

CHIP-CHIP Hurra

Auteur: Klaus Teuber, vertaling: Kurt Van den Branden.

Een onstuimig robot-spel voor 2 tot 4 spelers van 6 tot 88 jaar.

1 Spelidee

De geniale professor Rastlos heeft een nieuwe uitvinding gedaan. Hij heeft uit oude onderdelen een kleine robot gebouwd die in de toekomst het huishouden van de professor zou moeten doen. En om te zorgen dat deze kleine Robby niet alleen blijft heeft hij in zijn werkplaats ineens een hele rij Robby's gemaakt. Om te zorgen dat de Robby's weten wat ze moeten doen moet hij ze enkel nog voederen met de juiste chips. Omdat elke Robby als eerste een heel slimme Robby wil worden gaat dit gepaard met veel geworstel.

2 Doel van het spel

Wanneer een Robby gevoederd wordt met een chip krijgt hij nieuwe energie en wordt hij slimmer. Wie eerst al zijn Robby's vier chips kan bezorgen wint het spel.

3 Spelmateriaal

- 1 Spelbord (de werkplaats van professor Rastlos)
- 8 Robby's (telkens 2 in 4 kleuren)
- 8 Dobbelstenen (zij duiden de energie aan)
- 1 Professor (als katapult voor de chips)
- 32 Chips

4 Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt 2 Robby's van dezelfde kleur. Daarbij krijgt hij ook de dobbelstenen met dezelfde kleur. Bij minder dan vier spelers blijven de overige Robby's en dobbelstenen in de doos.

Het spelbord — dat de werkplaats van professor Rastlos toont — wordt in het onderste gedeelte van de doos gelegd.

De jongste speler begint en legt een dobbelsteen op een veld van de werkplaats. De dobbelsteen moet zo neergelegd worden dat de waarde 3 bovenaan ligt. Daarna legt de linkerbuur ook een dobbelsteen op een ander vrij veld, ook met waarde 3 bovenaan. Hierna is het de beurt aan de volgende speler. Wanneer alle spelers 1 dobbelsteen hebben ingezet wordt om de beurt ook de tweede dobbelsteen ingezet. Altijd met waarde 3 bovenaan. Je zet best beide dobbelstenen niet te dicht bij elkaar.

Daarna steekt elke speler in zijn beide Robby's 1 chip in een gleuf.

Nu worden de Robby's ook in het spel gebracht. Elke Robby wordt over een dobbelsteen van dezelfde kleur gezet.

De overige chips worden naast het spelbord klaargelegd.

De jongste speler krijgt nu de professor en begint met de chipvoeding. Na hem wordt er in wijzerzin verder gespeeld.

5 Spelverloop

5.1 De professor werpt een chip

Wie aan de beurt is neemt de professor en legt hem ergens naast het spelbord. De voeten wijzen naar het spelbord, de afstand tot de werkplaats moet ongeveer 10 centimeter bedragen (ongeveer een handbreedte).

Dan neemt de speler een chip en legt hem op het gezicht van de professor (in de cirkel). Met een vinger tikt hij op de voeten van de professor en werpt zo de chip op een veld van de werkplaats. Hierbij moet je mikken naar een veld in de buurt van je eigen Robby's.

Het is niet zo erg als de chip niet direct op een veld terecht komt, elke speler heeft 3 pogingen.

De chip moet echter duidelijk aan een bepaald veld kunnen toegewezen worden. Dit wil zeggen dat hij minstens met 1 hoek of zeide het veld moet raken. Als een chip tussen 2 velden op de rand blijft liggen moet de chip opnieuw geworpen worden.

Als een chip correct in een veld ligt mag de speler de voeding niet opnieuw doen, ook niet als de chip op een voor zijn eigen Robby's ongunstig veld terecht gekomen is.

Chipvoeding mislukt

Als een speler er na 3 pogingen niet in geslaagd is de chip in een veld te werpen dan is onmiddellijk de volgende speler aan de beurt.

Ook moet de speler een chip nemen uit één van zijn Robby's en deze in de voorraad terug leggen. Als zijn Robby's geen chips meer hebben moet er natuurlijk ook geen afgegeven worden. Ook van een Robby die als 4 chips heeft moet geen chip afgegeven worden.

5.2 De Robby's worden bewogen

Nadat de speler een chip succesvol op een veld heeft geworpen mag elke speler om de beurt één van zijn Robby's bewegen. De speler die de chip geworpen heeft mag beginnen.

Een robot wordt bewogen door hem in de richting waarin hij kijkt over de rand te schuiven die hem scheidt van het ernaast liggende veld. Voor de beweging mag Robby gedraaid worden om in de gewenste richting te kunnen bewegen.

Tijdens de beweging verandert de waarde van de dobbelsteen onder je Robby. Maar je mag je Robby niet optillen om te kijken wat de nieuwe waarde op de dobbelsteen is.

Een Robby mag in rechte lijn (niet diagonaal) willekeurig veel velden voortbewogen worden. Afdraaien is hierbij niet toegestaan. Andere Robby's en het veld met de chip zijn hindernissen waar je niet voorbij kan.

De spelers moeten proberen hun Robby's zo te bewegen dat ze op een veld terechtkomen naast het veld met chip. Als deze velden al bezet zijn of niet bereikbaar kan men proberen om andere Robby's de weg te versperren of om je eigen Robby in een betere positie te brengen voor de volgende voeding.

Als iedereen een Robby bewogen heeft en er nog geen enkele Robby naast het veld met de chip staat mag elke speler nogmaals bewegen.

5.3 Wie krijgt de chip?

Alle spelers die een Robby hebben op een veld dat grenst aan het veld met de chip (maar niet diagonaal) hebben nu de kans om de chip te verkrijgen. Als een speler zijn beide Robby's naast de chip heeft staan heeft hij twee kansen.

Nu wordt de energie van de betreffende Robby's vergeleken. Hiervoor heffen de spelers tegelijkertijd hun Robby op en bekijken de dobbelsteenwaarde die eronder ligt. Bij deze waarde wordt het aantal chips in de betreffende Robby opgeteld. De Robby met het hoogste resultaat (dobbelsteen + chips) krijgt de chip.

De eigenaar van de winnende Robby neemt de chip en steekt hem in een gleuf van de betreffende Robby.

Als 2 of meer Robby's hetzelfde resultaat hebben dan is een energietest nodig. De spelers van de betreffende Robby's bewegen hun Robby een willekeurig aantal velden in rechte lijn. Ze draaien hun Robby 180 graden en bewegen hem terug naar het uitgangsveld. Dan heffen deze spelers hun Robby's op en bepalen opnieuw het resultaat (dobbelsteen + chips). Als er opnieuw een gelijkstand is wordt de test herhaald.

Als de chip aan een speler is toegekend neemt de volgende speler in wijzerzin de professor en kan een nieuwe voedingsronde beginnen.

5.3.1 Een Robby heeft 4 chips

Vanaf dat een Robby 4 chips in zijn gleuven heeft is hij volledig met energie opgeladen. Zijn bezitter neemt de Robby van het spelbord en zet hem voor zich op tafel.

6 Einde van het spel

De eerste speler die beide Robby's van 4 chips kan voorzien wint het spel.

Variant met jongere kinderen

Als men met jongere kinderen speelt geldt de volgende regel: Bij een mislukte voeding (na 3 pogingen) is direct de volgende speler aan de beurt, maar het kind moet geen chip afgeven.

Ook kan men invoeren dat jongere kinderen 5 voedingspogingen mogen doen in plaats van 3.