

Grusel-Wusel

Auteur: Olivier Igelhaut

Uitgegeven door GoldSieber Spiele, 1998

Een chaotisch kaart- en concentratiespel voor 3 tot 6 spelers vanaf 8 jaar.

Spelmateriaal

- 8 dobbelstenen met symbolen van pompoenen
- 24 pompoenkaarten
- 36 bonbonkaarten
- 1 zandloper
- de spelregels

Doel van het spel

Elke speler krijgt evenveel pompoenkaarten. Elke kaart is anders. De dobbelstenen worden gegooid en iedereen probeert nu zo vlug mogelijk de juiste dobbelsteen met de eigen juiste kaart te verbinden. Correcte combinaties geef je aan je buur. Zodra de zandloper leeg is, scoort elke speler evenveel snoepjes als hij minder kaarten heeft dan bij aanvang van het spel. Na een aantal ronden wint die spelers met de meeste snoepjes.

De pompoenen

De kaarten tonen verschillende pompoenen. Ze onderscheiden zich op drie manieren:

1. De stronk wijst naar links of rechts.
2. De pompoen heeft drie verschillende gezichtsuitdrukkingen:
 - lachende mond en hoogopgetrokken ogen
 - mond en ogen horizontaal
 - boze mond en boos kijkende ogen
3. De kleuren van ogen en mond zijn oranje of geel

Vorbereiding

Dobbelstenen en zandloper liggen klaar.

De kaarten met snoepjes worden in twee stapeltjes gelegd (met 1 of 5 snoepjes per kaart).

Bepaal een geveer voor de eerste ronde.

Deze geveer geeft iedereen evenveel kaarten. Bij 5 spelers krijgt de geveer een kaartje minder dan de anderen.

Elke speler legt zijn kaarten goed zichtbaar voor zich op tafel.

Spelverloop

De geveer neemt de acht dobbelstenen en rolt deze in het midden van de tafel. Gelijktijdig wordt de zandloper omgedraaid.

Nu proberen alle speler **gelijktijdig** een dobbelsteen te ontdekken die met één van hun kaarten overeenkomt. De dobbelsteen en kaart komen overeen als alle drie de kenmerken van de kaart precies gelijk zijn aan de dobbelsteen. Zodra een speler een dobbelsteen ontdekt die overeenkomt met zijn kaart, neemt hij vlug de dobbelsteen (zonder om te draaien - eerlijk blijven) en legt die op zijn kaart.

Deze kaart met dobbelsteen schuift hij nu door naar zijn linker- of rechterbuur (kies maar...).

Deze buur moet nu **onmiddellijk** controleren of de combinatie correct is:

- Is de combinatie **correct**, dan legt die buur de kaart bij zijn eigen rij kaarten en gooit de dobbelsteen terug in het midden van de tafel.
- Is de combinatie **verkeerd**, dan geeft die buur de kaart terug aan de speler die hem dit toeschoof en geeft als straf die speler een kaart uit zijn eigen rij. De speler ontvangt dus twee kaarten terug en moet nu de dobbelsteen terug in het midden gooien.

Je mag de dobbelstenen niet aanraken of elkaar het zicht belemmeren, tenzij als je de dobbelsteen op een eigen kaart wil leggen.

Een spelronde eindigt zodra een speler merkt dat de zandloper leeg is.

Waardering

Elke speler telt nu zijn eigen pompoenkaarten. Als hij er minder heeft dan bij aanvang van de ronde, dan krijgt hij één snoepje per kaart die hij minder heeft. Heeft hij nu meer kaarten dan bij aanvang, dan krijgt hij geen snoepjes en moet hij er ook geen afgeven.

De kaarten met snoep kunnen steeds ingeruild worden (er zijn er met 1 of 5 snoepjes). Indien er niet genoeg snoepkaarten beschikbaar zijn, moet je maar een papiertje gebruiken om de punten te noteren.

Einde van het spel

Je speelt zoveel ronden als er spelers deelnemen aan het spel.

Elke speler moet dus eens de rol van gever vervullen.

Na de laatste ronde telt iedereen zijn snoepjes. Wie er nu het meeste heeft, wint het spel.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief