderen willen zo snel mogelijk naar huis. Na een tijdje merken ze echter dat ze gevolgd worden door twee jonge “leerling spoken”. Ze hebben voor de tweede maal geluk: een reuzen dwerg helpt hen en begeleidt hen door het spookbos. Maar eerst moeten ze via een glibberige boomstam over de rivier zonder in het water te vallen...

Spelvoorbereiding:

Speelt men met 4, 5 of 6 dan kiest ieder een gekleurde speelfiguur (kind) en het daarbij horende gekleurde houten schijfje (jokersteen). De speelfiguren worden in de ronde toren geplaatst waar ze starten. De jokerstenen legt men voor zich neer (zo kan iedereen zien met welke kleur men speelt. Enkel op het einde van het spel kunnen ze ingezet worden)

De overblijvende speelfiguren en schijfjes komen in de doos te liggen.

Speelt men slechts met 2 of met 3 dan gebruikt men steeds 4 figuren. Figuren die tot niemand behoren nemen automatisch deel aan het spelgebeuren en kunnen dus ook (mee)winnen. Voor de neutrale figuren heeft men wel geen jokerstenen nodig.

De twee kleine spookjes, vanaf nu steeds de leerling spoken genoemd, komen in de bovenste linker hoek van het speelbord te staan en dit achter de ronde toren. De reuze dwerg komt op het eerste veld voor de toren te staan.

Spelregels voor 4,5 en 6 spelers:

Er wordt om beurt in wijzerzin gedobbeld en verplaatst. De jongste speler begint.

1. Dobbelt men een aantal ogen dan verplaatst men een kind (de eigen speelfiguur of dat van een andere speler) het aantal ogen vooruit. Ontmoet het kind tijdens zijn verplaatsing de reuze dwerg dan blijft hij door de magnetische kracht aan hem hangen en beiden gaan samen verder.

Wordt er bijvoorbeeld een 3 gedobbeld en het kind ontmoet op het tweede veld de reuze dwerg dan gaat hij eerst twee velden alleen vooruit, vervolgens – klik - en gaat dan samen met de reuze dwerg naar het laatste veld van zijn beurt. Het speelt hierbij geen rol of de dwerg reeds andere kinderen met zich meedraagt...ze gaan steeds allemaal samen vooruit.

Belangrijk:

De dwerg mag niet alleen verplaatst worden.

2. Dobbelt een speler een spook, dan plaatst hij een van de beide leerling spoken over een willekeurig kind, het mag ook het eigen kind zijn.

Dit kind is nu gevangen en mag zich niet meer bewegen, ook niet wanneer het voordien aan de dwerg vast hing en deze in een volgende beurt met de anderen verder geplaatst wordt.

tip: in het begin van het spel, vóór het oversteken van de rivier, kan men zich op deze manier beschermen tegen het meentrekken door de reuze dwerg!

Zijn de beide leerling spoken in het spel en men dobbelt opnieuw een spook dan moet men een van beide verplaatsen. Hierdoor wordt een gevangen kind bevrijd maar een ander wel gevangen.

Belangrijk: men doet er best aan om goed te onthouden wie onder welk spook zit want hier geldt de regel “aanraken is spelen” Dit betekent als men halverwege het opheffen van het spook bemerkt dat men zich vergist heeft in de kleur die eronder zit dan moet men verder spelen en kan men niet kiezen voor het andere spook.

Gedurende het ganse spel is het verboden om onder “de rok” van een spook te kijken, om te weten wie daar er gevangen zit!

De boomstam over de rivier:

De boomstam, die over de rivier ligt, kan enkel overschreden worden door één iemand. Als de reuze dwerg samen met één of meerdere kinderen over de stam loopt dan vallen alle kinderen die aan hem hangen in het water. Ze zwemmen snel terug naar de toren (startveld) en moeten opnieuw over de weg stappen. De reuze dwerg wacht op het eerste veld aan de andere kant van de rivieroever, de overtollige dobbelsteenpunten vervallen voor hem.

De boomstam zelf telt niet als een speelveld!

Later kan een kind de rivier overschrijden zonder dat zijn dobbelsteenpunten vervallen.

Het gele zonneveld:

1. Bereikt de reuze dwerg (met alle kinderen die aan hem hangen) het gele zonneveld dan blijft hij daar staan. De overtollige dobbelsteenpunten vervallen zowel voor hem als voor de kinderen.

Op dat ogenblik worden de beide leerling spoken door de zon verblind. Ze vluchten tot achter de toren. Dit betekent dat ze beiden terug in de hoek worden geplaatst. Nu zijn alle kinderen voor een tijdje vrij totdat er opnieuw een spook wordt gedobbeld. Ook hier geldt opnieuw van zodra het tweede spook in het spel is moet bij een volgende worp van een spook een kind bevrijd worden en een ander gevangen.

2. Zodra de reuze dwerg het zonneveld verlaten heeft, kan iedere speler zijn jokersteen eenmalige inzetten wanneer hij aan beurt is (liefst nadat een leerling spook opnieuw een kind gevangen heeft)

In plaats van te dobbelen legt men zijn schijfje af op het zonneveld en mag men een willekeurig kind bevrijden vanonder een spook en een ander kind gevangen zetten.

Tip: met kleine kinderen is het beter om bij de eerste spelletjes zonder het inzetten van de jokerstenen te spelen)

Einde van het spel:

Het spel eindigt van zodra minstens één kind samen met de reuze dwerg het eindveld bereikt (overtollige stappen vervallen) Het kunnen ook meerdere kinderen zijn ...des te beter, dan hebben ze samen gewonnen!

Spelregels voor 2 of 3 spelers:

Bij 2 of 3 spelers wordt er steeds met 4 kinderfiguren gespeeld. Dit betekent dat er 1 of 2 figuren neutraal zijn. Verder wordt er net zo gespeeld als bij 4 tot 6 spelers.

Belangrijk: bereikt de dwerg enkel met een neutrale figuur het eindveld dan wordt er verder gespeeld tot de volgende figuur aankomt. Betreft het hier opnieuw een neutraal figuur dan hebben de spoken het spel gewonnen omdat de kinderen gevangen zitten.

Veel plezier in het spookbos!