



Een spel voor 3 tot 6 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Roberto Fraga (2003)

Vertaald door Tom De Proft voor de vzw Vlaams Spellenarchief (Brugge)

Spelidee

De vulkaan spuwt vuur. Moedige inca's begeven zich op weg. Ze willen zo dicht mogelijk bij de vulkaan raken om er op toe te zien dat het dorp geen gevaar loopt. Met lekkernijen lokken ze hun lama's naar de krater. Voorzichtig toch, want wie te dicht bij de krater komt moet van vooraf aan herbeginnen.

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 1 witte lama als markeringssteen
- 12 spelfiguren
- 120 voederstenen
- 1 zakje
- 1 spelregelboekje

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd zodat iedereen er goed aan kan.

Het bord toont een weg van 16 velden. Deze weg begint op het dorpsplein onderaan op de rand van het speelbord. Het dorpsplein is het startveld, de krater het laatste veld.

Vier wegvelden zijn gekleurd.

Aan de linkerrand van het bord is in het midden een weddenschaapslijst te zien met ruimte voor vier verschillende weddenschaappen.

Elke speler trekt een kleur en neemt de beide lama's van die kleur. Een lama stelt hij op het dorpsplein. De andere plaatst hij voor zich, zodat de andere spelers weten wie met welke kleur speelt.

Bij minder dan 6 spelers moeten de lama's van de niet gekozen kleuren in de doos gelegd worden, want ze zijn niet nodig in het spel.

Bij 6 spelers worden alle voederstenen in het zakje gestopt. Bij minder dan 6 spelers worden er een aantal uitgehaald en in de doos gelaten.

Bij 5 spelers moeten er 10 uitgehaald worden.

Bij 4 spelers moeten er 20 uitgehaald worden.

Bij 3 spelers moeten er 30 uitgehaald worden.

De spelers komen overeen wie er mag beginnen.

Deze speler is de startspeler van de eerste ronde. Hij krijgt de witte lama en het zakje met de voederstenen.

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere ronden

1. De wedronde

In het begin van een ronde kiest de startspeler een van de vier weddenschappen en zet de witte lama op de bijhorende afbeelding in de weddenschaapslijst. De weddenschappen worden verder besproken in het deel DE WEDDENSCHAPPEN.

2. De biedronde

Beginnend met de startspeler nemen alle spelers elk om de beurt in uurwijzerszin en in het geheim minstens 1 en maximum 5 voederstenen uit het zakje. Ze houden het gekozen aantal daarbij geheim door hun hand goed gesloten te houden.

Als alle spelers een aantal stenen gekozen hebben openen ze gelijktijdig hun handen.

3. De lamaronde

Welke lama's in deze ronde vooruit mogen en welke niet hangt af van de weddenschaap die de startspeler in fase 1 gekozen heeft en van het aantal stenen dat de spelers in fase 2 gekozen hebben. (Zie ook: DE WEDDENSCHAPPEN)

Als een speler zijn lama mag verzetten, moet hij net zoveel velden opschuiven in de richting van de krater als hij stenen in de hand had. Er mogen dus op geen velden meer of minder verzet worden. Als er bij het verzetten velden gepasseerd worden waarop al een lama staat, worden die gewoon meegeteld. Je kunt dus langs andere lama's heen lopen.

Op elk wegveld mag maar één lama blijven staan. Als een lama op een al bezet veld eindigt, moet hij zoveel velden terug verschoven worden in de richting van het dorpsplein, tot deze lama op een leeg veld terechtkomt. Eerst gaat de lama dus 1 veld terug, maar als ook daar nog een lama staat, gaat hij nog 1 veld terug, enz.

Alleen op het dorpsplein kunnen meerder lama's tezamen staan.

Als een lama in de krater stapt, rent hij zo snel als hij kan terug naar het dorpsplein om er zijn hoeven te koelen in de beek. Zijn beurt eindigt daar meteen ook mee. In de krater blijft dus nooit een lama staan.

Als meerdere spelers hun lama mogen verzetten geldt de volgorde van de spelers. Eerst komt de startspeler aan de beurt. Daarna pas mogen de andere spelers in de volgorde aangegeven door de uurwijzerszin eventueel hun lama verzetten.

Een kortere weg

De 4 gekleurde velden zijn kortere wegen naar de krater. Er zijn twee van zulke wegen met telkens een ingang en een uitgang. De ingang bevindt zich telkens het dichtst bij het dorpsplein, de uitgang dichtst bij de top. De kortste van de twee bevindt zich tussen de twee gele velden. De langste bevindt zich tussen de twee rode velden.

Als een lama op de gele of de rode ingang eindigt, moet hij meteen naar de desbetreffende uitgang verplaatst worden.

Ook op in- en uitgangen mag telkens maar 1 lama staan. Een lama die op een ingang of uitgang staat wordt doodgewoon een veld naar achteren geschoven als een andere lama daar zijn beurt beëindigt.

Let op: de kortere wegen werken alleen voorwaarts. Als een lama op een bezet veld eindigt en daardoor achteruit moet kan hij dus geen gebruik maken van de kortere wegen. Hij blijft dan gewoon staan op het veld van de ingang. Als een lama eindigt op de uitgang van een kortere weg moet hij niet terug naar de ingang verplaatst worden. Ook deze lama blijft gewoon staan.

4. Het einde van een spelronde

Als er geen lama's meer verzet moeten worden leggen alle spelers de voederstenen die ze in hun hand hebben voor zich neer. Zo kan iedereen zien hoeveel voederstenen iedereen tijdens het spel gebruikt heeft.

Daarmee eindigt een ronde. De startspeler geeft het zakje en de witte lama aan zijn linkerbuur en die wordt startspeler in de nieuwe ronde.

DE WEDDENSCHAPPEN

In het begin van een ronde kiest de startspeler een van de 4 weddenschappen uit. Daarmee legt hij vast hoe een lama verzet kan worden.

A. **De minste en de meeste voederstenen** (= de afbeelding met zowel een volle als een lege zak)

De speler die alleen het meest voederstenen bood mag zijn lama verzetten en de speler die er alleen het minste bood ook.

PAT

Een patsituatie is mogelijk als ofwel meerdere spelers het meest boden ofwel het minst boden. Deze spelers mogen hun lama niet verzetten en moeten hun voederstenen meteen neerleggen. Wie daarna de meeste stenen in de hand heeft mag verzetten. Wie daarna de minste stenen in de hand heeft ook.

Let op: als zodanig veel spelers op deze manier uitgeschakeld worden, dat er maar 1 speler overblijft, mag die maar 1 keer verzetten. Het maakt dus niet uit dat hij op dat ogenblik zowel het meeste als het minste aantal stenen heeft.

B. **De meeste voederstenen** (= de afbeelding met alleen een volle zak)

Alleen de speler die het meeste voederstenen in de hand houdt mag verzetten. Geen enkele andere lama mag verzet worden.

Ook hier weer kan er een patsituatie ontstaan. Zie onder PAT hoe die opgelost moet worden.

C. **Evenveel voederstenen** (= de afbeelding met twee volle zakken)

Alleen spelers die evenveel voederstenen geboden hebben als iemand anders mogen hun lama's verplaatsen.

D. **De minste voederstenen** (= de afbeelding met alleen een lege zak)

Alleen de speler die het minst voederstenen geboden heeft mag verzetten. Bij pat moeten weerom de regels van PAT toegepast worden.

VOORBEELD:

De spelers hebben elk hun aantal voederstenen in de hand en tonen nu hoeveel:

Andrea 4 – Bernd 1 – Claus 4 – Doris 3

Afhankelijk van wat de startspeler gekozen heeft, gebeurt nu het volgende:

Weddenschap A: de meeste en de minste voederstenen:

Andrea en Claus hebben elk 4 geboden. Door de patregel vallen zij af. Doris heeft drie geboden en heeft dus de meeste voederstenen. Zij mag haar lama 3 velden verzetten (want drie voederstenen). Bernd had er het minst gekozen en mag als speler met laagste aantal 1 veld vooruit.

Weddenschap B: de meeste voederstenen

Doris mag drie velden vooruit want Andrea en Claus vallen af door pat. Ook de lama van Bernd moet blijven staan.

Weddenschap C: evenveel voederstenen

Andrea en Claus mogen elk vier velden vooruit, want zij hadden elk evenveel (4) stenen geboden. Aangezien Bernd en Doris alleen het door hen gekozen aantal hadden moeten ze blijven staan.

Weddenschap D: het minst voederstenen

Bernd is alleen met het minste aantal voederstenen en mag dus 1 veld (want 1 voedersteen) vooruit. Alle andere lama's moeten blijven staan.

Het einde van het spel en de puntentelling

Het spel eindigt meteen als een speler de laatste voedersteen uit het zakje neemt. Alle spelers die die in die ronde al stenen getrokken hadden moeten die meteen weer in het zakje steken zonder ze nog te gebruiken.

Elke speler telt nu hoeveel voederstenen hij voor zich liggen heeft.

Eerst moet de speler die het meest voederstenen voor zich liggen heeft zijn lama nog 3 velden dichterbij de krater verplaatsen.

Dan moet de speler die het minst voederstenen voor zich liggen heeft zijn lama nog 3 velden achteruit, richting dorp, verplaatsen.

Een patsituatie zoals in de lamaronde kan hierbij niet voorkomen. Als twee of meer spelers het minst of het meest voederstenen voor zich liggen hebben, moeten zij beiden respectievelijk 3 velden vooruit of achteruit gaan. De spelers verzetten dan volgens de volgorde van spelen.

De speler wiens lama het dichtst bij de krater staat wint het spel.

VOORBEELD:

Het spel is gedaan. Voor elke speler ligt het aantal voederstenen dat hij tijdens het spel geboden heeft.

Andrea 17 – Bernd 25 – Claus 21 – Doris 25

Bernd en Andrea hebben elk het meeste stenen liggen. Ze mogen beiden drie velden vooruit. Andrea heeft er alleen het minst en gaat dan ook alleen drie velden achteruit. Claus mag zijn lama niet verzetten.

TIPS

In dit spel komt het er niet op aan om zo snel mogelijk aan de krater te komen, maar pas op het einde van het spel zo hoog mogelijk te staan. Daardoor is het ook niet altijd even goed als je lama veel velden vooruit gaat.

De positie van de andere lama's kan je bijvoorbeeld noodzaken om te proberen een pat te verkrijgen, om zo niet verder te moeten klimmen.

Kom je te snel te hoog te staan, dan kan het soms een goede zaak zijn in de krater te stappen en vanuit het dorp terug te beginnen klimmen. Als je tegenstanders er geen aandacht aan schenken kun je dan misschien via de korte wegen toch nog goed eindigen.