

Hamsterrolle

Auteur: Jacques Zeimet

Uitgegeven door Zoch Verlags, 2000

Een amusant vaardigheidsspel vol wankel en rollend evenwicht voor 2 tot 4 spelers vanaf 6 jaar.

Spelmateriaal

- een hamsterrol met zwarte houten barrières
- 28 houten speelblokken in 7 verschillende kleuren (= 4 sets)
- één zwarte piramide
- geen hamster

Vorbereiding

- De hamsterrol wordt op een effen, stabiel oppervlak geplaatst op een manier waardoor alle spelers door de rol heen kunnen kijken.
- De zwarte piramide wordt in het onderste vak van de rol geplaatst.
- Elke speler krijgt een set van 7 verschillende blokken, één van elke kleur.
 - Zijn er slechts twee spelers, dan ontvangt elke speler twee volledige sets.
 - Bij drie spelers kunnen de overblijvende blokken - indien gewenst - over de spelers verdeeld worden.
 - Bij vier spelers vormen de spelers twee teams. De teamleden zitten daarbij naast elkaar en zijn daardoor steeds direct na elkaar aan de beurt. De teams hebben dus afwisselend twee opeenvolgende beurten!

Doel

De blokken worden in de vakken van de rol gelegd. Wie als eerste (individueel of als team) al zijn blokken kon inzetten, wint.

Spelverloop

- Bepaal een startspeler. Er wordt dan verder om beurten gespeeld. De startspeler kiest een blok en plaatst dit in de rol. Hij moet daarbij wel het eerste vak links van de piramide vrijlaten en de gekozen blok in het daarop volgende vak plaatsen. Alle spelers moeten nu deze opvolgrichting behouden tot op het einde van het spel.
- Vanaf nu heeft elke speler bij zijn beurt drie keuzemogelijkheden:
 - Hij kan een blok plaatsen in hetzelfde vak als de vorige speler. Daarbij gelden twee voorwaarden:
 - het gekozen blokje mag nog niet aanwezig zijn in dat vak
 - deze blok moet 'hoger' gebouwd worden dan de vorige, d.w.z. dat de bovenkant ervan dichterbij het volgende dwarsbalk van het rad (zie fig. 3)
 - Hij mag een willekeurig blok plaatsen in het volgende vrije vak in de opvolgrichting.
 - Hij mag hetzelfde doen maar een volledig vak vrijlaten.

- Vrij snel zal blijken dat de hamsterrol op wandel zal gaan en dat de 'inhoud' daarbij niet onberoerd blijft...
- Een mislukte poging:
 - Zodra één of meerdere blokken uit de hamsterrol vallen en de tafel raken, moet de speler aan beurt al deze blokken bij zijn eigen voorraad leggen. De piramide telt daarbij als een gewone blok. Blokken die in een ander vak van de hamsterrol terecht kwamen, blijven daar liggen. De beurt is nu wel afgelopen.
 - Bleef het laatst geplaatste blok liggen maar vielen andere delen op de tafel, dan mag die nieuwe blok blijven liggen. Was het blok nog niet helemaal ingebouwd (en dus losgelaten), dan mag dit ook niet meer gebeuren.
 - Heeft een speler een blok gekozen, dan moet hij dit ook proberen in te bouwen. Dreigt dit niet te lukken, dan moet hij die blok op de plaats waar hij dit wou inbouwen loslaten... met alle gevolgen vandien.
- Constructief passen:
 - Denkt een speler dat hij geen nieuwe blok kan inbouwen, dan kan hij voor de volgende mogelijkheid kiezen. (Deze speler mag wel nog niet geprobeerd hebben!)
 - Hij mag dan een blok kiezen uit één van de twee onderste vakken uit de rol en verplaatsen naar een willekeurig vak in de opvulrichting. Let wel: in het vak waarin men de gekozen blok wil plaatsen mag nog geen gelijkaardige blok voorkomen. Hoe deze blok daar geplaatst wordt, speelt in dit geval geen rol.
 - Vallen bij deze 'verplaatsing' één of meer blokken op de tafel, dan moet deze speler de blokken bij zijn voorraad leggen.
- Externe invloeden:
 - Vallen om een of andere duistere reden blokken op de tafel nadat een speelbeurt volledig werd afgerond, dan worden deze opzij gelegd.
 - Zodra bij een van de volgende spelers de speelbeurt mislukt, dan worden ook deze blokken aan die speler doorgegeven. In dit geval is het dus dubbel opletten geblazen!

Einde

Een spelronde eindigt zodra iemand geen enkele blok meer in zijn voorraad heeft. Deze speler is dan ook de winnaar.

Opmerkingen bij het spel voor vier spelers

- De beide leden van een team komen onmiddellijk na elkaar aan de beurt.
- Heeft een van beide leden geen blokken meer, dan mag hij een blok kiezen bij zijn teamgenoot. Bekomt hij later opnieuw extra blokken, dan mag hij enkel nog uit zijn eigen voorraad putten.
- Het spel kan op twee manieren eindigen:
 - één van beide teams heeft geen blokken meer en wint.
 - in elke ploeg is er één speler zonder blokken. Het team dat dan nog over de minste blokken beschikt, wint.

Tips

- Af en toe moet de rol voorzichtig terug naar het midden de tafel verschoven

- worden. Daarbij mag de rol natuurlijk niet gedraaid worden.
- Het is toegestaan om de rol met één hand vast te houden bij het plaatsen van een blok. Daarna moet de rol losgelaten worden zonder dat nog een blok vastgehouden wordt.
 - Blokken die reeds aanwezig zijn in de rol mogen bij het plaatsen van een nieuwe blok d.m.v. die blok verschoven worden. Dit mag natuurlijk enkel in het vak waarin de blok uiteindelijk geplaatst zal worden.



Date Last Modified: 15-02-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief