

Red de sprookjesschat!

Een sprookjesachtig en coöperatief gezinsspel voor 2 t/m 4 spelers van 5-99 jaar.



Inhoud:

1 speelbord (34 x 23 x 4,5 cm),
24 sprookjesplaatjes, 21 tuinplaatjes,
4-delige loopweg, 14 bladzijden uit
het sprookjesboek, 1 koord, 1 kersen-
boom, 4 spelfiguren, 1 koning, spel-
regels, sprookje „Der Märchenschatz“

Auteur: Kai Haferkamp
Illustratie: Barbara Kinzebach

Het verhaal

Er was eens een klein koninkrijk waarin de mensen gelukkig en tevreden leefden. Telkens als zij er de tijd voor hadden, lazen zij elkaar voor uit hun sprookjesboeken. Maar op een dag beklom een nieuwe koning de troon. Het ergerde hem dat zijn onderdanen hun tijd doorbrachten met het vertellen van sprookjes in plaats van de hele dag voor hem te werken. Daarom wilde hij alle sprookjesboeken in het land vernietigen en hij liet overal in het land verkondigen dat iedere onderdaan die hem op het kasteel een sprookjesboek zou brengen, hiervoor het gewicht van het boek in goud uitbetaald zou krijgen. Het duurde niet lang tot de mensen al hun sprookjesboeken naar het kasteel sleepten en daarvoor het beloofde goud kregen. Maar toen het laatste sprookjesboek op het kasteel was, liet de koning de poorten vergrendelen en verbrandde hij alle boeken. Het laatste boek scheurde hij eigenhandig, bladzijde na bladzijde, in twee stukken.

En de wind verstrooide de in tweeën gescheurde bladzijden van het sprookjesboek overal over de kasteeltuin ...

De mensen waren nu wel rijk aan geld, maar zij vergaten langzamerhand de sprookjes, zodat het vertellen van sprookjes geleidelijk verstomde. Tegelijkertijd werd hierdoor ook de hemel donker en groeide het hele land langzaam volledig dicht met doornig, kaal en grijs kreupelhout. Het kleine koninkrijk zou zeker voor altijd ten prooi zijn gevallen aan duisternis en rouw, als er niet enkele dappere kinderen waren geweest. Op een dag, toen de koning de kasteeltuin verliet door de grote poort om zijn dagelijkse wandeling rond de muur van het kasteel te maken, klauterden zij moedig de koninklijke tuin in en begonnen zij de bladzijden van het sprookjesboek te zoeken. Maar bij elk sprookje dat de kinderen weer bij elkaar brachten, werd op wonderbaarlijke wijze de hemel weer wat lichter en keerde de kleurenpracht weer langzaam terug in de tuin. De kinderen verzamelden zo snel als zij konden, want zij moesten de tuin in ieder geval weer door de poort hebben verlaten voordat de boze koning terug was. Helpen jullie hen om de sprookjesschat te redden?

Vorbereiding

Vóór het eerste spel kunnen jullie de sprookjesplaatjes midden op de tafel leggen en samen proberen de bij elkaar horende helften bij elkaar te leggen tot één bladzijde van het sprookjesboek. Vergelijk deze met de bijgevoegde bladzijden van het sprookjesboek en onthoud de sprookjes. Als je dat wil, kun je ook vertellen om welk sprookje het telkens gaat.

Nu zetten jullie het onderste gedeelte van de doos midden op de tafel. Leg daarna de loopweg rondom het speelbord en steek deze in elkaar. Belangrijk: het veld met de kroon moet direct vóór de tuinpoot liggen die buiten op de doos te zien is. Steek de kersenboom op de muur, en wel op die hoek die zich diagonaal tegenover de tuinpoot bevindt. De 24 sprookjesplaatjes leggen jullie door elkaar heen met de kleurrijke kant naar boven op de groene wei in de doos. Prent je de plaats van de sprookjeshelften nu al goed in!



Daarna leggen jullie de **21 tuinplaatjes** met de **grijze kant** naar boven bovenop de plaatjes met de bladzijden van het sprookjesboek. Alleen het tuinplaatje op de hoek die zich diagonaal tegenover de tuinpoort bevindt (hier staat ook de kersenboom) draaien jullie om, zodat de kleurrijke kant boven ligt. 3 bladzijden uit het sprookjesboek, die jullie zelf kiezen, blijven niet omgedraaid. Belangrijk: hier mogen **niet** twee bij elkaar horende helften van één bladzijde uit het sprookjesboek te zien zijn! Jullie leggen de 12 bladzijden uit het sprookjesboek onder handbereik naast het speelbord. Zet de **koning** op de weg buiten de muur op het veld met de **kroon**. Nu kiest ieder van jullie nog een spelfiguur uit en zet deze op het kleurrijke tuinplaatje onder de kersenboom.



Doel van het spel

Bij dit coöperatieve spel moeten jullie proberen de tuinplaatjes zo handig te verschuiven dat jullie twee daaronder

liggende helften van één bladzijde van het sprookjesboek vinden en daardoor **samen** het sprookjesboek weer in elkaar zetten. Jullie moeten de tuin weer met zoveel mogelijk gevonden bladzijden door de poort uitgaan, voordat de koning terug is van zijn wandeling. Het sprookjesboek ontstaat aan het eind van het spel, als jullie de door jullie geredde bladzijden van het sprookjesboek samenbindt met het bijgevoegde koord.

Spelverloop

Tuinplaatjes verschuiven

Het jongste kind begint, er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, mag je twee zetten doen. Met de ene zet mag je zolang met één plaatje alleen schuiven of ook andere tuinplaatjes mee verschuiven (één rij), totdat je met het plaatje of de rij ofwel tegen een ander plaatje OFWEL echter tegen de rand stoot. Als er aan het begin van je zet al een opening is die groter is dan 1 veld, als er dus b.v. 2 of 3 openingen pal naast elkaar zijn, dan kun je, als je dat wilt, ook al van tevoren stoppen met schuiven, ook als je nog niet tegen de rand of tegen een ander plaatje bent aangestoten.



Één plaatje schuiven



Één rij schuiven

Dan is je eerste zet voorbij en mag je nog één keer volgens dezelfde regels een tuinplaatje of een rij plaatjes verschuiven. Je mag zowel grijze als kleurrijke plaatjes verschuiven. Ook plaatjes waar spelfiguren op staan, mogen worden verschoven.

Er zijn twee passende helften van een bladzijde van het sprookjesboek te zien

Als er na de eerste of tweede zet ergens op het speelbord 2 bij elkaar horende helften van een bladzijde van het sprookjesboek verschijnen, dan heb je één bladzijde uit het sprookjesboek in de tuin gevonden. Als dit al na de eerste zet gebeurt, mag je geen tweede keer schuiven.

1. Neem de passende bladzijde uit het sprookjesboek van de stapel naast het speelbord af.
2. Je draait de twee passende sprookjesplaatjes in de tuin weer om, zodat de lege perkamentkant boven ligt.
3. Omdat er nu weer een sprookje compleet en zodoende gered is, krijgt de tuin weer meer kleuren: je mag daarom als beloning **één willekeurig grijs tuinplaatje omdraaien**. **Tip:** onthoud al bij het omdraaien welk motief eronder zit.
4. Voordat nu de volgende speler aan de beurt is, mag je één spelfiguur 1 veld in de tuin verder zetten. Je mag achter alleen maar rechtdoor (dus horizontaal of verticaal, maar **niet** diagonaal) lopen, en je mag alleen maar op kleurrijke tuinplaatjes stappen. **Tip:** probeer in de richting van de tuinpoort te lopen, omdat daar de uitgang is. Bij het omdraaien van het grijze tuinplaatje moet je letten op de door jou gewenste loopweg.
5. Vervolgens is de volgende aan de beurt.

Je hebt bij het schuiven helaas geen twee bij elkaar passende sprookjesdelen ontdekt

Jammer! Maar voordat de volgende speler aan de beurt is, mag je **jouw spelfiguur** nog **1 veld verder zetten**, waarbij je alleen maar rechtdoor mag lopen en alleen maar op kleurrijke tuinplaatjes mag stappen. Daarna is de volgende speler aan de beurt om te schuiven.

Wanneer loopt de koning?

Zodra de eerste bladzijde van het sprookjesboek gevonden is, begeeft de koning zich weer op weg naar huis. Vanaf dat moment loopt hij op de loopweg altijd telkens één veld verder, als een speler er na zijn twee zetten **niet** in is geslaagd om een bladzijde uit het sprookjesboek te vinden. Hij loopt dus op de loopweg, stap voor stap, één maal rond de tuin.

Einde van het spel

Er zijn **drie** mogelijkheden om het spel te beëindigen:

1. De 12e bladzijde van het sprookjesboek wordt gevonden, de spelers verlaten de tuin

Als de 12^e bladzijde van het sprookjesboek wordt gevonden (als dus alle 24 sprookjesplaatjes telkens bij elkaar passend gevonden zijn), bloeit de tuin

weer onmiddellijk in zijn volle kleurenpracht op: daarom mogen jullie nu samen **alle nog grijze tuinplaatjes omdraaien**.

Nu hoeven jullie spelfiguren alleen nog maar de tuin te verlaten, voordat de koning weer bij de tuinpoort is aangekomen. Je bent de tuin uit als een spelfiguur op het tuinplaatje vóór de tuinpoort belandt. Wie aan de beurt is, doet twee zetten en zet dan zijn spelfiguur 1 tuinplaatje verder. Vervolgens **loopt de koning** telkens **1 loopveld** door, omdat er immers geen bladzijden uit het sprookjesboek meer kunnen worden gevonden. Als het jullie allemaal lukt met jullie spelfiguur uit de tuin te komen voordat de koning de poort bereikt, dan is de gehele sprookjesschat gered: jullie leggen de verzamelde bladzijden uit het sprookjesboek bovenop elkaar en binden deze met het koord weer bijeen tot een sprookjesboek.

Diegene van jullie die de meeste bladzijden uit het sprookjesboek heeft kunnen bijdragen, mag nu als beloning uitkiezen welk van de sprookjes verteld of voorgelezen wordt.

2. De spelers verlaten de tuin

Als jullie met jullie spelfiguur op het tuinplaatje **vóór de poort aangekomen** zijn, kunnen jullie de tuin eerder verlaten, ook als nog niet alle 12 bladzijden uit het sprookjesboek gevonden zijn. Dat moeten jullie doen als jullie

denken dat het jullie niet zal lukken om alle 12 bladzijden te vinden, voordat de koning terugkomt. Omdat de spelers die de tuin zijn uitgegaan niet meer kunnen meespelen, moet deze mogelijkheid door iedereen samen besproken en beslist worden.

Tip: je kunt beter met alle figuren de tuin uitgaan en daardoor een deel van de sprookjesschat redden, dan dat je op het allerlaatste ogenblik door de boze koning betrappt wordt, waardoor de gehele sprookjesschat voorgoed verloren is.

3. De koning bereikt de poort

Als de koning opnieuw het veld met de kroon bij de poort bereikt, **voordat alle spelers** met hun figuur uit de tuin zijn, dan verliezen alle spelers samen. De winnaar van het spel is dan de koning.

Variant:

Om een nog spannender spel te hebben kunnen jullie de koning ook direct aan zijn wandeling rondom de tuin laten beginnen. De koning wacht dus niet op zijn startveld totdat de eerste bladzijde van het sprookjesboek gevonden is, maar hij loopt direct telkens één veld verder, als een speler geen twee bij elkaar passende helften van een bladzijde uit het sprookjesboek heeft kunnen vinden.