

REGENWORMEN



Scharrelen met dobbelstenen voor 2 tot 7 spelers

Inleiding

De spelers zijn hongerige kippen op zoek naar regenwormen. Ze zijn makkelijk te vangen, maar wie te gulzig is, kan bedrogen uitkomen!

Speelmateriaal

- 16 tegels genummerd 21 tot en met 36, met elk 1 tot 4 regenwormen
- 8 dobbelstenen, elk met de cijfers 1 tot en met 5 en een regenworm
- de spelregels



Doel van het spel

Wie aan het einde van het spel de meeste regenwormen heeft verzameld, wint het spel.

Voorbereiding

Leg de 16 tegels in oplopende volgorde in een rij op tafel. De jongste speler krijgt de dobbelstenen en begint.

Afb.2

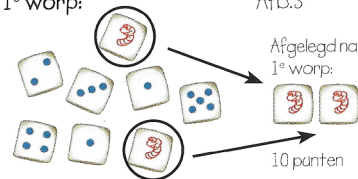


Het getal op een tegel geeft aan hoeveel punten een speler, zonder uit te gaan, moet hebben gedubbeld om deze – en de erop afgebeelde wormen – te verdienen. Hoe hoger het getal op de tegel, hoe meer regenwormen.

Spelverloop

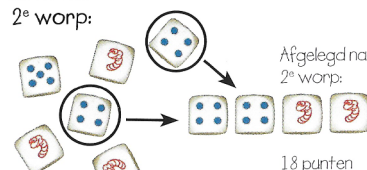
Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, probeert een zo hoog mogelijke tegel te verdienen, of een tegel van een andere speler te veroveren. Daartoe werpt hij tegelijk de 8 dobbelstenen. Vervolgens kiest hij één symbool (een getal of de regenworm) en legt alle dobbelstenen met dit symbool opzij. Hij mag nu de resterende dobbelstenen nogmaals werpen. Uit deze worp kiest hij een ander symbool en legt alle dobbelstenen met dit symbool bij de eerder afgelegde dobbelstenen. Dan mag hij opnieuw met de resterende dobbelstenen werpen, enzovoort. Hij moet hierbij de volgende spelregels in acht nemen:

- Hij mag eenmaal opzij gelegde dobbelstenen niet opnieuw werpen.
- Hij mag geen eerder gekozen symbool kiezen of een symbool dat niet is geworpen.
- Hij telt de resultaten van de opzij gelegde dobbelstenen direct bij elkaar op, zodat alle spelers het subtotalel kennen. Afgelegde regenwormen zijn elk 5 punten waard.

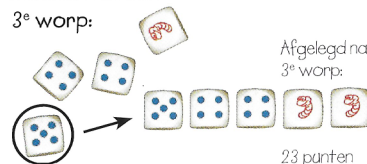
1^e worp:

Afb.3

1^e worp: Alwin kiest de twee regenwormen en legt deze voor zich neer.

2^e worp:

2^e worp: Alwin werpt de resterende 6 dobbelstenen. Ditmaal kiest hij de twee vieren en legt deze bij de twee eerder afgelegde regenwormen. Zijn subtotalel bedraagt 18 (2 x regenworm (5) + 2 x 4 = 18). Hij mag de drie regenwormen niet kiezen, omdat hij in zijn 1^e worp al regenwormen heeft afgelegd.

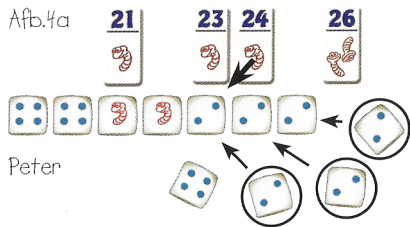
3^e worp:

3^e worp: Alwin mag nu de overgebleven 4 dobbelstenen werpen. Hij moet de vijf nemen, omdat hij al vieren en regenwormen heeft afgelegd. Zijn subtotalel bedraagt nu 23. Als hij nogmaals zou willen dobbelen, moet hij ten minste een 1, een 2 of een 3 werpen, omdat hij al vieren, vijfen en regenwormen heeft afgelegd.

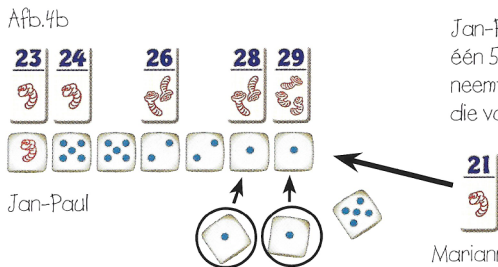
Een tegel nemen

De speelbeurt van een speler is hoe dan ook afgelopen als hij alle 8 dobbelstenen óf alle 6 symbolen voor zich heeft afgelegd. Hij mag zijn beurt ook voortijdig beëindigen. Dat heeft uitsluitend zin als hij met zijn dobbelresultaat een tegel mag nemen.

Als de totale waarde van de dobbelsteenworpen van een speler overeenkomt met het getal op een beschikbare tegel en zijn worp bevat tenminste één regenworm, mag hij die tegel nemen. Het maakt niet uit of de tegel op tafel ligt (zie afb. 4a) of van een andere speler is (zie afb. 4b). Als hij de betreffende tegel zelf heeft of de tegel is niet beschikbaar, mag hij er een met een lagere waarde uit de rij nemen (zie afb. 4c en 4d). Als hij niet in de gaten heeft dat een "geworpen" tegel bij een andere speler ligt, en hij claimt een tegel met een lagere waarde uit de rij (zie afb. 4e), mag hij deze houden.

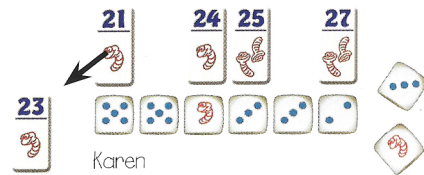


Peter moet uit zijn derde worp de drie tweeën kiezen, omdat hij eerder in zijn beurt al vieren heeft afgelegd. Hij beëindigt vrijwillig zijn beurt en heeft een totaal van 24. Hij neemt de tegel met waarde 24 uit de rij.



Jan-Paul dobbelt twee enen en één 5. Hij beëindigt zijn beurt en neemt de tegel met waarde 21, die van Marianne is.

Afb. 4c



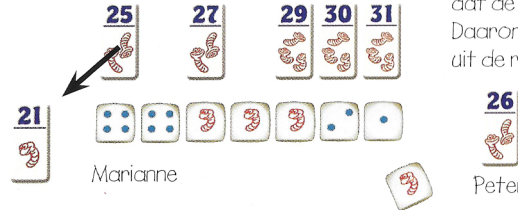
Karen beëindigt haar beurt met 23. Ze neemt de tegel met 21 uit de rij, omdat ze zelf al die met 23 heeft en 22 niet openligt.

Afb. 4d



Martijn eindigt zijn beurt met 31 en neemt de tegel met 28 uit de rij, omdat 29, 30 en 31 niet openliggen.

Afb. 4e

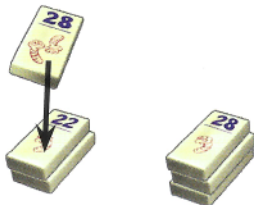


Marianne eindigt haar beurt met 26. Ze heeft niet in de gaten dat de tegel met 26 van Peter is. Daarom neemt ze de tegel met 25 uit de rij.

Tegels nemen en stapelen

Een speler die een tegel neemt, legt deze (indien aanwezig) open op de tegel die hij eerder heeft gepakt. Zo ontstaat een stapel. Daardoor ligt vóór elke speler altijd maar één tegel in het zicht. Alleen deze tegel mag door de andere spelers worden veroverd. Bedekte tegels zijn veilig (zie afb. 5) voor andere spelers.

Afb.5



Karen neemt de tegel met waarde 28. Deze legt ze open op haar stapel. Alle tegels eronder zijn nu veilig.

Speelbeurten zonder resultaat

Er zijn drie verschillende situaties waarin een beurt zonder resultaat eindigt:

- Een speler dobbelt uitsluitend regenwormen of gevallen die hij deze beurt eerder heeft afgelegd (zie afb. 6a). Hij mag deze beurt geen nieuwe worp meer doen.
- Een speler heeft aan het einde van zijn beurt geen regenwormen afgelegd (zie afb. 6b).
- Een speler heeft aan het einde van zijn beurt geen resultaat geworpen, waarmee hij een tegel kan nemen (zie afb. 6c).

Wie een worp zonder resultaat heeft gedaan, mag geen tegel nemen, maar moet in plaats daarvan zo mogelijk zijn openliggende tegel inleveren (zie Een tegel inleveren). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeelden van speelbeurten zonder resultaat:

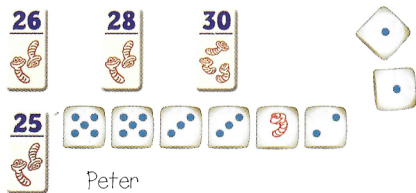
Afb. 6a



Afb. 6b



Afb. 6c



Karen dobbelt in haar vierde worp uitsluitend symbolen die ze al heeft afgelegd.

Marianne dobbelt in haar derde worp twee vijven. Hoewel ze een resultaat van 31 heeft en de tegel met waarde 31 openligt, mag ze geen tegel nemen, omdat ze geen regenwormen heeft gedubbeld.

Peter dobbelt twee enen en komt daarmee op 25. De tegel met waarde 25 heeft hij al en er liggen geen lagere tegels meer in de rij. Pech gehad.

Een tegel inleveren

Wie een tegel moet inleveren, legt deze open terug in de rij, op de juiste plaats in de cijferreeks. Vervolgens draait hij de tegel met de hoogste waarde in de rij om, zodat deze gedekt ligt. Deze tegel blijft de rest van het spel zo liggen en is uit het spel (zie afb. 7a).

Als de zojuist teruggelegde tegel de hoogste waarde heeft, blijft deze openliggen en wordt er geen tegel omgedraaid (zie afb. 7b).

Voorbeelden van het inleveren van een tegel



Peter moet zijn openliggende tegel terug in de rij leggen. Omdat de tegel met waarde 34 momenteel de hoogste is, draait hij deze om.

Karen moet de tegel met waarde 30 terug in de rij leggen. Omdat deze tegel zelf de hoogste waarde heeft, blijft deze openliggen. In dit geval wordt er geen andere tegel omgedraaid.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er geen open tegels meer in de rij liggen. Iedere speler telt nu het aantal regenwormen op zijn tegels. Wie de meeste regenwormen heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de tegel met de hoogste waarde.

Variant

Wie de speelduur wil verkorten of graag met meer personen tegelijk (5-7 spelers) speelt, kan de volgende variant proberen: Draai een teruggelegde tegel wel om als deze op dat moment de hoogste waarde heeft.

© 2005 Zoch
Illustraties: Doris Matthäus
Auteur : Reiner Knizia
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 00 00
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany