

Flessenpost / 3032 / (NL)

Spel:	Geheugenspel met een dobbelsteen
Spelers:	voor 2 - 6 spelers vanaf 4 jaar
Inhoud:	9 waterkaarten, 4 flessen, 16 berichten, 1 dobbelsteen
Spelidee:	Wolfgang Kramer en Richard Ulrich
Illustratie:	Barbara Kinzebach

Doel van het spel is de meeste berichten in de wacht te slepen. Om ze te krijgen, moeten jullie weten welk bericht in welke fles zit. Daarvoor hebben jullie een goed geheugen en een beetje geluk nodig!

Ter voorbereiding worden de negen waterkaarten achter elkaar op de tafel gelegd. Deze vormen de route voor de flessenpost. Aan het begin van de rij ligt het houten plaatje met de pijl. Dat met de boot is het laatste in de rij, de twee met het eiland liggen op de vierde en zevende plaats. Alle andere afbeeldingen op de houten plaatjes hebben geen betekenis.

De vier groene flessen worden om te beginnen **vóór** het eerste houten plaatje gezet.

De 16 berichten worden omgedraaid geschud en in twee stapels naast de flessen gelegd. Tip: **Vóór** het spel bekijken de spelers de afbeeldingen van de berichten en verklaren wat er te zien is!

Aan het begin neemt de jongste speler van een van de twee stapels een bericht en bekijkt het in het geheim. Dan stopt hij het zodanig in een van de flessen dat niemand de afbeelding ziet. Dan gooit hij de dobbelsteen en gaat met de flessenpost zoveel velden verder als hij ogen heeft gegooid. Ieder houten plaatje telt voor één veld!

De dobbelsteen heeft de getallen "1" t/m "4" en de symbolen "klaverblad" en "draaikolk".

Wie een **klaverblad** gooit, heeft **twee mogelijkheden**: hij mag **óf** een getal van "1" t/m "3" uitzoeken en zoveel velden verder gaan, **óf** de speler mag het bericht in een willekeurige fles bekijken!

Wie de **draaikolk** gooit, moet twee flessen die een bericht bevatten met elkaar verwisselen. De twee flessen verwisselen met bericht en al gewoon van plaats. Wanneer er geen twee flessen met een bericht zijn, mag de speler nog eens gooien. - Als door het verruilen een of beide flessen op een eiland landen, mag de speler het bericht (of de berichten) natuurlijk bekijken.

De volgende speler die aan de beurt is, brengt op dezelfde wijze de volgende flessenpost in het spel, of hij gaat met de eerste fles verder richting strand. Jullie hebben dus twee mogelijkheden: of nieuwe flessenpost in het spel brengen, of met eentje die al in het spel is verder gaan. Bovendien mogen jullie altijd kiezen met welke flessenpost jullie verder willen gaan!

- Let op:
- Iedere speler mag met elke fles verder gaan!
 - Op één veld mag meer dan één fles staan!
 - Het verdelen van de gegooide punten over verschillende flessen is niet toegestaan!
 - Wie met geen van de vier flessen verder kan gaan, moet helaas passen!
 - Wie een boodschap mag zien, moet het flesje steeds zodanig in de hand nemen, dat de kleine markering aan de bovenkant naar hem toegericht is, omdat op deze kant ook de boodschap gedrukt staat.

Berichten in het geheim bekijken

Wie onderweg een fles op een van de twee eilanden aan land trekt, mag het bericht in de fles bekijken. Hiervoor neem je de fles in de hand en trek je voorzichtig het bericht eruit, maar zo dat alleen jij het kunt zien. Onthoud goed wat je gezien hebt en zet de fles terug op het eiland.

Een bericht in de wacht slepen

Wie met een flessenpost met het precies passende aantal ogen op het laatste veld met de boot komt, moet zeggen welk bericht er in de fles zit. Als een andere speler denkt het beter te weten, roept hij er hardop tussendoor. Dan wordt het bericht uit de fles getrokken. Wie het juist geraden heeft, krijgt het en legt het open voor zich op de tafel.

Heeft niemand het bericht goed geraden, komt het weer omgedraaid onder een van de stapels.

De lege fles wordt weer vóór het startveld gezet en kan vandaar opnieuw worden ingezet.

Het spel is **ten einde**, als de spelers alle berichten in de wacht gesleept hebben. Wie aan het einde de meeste berichten veroverd heeft, is winnaar van het spel.

Variant: Wanneer jullie willen dat het spel een beetje moeilijker wordt om te spelen, laat dan gewoon de mogelijkheid weg dat je, als je een klaverblad gooit, in een fles mag kijken! Dan moeten jullie nog iets meer opletten om overzicht te houden!

Eenvoudige speelversie voor kinderen vanaf 4 jaar

Ter voorbereiding worden er slechts 6 waterbordjes uitgesteld. In het begin van de rij ligt weer de pijlfiche, aan het eind de bootfiche en op de vierde plaats ligt slechts één eilandfiche. De resterende 3 fiches zijn voor het spel niet nodig. Die worden in de doos teruggedaan.

Alle flesjes en **10 willekeurige** boodschappen worden klaargelegd. De resterende boodschappen worden niet gebruikt en in de doos teruggedaan.

De afloop van het spel blijft zoals in de grondregels beschreven maar met de volgende uitzonderingen.

Dobbelsymbool **klaverblad**

De speler mag slechts één boodschap in één willekeurig flesje zien, trekken is echter niet toegestaan.

De boodschap te pakken krijgen

Wie met de gedobbelde punten op het laatste veld met de boot komt of meer punten gooit, moet de boodschap noemen. Natuurlijk mogen de spelers ook hier weer onderbreken, wanneer ze van mening zijn, dat er een andere boodschap als de genoemde verstopt is. Wie gelijk heeft krijgt de boodschap.