



Am Fuss des Kilimandscharo  
Hans im Glück, 1995

KNIZIA Reiner

02 - 04 spelers vanaf 7 jaar  
± 45 minuten

## Inleiding

Aan de voet van de met sneeuw bedekte top van de Kilimandscharo, strekt zich een fantastisch natuurschouwspel uit. Uitgestrekte savannevlakten en dichtbegroeide junglegebieden wisselen zich af. Ook een grote rivier, met op vele plaatsen stroomversnellingen, kronkelt zich een weg door het oerwoud.

Tot maximaal 4 expeditiebanen zich een weg door de jungle. De speler die als eerste met zijn expeditieteam het basiskamp aan de voet van de Kilimandjaro bereikt of het dichtst heeft benaderd, wint het spel.

## Spelmateriaal

- 56 bewegingskaarten in 4 verschillende kleuren (2 sets van 1 tot en met 7) ;
- 16 gebeurtenisschijfjes (8 x bananen, 4 x leeuwen, 4 x plaatswissel) ;
- 4 speelfiguren die elk één expeditie voorstellen ;
- een speelbord ;
- de spelregels.

## Doel van het spel



De speler die als eerste met zijn expeditieteam het basiskamp aan de voet van de Kilimandjaro bereikt of het dichtst heeft benaderd, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

De 4 speelfiguren worden in het dorp op veld 1 geplaatst.

De gebeurtenisschijfjes worden verdekt geschud en onder de spelers verdeeld. Elke speler bekijkt om beurt een plaatje en legt het verdekt op een veld naar keuze op het speelbord (**niet op of naast de dorpen !**). Dit gaat zo door tot alle gebeurtenisschijfjes zijn geplaatst.

De bewegingskaarten worden verdekt geschud. Elke speler ontvangt er 3 en legt deze zichtbaar voor zich neer op tafel. Vervolgens ontvangt elke speler nogmaals verdekt 3 kaarten, maar deze houdt hij verborgen voor de andere spelers in zijn hand. De resterende kaarten worden op een stapel naast het speelbord gelegd.

# Spelverloop

De speler links van de kaartendeler, begint het spel. Hij moet 1 kaart uit zijn hand uitspelen op één van de volgende manieren :

- hij legt ze zichtbaar op een van zijn eigen al op tafel liggende kaarten en tracht zo de bewegingskracht te vergroten
- hij legt ze zichtbaar op een van de kaarten die op tafel liggen van een tegenspeler die het basiskamp minimaal even dicht heeft benaderd als hij zelf. De bedoeling hiervan is om de bewegingskracht van de tegenspeler te verminderen.

De 4 kleuren en types van de bewegingskaarten stellen de beschikbare transportmiddelen in de jungle voor. De afstand die hiermee overbrugd kan worden varieert.

Er zijn drie mogelijkheden:

**3 kaarten dragen dezelfde kleur :**



**de reikwijdte is gelijk aan de som van de 3 kaarten**

**voorbeeld :** de speler gaat 13 velden vooruit

**2 kaarten dragen dezelfde kleur, één wijkt af :**



**de reikwijdte is gelijk aan de som van de 2 gelijkgekleurde kaarten**

**voorbeeld :** de speler gaat 11 velden vooruit

**3 kaarten van verschillende kleuren :**



**de kaart met de hoogste waarde bepaalt de reikwijdte**

**voorbeeld :** de speler gaat 7 velden vooruit

Na het uitspelen van een kaart, beweegt de speler zijn spelfiguur even veel velden vooruit als de waarde van de combinatie van de 3 zichtbare kaarten toelaat. Het is toegestaan dat er meerdere spelfiguren op één veld staan. Om zijn zet te beëindigen neemt de speler opnieuw één kaart van de verdeckte stapel.

De andere spelers volgen met de klok mee.

# Gebeurtenisschijfjes

Deze schijfjes symboliseren de onvoorspelbaarheid van de jungle. Als een speler op het einde van zijn beweging op een dergelijk schijfje landt, moet hij het schijfje omdraaien en de gebeurtenis ondergaan.



## **Bananen : Symbool van de krachtvoeding**

De spelfiguur mag nogmaals even veel velden vooruit worden bewogen (de reikwijdte wordt verdubbeld).



## **Leeuw : Symbool van het gevaar**

De spelfiguur moet terug naar het laatst gepasseerde dorp om de volgende beurt van daaruit te vertrekken.



## **Plaatswissel**

De spelfiguur mag van plaats gewisseld worden met gelijk welke andere spelfiguur.

Met uitzondering van de plaatswisselschijfjes blijven de bananenschijfjes en leeuwschijfjes nadat ze werden omgedraaid zichtbaar op het speelbord liggen, het plaatswisselschijfje wordt uit het spel verwijderd.

## Einde van het spel

Er zijn 2 mogelijkheden om het spel te beëindigen :

- de speler die als eerste het basiskamp van de Kilimandscharo bereikt of overschrijdt, wint het spel ;
- als alle bewegingskaarten van de verdeckte stapel en ook die in de handen van de spelers zijn uitgespeeld, wint de speler die het basiskamp het dichtst heeft benaderd. Bij een gelijke stand, wint de speler die het eerst terug aan de beurt zou zijn geweest.

## Tip

Om het spel tactischer te maken, kan je afspreken dat als een speler een plaatswisselschijfje trekt hij een figuur naar keuze terug kan sturen naar zijn laatst gepasseerde dorp.