

Gute Freunde

Auteur: Alex Randolph

Uitgegeven door Selecta, 1989

Een dobbelspel voor 2 tot 4 spelers ouder dan 5 jaar.

INHOUD

- 12 houten waterlelies
- 4 houten kikkertjes
- 4 dobbelstenen
- 45 zilveren munten (Grijze speelstenen)
- 15 gouden munten (Gele speelstenen)
- 7 stenen (Zwarte speelstenen)
- 1 opbergzak uit stof
- 1 handleiding

Het verhaal

Eerst het verhaal over vier goede vrienden, een geheimzinnige prinses en vele goud- en zilverstukken:

Hier niet zo ver vandaan ligt in het midden van een prachtig bos een toverachtige en zonovergoten vijver. Eigenlijk is de grote poel omgeven door fleurige waterplanten en waterriet, terwijl het wateroppervlak bezaaid is met vele waterlelies en grote groene bladeren.

Indien de mensen wisten wat er allemaal onder het water verborgen zit, zouden ze in grote getale afkomen en deze idyllische omgeving vernietigen. Deze prachtige omgeving is immers de woonplaats van vele schitterende en wondermooie libellen, onzichtbare elfjes en feeën en van nog zovele andere waterdieren zoals sneppen, eenden, zwanen, waterkevers, waterspinnen en vissen. Maar ook daar wonen onze wonderbaarlijke vrienden, namelijk een kersrode, een hemelsblauwe, een citroengele en een grasgroene kikker. Deze kleine kereltjes bezitten een groot geheim. Zij alleen kennen de juiste plaats op de bodem van de vijver, waar de schat van gouden en zilveren munten verborgen ligt. Elke zonnige zomerdag duiken ze heimelijk de vijver in om één van deze glinsterende muntstukken boven te halen. Samen bewonderen ze dan de pracht van de fonkelende munt in de zonnestralen. Op een dag staat er plotseling - als het ware uit de hemel neergedaald - een beeldschone prinses met blonde lokken aan de oevers van de vijver. Vol vreugde en plezier volgt zij het spel van de springende kikkertjes. Wanneer de vier vrienden de heimelijke bewonderaarster ontdekken, verdwijnt ze terug in het bos.

Omdat de prinses zo mooi is ontstaat er tussen de kikkertjes een strijd om haar hand te vragen. Daar de kikkertjes het niet eens worden onder elkaar over de vraag wie met de prinses zal trouwen, besluiten ze om een wedstrijd te

organiseren. De winnaar zal dan de Koningsdochter ten huwelijk vragen. Het spel dat zij met zijn vieren hebben bedacht, gaat als volgt: Eerst worden de waterlelies in een kring op het water geplaatst. Daarna legden ze op ÈÈn waterlelie wat gouden en zilveren munten. Toen kon de jacht op de munten beginnen. Al de kikkertjes sprongen in het rond, van waterlelie naar waterlelie. Wie als eerste de waterlelie met de munten bereikte, nam deze munten in ontvangst. En zo werd er verder gespeeld om te zien wie het grootste aantal munten kon verzamelen. Gedurende het spel vallen vele munten terug in het water en moeten zij meerdere malen gezamenlijk worden opgedoken, met zijn tweeÏn, zijn drieÏn en zelfs met zijn vieren want ÈÈn muntstuk is toch veel te zwaar voor zo¹/₄n kleine kikker.

Zo spelen de kikkertjes de ganse dag verder. Ze duiken, ze springen, ze sleuren en ze tellen. Menigmaal halen ze zelfs een steen boven in plaats van een muntstuk, maar dat maakt onze ijverige duikertjes niets uit. Gedurende het spel vergaten de kikkertjes hun onderlinge strijd. Gelukkig kon er geen echte strijd plaatsvinden omdat er voor het bovenhalen van de muntstukken samenwerking tussen de vier kikkertjes noodzakelijk was. En bovendien was deze strijd volkomen nutteloos, want de beeldschone prinses kwam nooit meer terug. En wie weet, misschien is ze wel met een andere kikker getrouwd...

Spelvoorbereiding

De 12 houten waterlelies worden willekeurig in een kring op een tafel of op de grond geplaatst. Nadat alle kikkertjes in de zak zitten, neemt elke speler blindelings een kikker. De speler die de rode kikker getrokken heeft mag als eerste zijn kikker plaatsen op een waterlelie naar keuze. De andere kikkers worden om beurt in uurwijzerszin op de aanpalende waterlelies neergezet. Op elke waterlelie mag slechts ÈÈn kikker zitten.

Bij het plaatsen van de overige kikkers dient men wel de volgende kleurevolgorde te respecteren:

1. Rood - 2. Blauw - 3. Groen - 4. Geel

Elke speler speelt dus met zijn zojuist getrokken kikker. De kikkers verspringen van de ene waterlelie naar de andere volgens uurwijzerszin.

Naargelang het aantal spelers verandert het aantal aan te wenden dobbelstenen, namelijk:

- 4 dobbelstenen bij 4 kikkers
- 3 dobbelstenen bij 3 kikkers
- 2 dobbelstenen bij 2 kikkers

De overtollige kikkers en dobbelstenen worden aan de kant gelegd. Overeenkomstig de volgende tabel vult men de zak met zilveren en gouden muntstukken en met zwarte stenen. De overige spelstenen worden verwijderd.

2	3	4	
---	---	---	--

SPELERS	SPELERS	SPELERS	
27	36	45	ZILVERSTUKKEN
9	12	15	GOUDEN MUNTEN
5	6	7	ZWARTE STENEN

De speler die de laatste kikker plaatste, mag als eerste in de zak grabbelen en neemt blind 3 speelstenen uit de zak. Hij plaatst deze getrokken stenen op de lege waterlelie naast zijn kikker. Wanneer er een zwarte steen bij zat, wordt deze uit het spel genomen en wordt de ontbrekende steen aangevuld door een andere uit de zak.

Spelverloop

Om beurt wordt er gedobbeld en verspringen de kikkers overeenkomstig de worp. Het spelmechanisme functioneert als volgt:

De speler waarvan de kikker op de **eerste lelie** zit, mag beginnen en gooit met slechts **één dobbelsteen**. Gooit hij een drie, dan springt de kikker drie waterlelies verder, bij twee ogen enkel twee waterlelies en bij één oog slechts één waterlelie. Gooide deze speler een nul (de dobbelzijde zonder ogen), dan blijft de kikker gewoon zitten.

Daarna de speler van de daarop volgende kikker (de **tweede kikker** in de rij) aan de beurt. Deze speler mag met **twee dobbelstenen** gooien, waardoor hij gemakkelijk de eerste kikker kan inhalen. De ogen van de worp worden opgeteld en zijn kikker zal dit aantal verder springen.

De **derde** speler gooit met **drie dobbelstenen**. Terug wordt de som gemaakt van de geworpen ogen en wordt vervolgens zijn kikker verplaatst. De **vierde** speler (en laatste kikker in de rij) gooit met **vier dobbelstenen** en verplaatst zijn kikker overeenkomstig de worp. Daarna komt de speler van de eerste kikker in de rij aan de beurt enz.....

De kikker die als eerste op **de waterlelie met de drie muntstukken** terecht komt, neemt deze stenen in ontvangst en plaatst deze voor zich neer. Daarna moet deze speler blindelings drie nieuwe munten (De zwarte stenen worden terug in de zak geplaatst.) uit de zak nemen en plaatsen **op de waterlelie achter zijn kikker**. Springt terug een kikker op deze waterlelie, dan ontvangt deze speler drie munten en worden er terug drie nieuwe munten uit de zak genomen.

Wanneer er op het einde van het spel minder dan zes munten in de zak zitten, worden zij allemaal op de overeenkomstige waterlelie geplaatst.

Op deze wijze verzamelen de spelers goud- en zilverstukken.

Een **tweede mogelijkheid voor het verzamelen van munten** is de volgende:

Wanneer namelijk twee of meerdere kikkertjes op hetzelfde blad blijven zitten, zijn dit „goede vrienden^{3/4} van elkaar en hebben zij tezamen geluk! Zij geven elkaar de hand, omarmen elkaar of geven elkaar een kus. Deze spellers mogen vervolgens blindelings een steen (zowel munten als zwarte stenen) uit de zak nemen. De kikkertjes worden wel op zo^{1/4}n wijze achter elkaar op de waterlelie geplaatst waardoor de volgorde van aankomst gerespecteerd blijft. Deze volgorde is immers belangrijk want zij bepaald met hoeveel dobbelstenen er moet gegooid worden!

Wat is nu de **betekenis van de zwarte stenen**?

Wie als "goede vriend" uit de zak een zwarte steen trok, heeft pech en moet een goudstuk (of zilverstuk indien deze speler geen gouden munten bezit) uit zijn voorraad nemen en in de zak plaatsen. De zwarte steen wordt niet terug in de zak geplaatst, maar verdwijnt uit het spel. Wanneer een speler tijdens het spel drie nieuwe muntstukken op een waterlelie moet plaatsen en hierbij uit de zak één of meerdere zwarte stenen uit de zak neemt, dan worden deze stenen uit het spel verwijderd en neemt deze speler de ontbrekende munten uit de zak (tot er uiteindelijk drie munten geplaatst kunnen worden op de waterlelie). Bij deze actie moet deze speler geen eigen muntstukken plaatsen in de zak.

Speleinde

Wanneer alle goud- en zilverstukken uit de zak genomen zijn en in het bezit gekomen zijn van de spelers, is het spel beëindigd.

Nu worden de goud- en zilverstukken als volgt geteld:

Elke gouden munt brengt 3 punten op, terwijl een zilveren munt maar 1 punt opbrengt.

De speler met het hoogste puntensaldo is de winnaar. Wanneer twee spelers hetzelfde puntenaantal bekomen, dan zijn zij beide gewonnen.

Veel spelgenot met Gute Freunde!



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief