

Ciao, Ciao...

Auteur: Alex Randolph

Uitgegeven door Drei Magier Spiele, 1997

Een pittig bluffspel in een kleine doos (2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar).

Spelmateriaal

- een brug
- een overwinningsladder
- 4 sets van 7 pionnen in verschillende kleur
- een zwarte cilinder met speciale dobbelsteen

Vorbereiding

- Voor het eerste spel moet je de brug klaarmaken: plooi de uiteinden om en kleef die vast aan de onderkant van de brug.
- Bij de start van elk spel plaats je de brug over de open doos. De overwinningsladder leg je in het verlengde van de brug op tafel.
- Elke speler kiest een kleur en neemt de 7 pionnen. Eén pion wordt op de eerste plank van de brug gezet (er staat een pijl op gedrukt).
- Van nu af aan moet er steeds één pion van elke kleur op de brug staan. Als een pion van de brug valt, moet die meteen vervangen worden door een nieuwe pion van dezelfde kleur. Dit nieuwe stuk wordt op de eerste plank van de brug geplaatst.

Doel van het spel

Probeer de eerste te zijn die drie pionnen over de brug kan brengen. Als niemand daar zou in slagen, wint hij die de meeste punten scoort.

Spelverloop

Kies een startspeler, de andere volgen in uurwijzerzin.

Wie aan de beurt is, schudt de zwarte cilinder en kijkt in het geheim naar de dobbelsteen. Hij zegt nu welk cijfer hij ziet (of wat hij denkt of hoopt te zien...). Vervolgens verplaatst hij zijn pion evenveel plankjes over de brug.

Vier zijden van de dobbelsteen dragen de cijfers 1 tot 4. De twee andere tonen een kruis. Een kruis betekent: "Val van de brug!". Je wenst dit natuurlijk te vermijden. Vandaar dat je steeds een getal tussen 1 en 4 noemt, zelfs al zag je een kruis.

De medespelers mogen nu om beurt de uitspraak van de speler aan beurt geloven of in twijfel trekken. Maar er mag slechts één twijfelaar per ronde zijn.

Als iedereen de uitspraak gelooft, eindigt de spelbeurt. De zwarte doos wordt flink geschud (niemand moet weten of er gebluft werd of niet). De volgende speler komt aan de beurt.

Als er echter een speler twijfelt aan je uitspraak, schuif je hem voorzichtig de doos

door. Laat hem kijken.

Ciao, Ciao...

Indien je de waarheid sprak, valt de pion van de andere van de brug. Ciao, Ciao!

Maar indien je aan het bluffen was, valt je eigen pion in het moeras... Ciao, Ciao! De pion van de andere speler gaat nu het aantal plaatsen vooruit dat je had aangekondigd.

Vergeet niet een gevallen pion meteen te vervangen door een andere op het eerste plankje van de brug.

De overwinningsladder

Telkens een pion er in slaagt met succes de brug over te steken, landt het op de puntenladder: de eerste pion op vak 1, de tweede pion op vak 2, enz.

Deze volgorde kan belangrijk zijn op het einde van het spel.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Een speler brengt drie pionnen over de brug. Hij wint onmiddellijk het spel.
- Geen enkele speler kan drie pionnen met succes overbrengen: de punten op de ladder bepalen de winnaar zodra alle pionnen die nog in het spel zijn, veilig overgestoken zijn.

De pion op vak 1 scoort 1 punt, de pion op vak 2 scoort 2 punten, enz.

Dus als je merkt dat je er niet zult in slagen om drie pionnen veilig over te steken, je beter probeert je andere zo laat mogelijk veilig over te brengen!

Als een speler geen pionnen meer heeft (ze arriveerden allemaal of ze vielen van de brug) kan hij niet meer spelen. Maar hij kan nog steeds twifelen als hij ten minste één pion heeft op de puntenladder... je kan immers even goed van die ladder vallen als van de brug...



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief