

SPELREGELS BARBAROSSA

Spelmateriaal

- * 1 spelbord
- * 6 sets spelfiguren (in 6 kleuren),
per kleur 1 tovenaar, 1 tovenaarschoed, 1 telsteen;
- * 6 staven boetseerlei
- * 6 potloden
- * 1 notablok
- * 18 zwarte vloekstenen
- * 1 zakje met zwarte speren
- * 1 dobbelsteen
- * 1 spelreglement met voorbeelden

- A. Lees eerst de verkenning, zodat je een overzicht van het spel krijgt.
- B. Na de verkenning lees je het korte spelreglement. Daarna kan je onmiddellijk beginnen spelen.
- C. In de Duitse handleiding vind je hulp en tips bij het boetseren.
- D. Tenslotte vind je een reeks begrippen als raadselvoorstellen.

A. VERKENNING

1. In dit raadselspel van Klaus Teuber komt het er op aan om een begrip te kiezen dat je zo goed mogelijk gestalte geeft in een driedimensioneel raadsel. Tijdens het spel probeer je de raadsels van je medespelers op te lossen. Daarmee verdien je punten. Je krijgt echter ook punten als je eigen raadsels op het juiste ogenblik geraden worden. Je raadsels mogen dus niet te gemakkelijk zijn, want dan worden ze te vroeg opgelost. Ze mogen ook niet te moeilijk zijn, want dan worden ze te laat of misschien helemaal niet opgelost.
2. Ging dit te vlug? Dan herhalen we alles stap voor stap.
In de eerste fase van het spel kies je uit de 'begrippenlijst' enkele woorden. Alle spelers boetseren gelijktijdig hun raadsels. Als je klaar bent, zet je ze midden op het spelbord.
3. Nu begint het eigenlijke spel. Als je aan de beurt komt, moet je proberen informatie te bekomen over de raadsels van je medespelers. Om die informatie te bekomen ga je met je 'tovenaar' over de 'grottenweg'. Er zijn 2 mogelijkheden om je tovenaar te verplaatsen. Je kan met de dobbelsteen werpen en de tovenaar zoveel grotten vooruit zetten als je ogen gedobbeld hebt. Maar je kan ook 'elfenstenen' gebruiken om je tovenaar op een doelbewust gekozen grotveld te laten aankomen. Je voorraad elfenstenen is echter beperkt.
4. Wat er nu verder gebeurt is afhankelijk van de grot waarin je tovenaar belandt. Er zijn 5 soorten grotten, die elk hun mogelijkheid bieden :
 - * de 'drakengrotten' (3x)
 - * de 'elfensteengrotten' (4x)
 - * de 'raadselgrotten' (2x)
 - * de 'geestengrot' (1x)
 - * de 'dwergengrotten' (2x)Als je de actie hebt uitgevoerd die hoort bij de grot waarin je tovenaar staat, is je beurt voorbij en komt je linkerbuur aan de beurt.

5. Als je tijdens je beurt punten gewonnen hebt, mag je je tovenaarschoed vooruit zetten op de trap, 1 stap per punt.
Het spel eindigt als een bepaald aantal raadsels opgelost is, of zodra een speler met zijn tovenaarschoed het sleutelveld aan het einde van de trap bereikt. De speler die op de trap het verst gevorderd is, wint het spel.
6. Probeer tijdens het spel zo vaak mogelijk in een raadselgrot te komen. Dan heb je telkens 2 raad-fasen, waarin je kan proberen informatie te bekomen over de raadsels van de medespelers.
7. In de eerste raad-fase, mag je niet rechtstreeks op het raadsel proberen te antwoorden. Je moet algemene vragen stellen, in de aard van 'Is het een levend wezen?'. Degene aan wie je een vraag stelt, mag op 4 manieren antwoorden :
- * **Ja;**
 - * **Eventueel;**
 - * **Daar kan ik niet eenduidig op antwoorden;**
 - * **Neen.**
- De eerste raad-fase is gedaan als er een eerste keer 'Neen' geantwoord wordt.
8. Dan volgt onmiddellijk de tweede raad-fase. Daarbij heb je 2 mogelijkheden.
Naargelang hetgeen je op dat ogenblik reeds weet, kan je direct proberen een raadsel op te lossen (dat doe je schriftelijk), of je kan ook doorgaan met het stellen van algemene vragen en daarna een poging doen om het raadsel op te lossen. Als je tijdens de tweede fase echter opnieuw een 'Neen' als antwoord krijgt, is ook je tweede raad-fase voorbij.
9. Als een raadsel opgelost is, wordt dat aangeduid door een zwarte speer in het raadsel te steken. Elk raadsel kan maar 2 keer worden opgelost; daarna wordt het uit het spel genomen.
Wie het raadsel van een medespeler kan oplossen, mag zijn tovenaarschoed op de trap naar voor zetten.
De tovenaarschoed gaat ook vooruit als je eigen raadsel op het juiste moment wordt opgelost. Als dat echter te vroeg of te laat gebeurt, gaat je tovenaarschoed achteruit.

B. SPELREGLEMENT

Waarover gaat het?

Elke speler moet proberen zijn tovenaarschoed zo snel mogelijk op de trappen vooruit te zetten. De tovenaarschoed raakt echter maar vooruit door gebeurtenissen die zich voordoen op de grottenweg. Dit gebeurt wanneer je tovenaarschoed op bepaalde velden van die weg belandt.

1. Voorbereiding

Elke speler kiest een kleur en krijgt

- * 1 tovenaarschoed;
- * 1 tovenaarschoed;
- * 1 telsteen;
- * 1 staaf boetseerlei

De spelers plaatsen hun tovenaarschoed op het startveld van de trappen, en hun tovenaarschoed op het startveld van de grottenweg. Alle telstenen worden op het veld '12' van de elfenstein-schaal gezet.

Verder krijgt iedere speler ook nog:

- * 3 zwarte vloekstenen;
- * enkele notablaadjes;
- * 1 potlood.

Naast het spelbord worden de dobbelsteen en de speren klaargelegd. Bij 3 of 4 spelers zijn er 13 speren, bij 5 of 6 spelers zijn er 17.

2. Het raadsel maken

Om te beginnen zoekt elke speler uit de bijgevoegde lijst van begrippen er enkele uit. Bij 3 spelers kiest ieder er 3, bij 4 tot 6 spelers ieder 2.

Elke speler noteert zijn raadsels op een blaadje en laat dat aan niemand zien. Hij kneedt die raadsels met de boetseerklei van zijn kleur.

De raadsels die klaar zijn, worden midden op het spelbord op de rode raadselsteen geplaatst. Het is belangrijk dat de raadsels niet te gemakkelijk maar ook niet te moeilijk zijn. Je vindt enkele voorbeelden in deel C van de Duitse spelregels.

Als alle raadsels klaar zijn en in het midden staan, wordt de beginspeler aangeduid. Hij begint het spel; de anderen volgen in uurwijzerzin.

3. Spelverloop

De speler die aan de beurt is, beweegt zijn tovenaar in uurwijzerzin over de grottenweg. Wat er daarna gebeurt, is afhankelijk van het grotveld waarop de tovenaar belandt.

3.1. Het verzetten van de tovenaar

De speler die aan de beurt is, moet kiezen voor één van beide mogelijkheden.

- * Hij dobbelt en plaatst zijn tovenaar zoveel velden vooruit als hij ogen gedobbeld heeft.
- * Hij gebruikt elfenstenen om zijn tovenaar op een welbepaald veld te doen belanden. De speler zegt dan hardop hoeveel elfenstenen hij gebruikt en hij zet zijn tovenaar dan evenveel velden vooruit als hij elfenstenen heeft ingezet. Vervolgens zet hij zijn telsteen op de elfenstein-schaal evenveel velden achteruit.

Wat nu gebeurt hangt samen met het veld waarop de tovenaar belandt. Als de speler de actie heeft uitgevoerd die bij het grotveld hoort, is zijn beurt voorbij. Zijn linker buur is aan de beurt.

3.2. De velden van de grotweg en hun gevolgen

3.2.1. De tovenaar belandt in een drakengrot

Als een tovenaar in een drakengrot belandt, schrikt hij de draak op en moet hij hem weer tot rust brengen. Alle andere spelers zetten hun tovenaarshoed 1 veld vooruit op de trappen.

3.2.2. De tovenaar belandt in de geestengrot

Als een tovenaar in de geestengrot belandt, verstijft hij van schrik. Alle andere spelers zetten hun tovenaarshoed 2 velden vooruit op de trappen.

3.2.3. De tovenaar belandt in een elfensteengrot

Als een tovenaar in één van de vier elfensteengrotten belandt, vindt zijn eigenaar een elfenstein. De speler zet zijn telsteen op de elfenstein-schaal 1 veld verder. Je kan echter nooit meer dan 13 elfenstenen hebben.

3.2.4. De tovenaar belandt in een dwergengrot

Als een tovenaar in één van beide dwergengrotten belandt, mag de bezitter ervan aan één van zijn tegenspelers een letter van zijn raadsel vragen. Hij wijst dan een raadsel aan, en vraagt naar een bepaalde letter van dat raadsel (vb. eerste, derde, laatste, ... letter). Degene aan wie het gevraagd wordt, moet de gevraagde letter opschrijven en aan de vraagsteller tonen.

3.2.5. De tovenaar belandt in een raadselgrot

Als een tovenaar in één van beide raadselgrotten belandt, kan hij een blik werpen op de raadsels op de raadselsteen. Als beloning mag de eigenaar van de tovenaar in 2 opeenvolgende fasen vragen stellen. Daarbij mag hij spelers naar keuze zolang over hun raadsels ondervragen (tijdens dezelfde fase mag men onbeperkt overschakelen van het ene raadsel naar een ander of van één tegenspeler naar een andere), tot hij een 'neen' als antwoord krijgt.

Eerste raad-fase

In de eerste fase mag de speler enkel algemene vragen stellen. (vb. 'Is het een levend wezen?' 'Is het eetbaar?' 'Is het een lichaamsdeel?' 'Is het uit metaal?') Hij mag niet direct een oplossing formuleren. (vb. Is het een verrekijker?)

De speler die het raadsel maakte, moet luidop en naar waarheid antwoorden met 1 van deze 4 antwoordmogelijkheden:

- * **Ja;**
- * **Eventueel;**
- * **Daar kan ik niet eenduidig op antwoorden;**
- * **Neen.**

Zodra een 'neen' als antwoord gegeven wordt, volgt de tweede fase.

Tweede raad-fase

Zoals in de eerste fase mag de speler in die tweede fase doorgaan met algemene vragen. Zolang hij daarop geen 'neen' als antwoord krijgt, mag hij ook proberen een raadsel op te lossen. Een negatief antwoord of een poging tot oplossing maakt in elk geval een einde aan de tweede fase.

Een raadsel oplossen

Als de vraagsteller meent dat hij de oplossing van een raadsel kent, schrijft hij die oplossing op en toont ze aan de maker van het raadsel. Als de oplossing juist is, dan steekt de maker van het raadsel een zwarte speer in zijn boetseerwerk. Een raadsel mag niet meer dan 2 keer opgelost worden. Er kunnen dus hoogstens 2 speren in elk boetseerwerk steken.

De oplosser zet zijn tovenaarschoed vooruit

Als hij de eerste is die het raadsel oploste (eerste speer), mag hij 5 velden vooruit.

Als hij de tweede is die het raadsel oploste (tweede speer), mag hij 3 velden vooruit.

De raadselmaker verzet eveneens zijn tovenaarschoed

Daarbij is het aantal reeds aangebrachte speren in alle raadsels samen van doorslaggevend belang.

Bij 3 of 4 spelers		Bij 5 of 6 spelers	
1 of 2 speren	2 stappen terug	1 tot 3 speren	2 stappen terug
3 of 4 speren	1 stap terug	4 of 5 speren	1 stap terug
5 of 6 speren	1 stap vooruit	6 of 7 speren	1 stap vooruit
7 tot 9 speren	2 stappen vooruit	8 tot 11 speren	2 stappen vooruit
10 speren	1 stap vooruit	12 of 13 speren	1 stap vooruit
11 of 12 speren	1 stap terug	14 of 15 speren	1 stap terug
13 speren	2 stappen terug	16 of 17 speren	2 stappen terug

Voorbeeld: Als de speer die in zijn raadsel gestoken wordt de vierde speer is, moet de eigenaar van het raadsel zijn tovenaarschoed 1 veld terug plaatsen.

3.3 Een speciale actie: een vloeksteen inzetten

Elke speler beschikt over 3 vloekstenen. Hij kan dus tijdens het spel 3 keer een vloek uitspreken en het spel onderbreken. Dat mag hij op elk willekeurig ogenblik, behalve tijdens de tweede raad-fase van een tegenspeler.

Wie een vloek uitspreekt, geeft een vloeksteen af. Daarna mag die speler

- * ofwel, net zoals op het moment dat zijn tovenaarsvoet in een dwergengrot zou staan, naar een letter van een willekeurig raadsel vragen;
- * ofwel proberen een raadsel op te lossen.

Daarna wordt het spel voortgezet vanaf het ogenblik dat het onderbroken werd.

Als meerdere spelers gelijktijdig een vloek uitspreken, wordt eerst gedobbeld. Degene die het hoogste aantal ogen werpt, mag zijn vloekactie uitvoeren. De andere spelers behouden hun vloeksteen.

Als men met 5 of 6 spelers is, krijgt men na het gebruik van zijn derde vloeksteen ze alle 3 terug. Elke speler kan dus 6 vloeken uitspreken.

4. Einde van het spel

Het spel eindigt:

- * ofwel zodra een speler met zijn tovenaarsvoet op het sleutelveld van de trap aankomt;
- * ofwel nadat de dertiende speer (bij 3 of 4 spelers) of de zeventiende speer (bij 5 of 6 spelers) in een raadsel gestoken wordt.

De speler die op dat ogenblik het verst is gevorderd met zijn tovenaarsvoet, wint het spel.

Variant

Het spel wordt iets eenvoudiger als een speler in de tweede raad-fase ook naar een willekeurige letter van een bepaald raadsel mag vragen. In dat geval moet hij wel afzien van de andere mogelijkheden. Hij mag in die tweede fase dus geen algemene vragen stellen en ook geen poging tot oplossing doen.

C. BOETSEERTIPS

Op p.3 van de Duitse spelregels zie je 9 afgewerkte raadsels, telkens in 3 vormen. Daarbij is er links telkens een ruwe vormgeving nagestreefd, in het midden een betere afwerking en rechts een te nauwgezette uitbeelding van het onderwerp. Het rechtse boetseerwerk is eigenlijk geen raadsel meer. Probeer altijd het juiste evenwicht te vinden, niet te moeilijk maar ook niet te gemakkelijk. Je ziet van links naar rechts en van boven naar onder telkens 3 voorstellingen van een cactus, een paddestoel, een rok, een peer, een walvis, een druiventros, een lade, een revolver en een auto.

Bij het spelmateriaal horen 6 zakjes met boetseerklei. Steek de klei na gebruik altijd terug in het zakje, zodat hij niet uitdroogt.

D. BEGRIPPENLIJST

Elke speler zoekt hieruit enkele boetseeronderwerpen en noteert die. Bij 3 spelers kiest ieder 3 onderwerpen, bij 4 of meer spelers elk 2 onderwerpen.

Belangrijk: Deze lijst mag enkel in het begin van het spel gebruikt worden. Daarna mag niemand hem nog gebruiken.

Tip: Als je geen gebruik wil maken van deze lijst en eigen ontwerpen wil boetseren, let er dan wel op dat bij het opstellen van deze lijst abstracte begrippen (liefde, dood, geboorte, haat, ...) vermeden werden. Ook materiaalaanduidingen (ijs, bloed, wijn, hout, ...) en samengestelde begrippen (parelsnoer, vogelverschrikker, briefweegschaal, ...) werden vermeden.

Kruik	Lam	Meisje	Zaag	Os	Peddel	Kwal	Wrat	Kooi
Boot	Anjer	Schedel	Schaaf	Deur	Uurwerk	Gordijn	Wortel	Tand
Schop	Jas	Iglo	Deegrol	Doel	Radijs	Sjaal	Sandaal	Wiel
Lamp	Hagedis	Kam	Tas	Hangmat	Pakje	Paleis	Vuurtoren	Nek
Manen	Kajak	Cactus	Draad	Baard	Camera	Schilderij	Stuur	Haai
Haak	Galei	Galg	Kalf	Kameel	Fakkel	Beer	Valk	Gans
Wang	Mot	Balk	Balkon	Barometer	Banaan	Boom	Meeuw	Oven
Oog	Vlag	Vod	Navel	Ballon	Motor	Schouw	Kangoeroe	
Buik	Deken	Batterij	Kanon	Raket	Emmer	Teen	Verkeerslicht	
Garage	Konijn	Blik	Schoffel	Kan	Radio	Beker	Draagberrie	
Gebraad	Pantoffel	Man	Naald	Palm	Panter	Zak	Mandarijntje	
Ajuin	Kiezel	Doodskist	Kapel	Pijl	Fluit	Pizza	Paddestoel	
Zadel	Satelliet	Bot	Tarwe	Urn	Trompet	Wimper	Schommel	
Tong	Schild	Kat	Voet	Schaar	Wip	Kap	Weegschaal	
Ventilator	Karper	Wagen	Rat	Harnas	Step	Ski	Rolschaats	
Trap	Kar	Aardappel	Kaart	Tractor	Tulp	Hand	Verrekijker	
Harp	Kip	Fopspeen	Ratel	Zuil	Zegel	Zeil	Paardjesmolen	
Cassette	Kastanje	Hamster	Boer	Hond	Sok	Bes	Rammelaar	
Papegaai	Oor	Marionet	Nagel	Mantel	Lans	Hals	Scheerapparaat	
Doos	Ketel	Ketting	Adelaar	Kind	Cowboy	Garnaal	Schildersezel	
Vat	Vuist	Keel	Varen	Bed	Bal	Koekje	Stopcontact	
Pit	Kaars	Altaar	Kin	Dolfijn	Peer	Vislijn	Aambeeld	
Toren	Bank	Knots	Bezem	Bedelaar	Bult	Bever	Microscoop	
Den	Ezel	Boon	Leuning	Stekker	Eend	Pluim	Gevangenis	
Venster	Vijg	Kiosk	Kerk	Kers	Gewei	Tube	Elleboog	
Blad	Bloem	Tak	Bloes	Bloesem	Boog	Gebit	Kompas	
Keuken	Kuip	Tulband	Bom	Duim	Passer	Vinger	Litteken	
Hiel	Varken	Rolluik	Olijf	Markies	Teugel	Kussen	Klarinet	
Harpoen	Haas	Indiaan	Muur	Zetel	Sikkel	Cilinder	Propeller	
Koe	Paprika	Pauken	Lantaarn	Kuiken	Masker	Mast	Piramide	
Lijk	Ladder	Zeis	Pastoor	Zweep	Rups	Hark	Xylofoon	
Rek	Ree	Skelet	Duif	Pullover	Luier	Hesp	Chimpansee	
Zeef	Kleed	Zool	Soldaat	Pop	Slang	Sluier	Broodrooster	
Katapult	Slinger	Degen	Toilet	Tijger	Burcht	Slee	Druiventros	
Klauw	Klavier	Sleutel	Autoped	Telefoon	Walvis	Muur	Revolver	
Bord	Schutting	Badkuip	Asperge	Libel	Trommel	Stropdas	Ritssluiting	
Knie	Rozijn	Jongen	Wiel	Computer	Huis	Knoflook	Pompoen	
Appel	Arm	Ei	Villa	Gier	Vis	Schroef	Standbeeld	
Kat	Lift	Knuppel	Spiegel	Spin	Koffer	Schoen	Schrijfmachine	
Eekhoorn	Fabriek	Penseel	Kachel	Haan	Haar	Dak	Naaimachine	
Diskette	Lat	Roos	Giraf	Vlo	Vlieg	Terras	Vleermuis	
Forel	Kikker	Robot	Nest	Slak	Ridder	Leeuw	Dobbelsteen	
Toog	Altaar	Worst	Roer	Monnik	Pruim	Hart	Wasmachine	
Tafel	Worm	Kauwgom	Gitaar	Viool	Egel	Praline	Boemerang	
Orgel	Boek	Strijkijzer	Koelkast	Bron	Dolk	Krab	Wereldbol	
Mier	Lip	Haan	Tent	Molen	Geweer	Mug	Thermometer	
Aap	Olifant	Postzegel	Kreeft	Brood	Krans	Zebra	Aquarium	
Lepel	Vlinder	Vliegtuig	Dokter	Foto	Luis	Uil	Driewieler	
Buffel	Fiets	Anker	Vos	Narcis	Eikel	Tomaat	Saxofoon	
Vaas	Oorbelt	Vlot	Abrikoos	Broek	Bikini	Sigaar	Pinguin	
Jager	Tang	Zaag	Hamer	Antenne	Paraplu	Ooievaar	Spinnewiel	
Erwt	Citroen	Klok	Touw	Munt	Kraan	Schroevendraaier		

BARBAROSSA		
Kosmos	Klaus Teuber	1997
3-6 spelers	vanaf 12 jaar	75'

Johan Witters, Forum-Gent, 2000