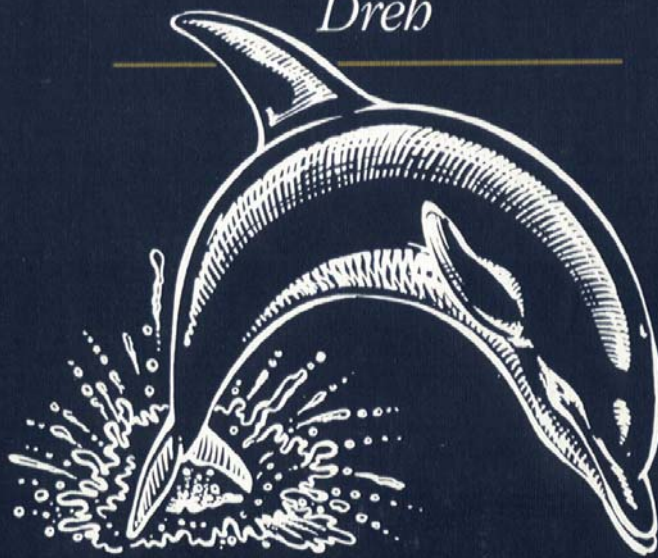


Hajo Bücken

DELFINO

*Das Spiel
mit dem
Dreh*



Spiele-Galerie

franckh

Delfino

Het spel met de draai

Franckh-Kosmos, 1989

BÜCKEN Hajo

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Inleiding

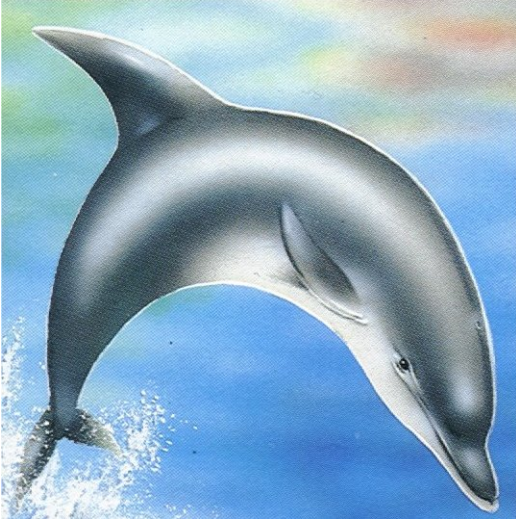
Als men een bal naar een dolfijn gooit dan maakt hij zijn beroemde buiteling.

Telkens een speler er in slaagt om vier dolfijnen in een kwadrant te formeren zodat ze met hetzelfde lichaamsdeel naar het midden van het kwadrant wijzen, ontvangt hij één punt.

De speler die als eerste vijf punten behaalt, wint het spel.

Spelmateriaal

➡ 25 dolfijnkaarten



Elke dolfijn heeft dezelfde positie:

- de neus van de dolfijn wijst naar een eerste hoek;
- de rugvin wijst naar een tweede hoek;
- de staartvin wijst naar een derde hoek;
- de vierde hoek blijft vrij.

➡ 4 ballen als spelfiguren



➡ 4 puntentellers met één tot vijf ballen en één blanco vlak

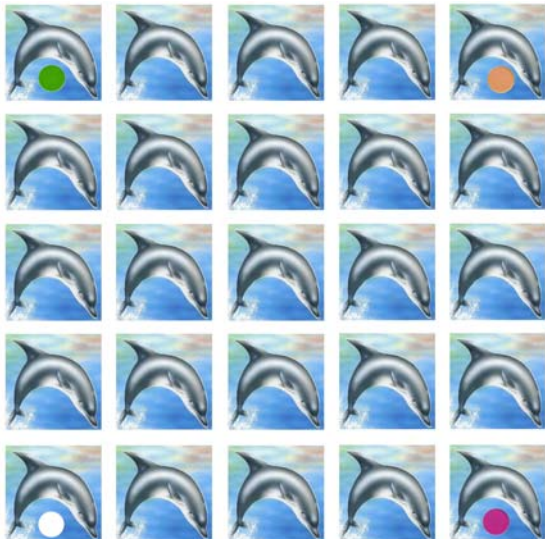


➡ 1 grote dobbelsteen met de cijfers 2 tot 4



Spelvoorbereiding

In een spel met drie of vier spelers worden alle 25 dolfijnkaarten in **een vierkant van 5 x 5** op de tafel gelegd. In een spel met twee spelers worden slechts 16 dolfijnkaarten gebruikt die in **een vierkant van 4 x 4** worden gelegd.



De neuzen van alle dolfijnen moeten in dezelfde richting wijzen.

Tussen de dolfijnkaarten moet zoveel plaats worden gelaten dat de dolfijnkaarten nog gemakkelijk kunnen worden gedraaid.

Elke speler kiest een eigen bal en een dobbelsteen.

De bal wordt in één van de vier hoeken gelegd. Twee of meer ballen plaatsen op dezelfde kaart is niet toegelaten. Dit geldt ook in de loop van het spel.

In een spel met twee spelers worden de ballen in een hoek gelegd die diagonaal tegenover elkaar staan.

Iedere speler legt zijn puntenteller met het blanco vlak naar boven op de tafel.

Daarna wordt geloot welke speler het spel mag beginnen.

De andere spelers volgen, om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, gooit met de grote dobbelsteen. Het gegooid aantal ogen bepalen het aantal bewegingspunten waarover de speler beschikt.

Met een bewegingspunt kan naar believen de eigen bal worden verplaatst of een dolfijnkaart, waarop de eigen bal ligt, worden gedraaid.

De beide mogelijkheden kunnen naar eigen goeddunken worden gecombineerd. De bewegingspunten (het gegooid aantal ogen) moeten volledig worden opgebruikt.



Het bewegen van de eigen bal

Het bewegen van de eigen bal over een dolfijnkaart kost telkens één bewegingspunt. Een speler mag alleen zijn eigen bal in een rechte lijn bewegen en wel horizontaal, verticaal of diagonaal.

Vreemde ballen mogen worden oversprongen maar de kaart wordt wel meegeteld. Men mag alleen halt houden op een lege kaart.

Als men de kaart draait en men met de bal nog verder wil verplaatsen omdat men nog bewegingspunten over heeft, dan mag men wel een andere richting kiezen.



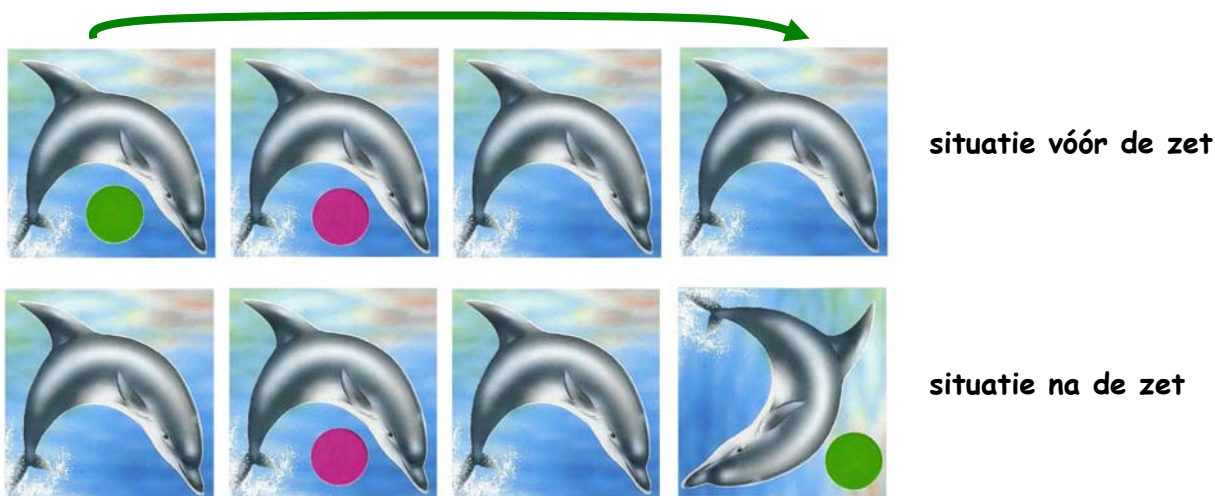
Het draaien van de dolfijnkaart

Een dolfijnkaart waarop de eigen bal ligt, kan worden gedraaid. Dit kan aan het begin, tijdens en aan het einde van zijn speelbeurt.

De dolfijnkaarten worden altijd gedraaid in de richting van de neus (met de wijzers van de klok mee). Een kwartslag kost één bewegingspunt. Een speler mag een willekeurig aantal kwartslagen gebruiken als hij de bewegingspunten ter beschikking heeft.

Voorbeeld 1

In het eerste voorbeeld wordt een vier gedobbeld. De groene bal wordt in een rechte horizontale lijn verplaatst over twee kaartjes heen en springt over een vreemde roze bal. De groene bal landt op een lege kaart en deze kaart wordt een kwartslag gedraaid.



Voorbeeld 2

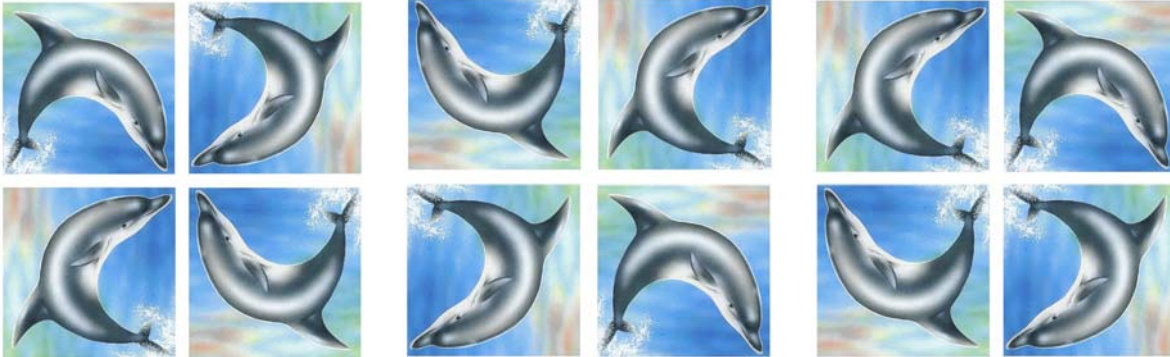
In het tweede voorbeeld wordt ook een vier gedobbeld. De bal wordt één kaart naar rechts verplaatst. De dolfijnkaart wordt een kwartslag gedraaid. Daarna wordt de bal in een andere richting bewogen, namelijk diagonaal één veld. Deze dolfijnkaart wordt ook één kwartslag gedraaid.



De winstpunten: het dolfijnkwadrant

Telkens een speler er in slaagt om **vier dolfijnen in een kwadrant** te formeren zodat ze **met hetzelfde lichaamsdeel naar het midden van het kwadrant** wijzen, ontvangt hij één punt. Wij noemen dit het **dolfijnkwadrant**.

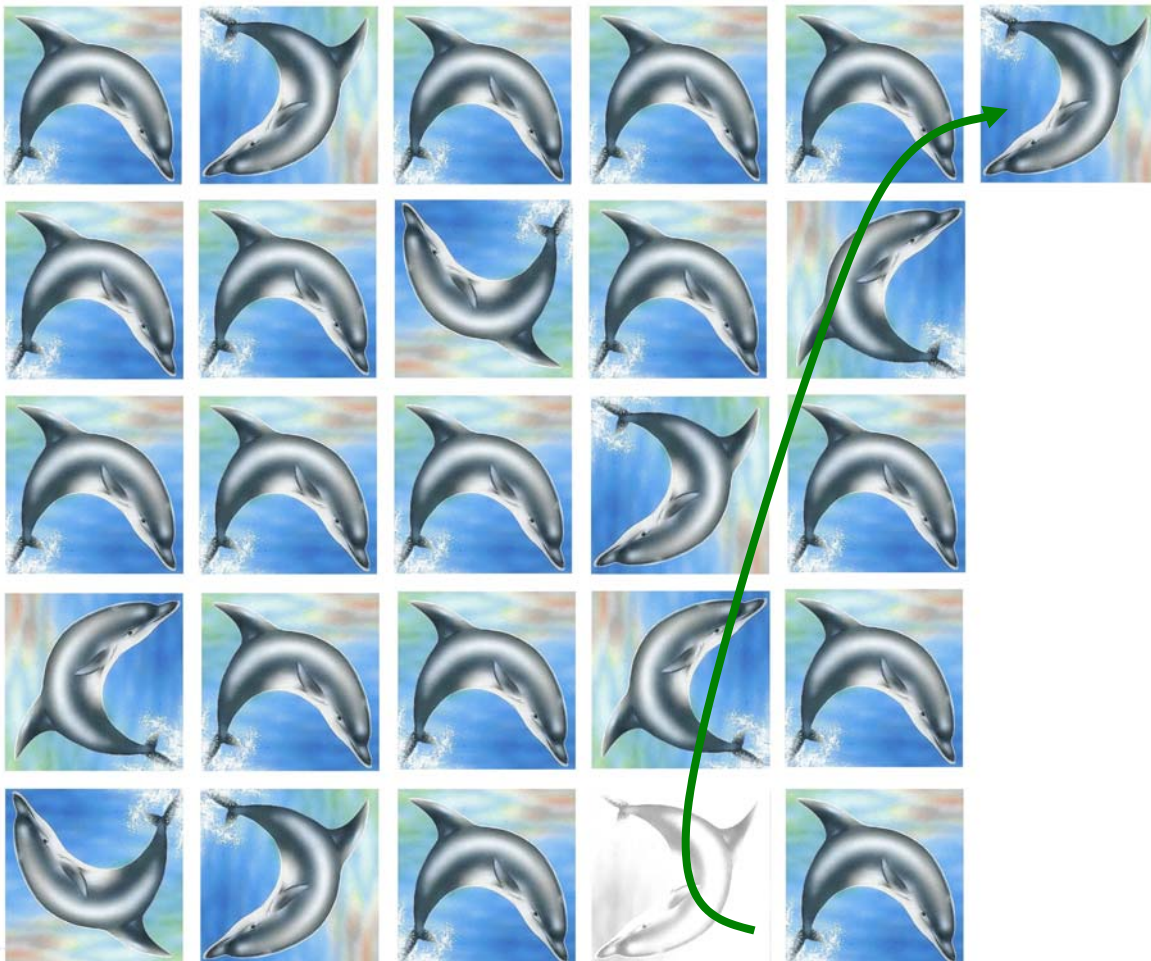
De speler draait zijn puntenteller naar de eerstvolgende hogere waarde. Als de speler nog bewegingspunten over heeft, gebruikt hij die eerst op.



Bovendien mag de speler één willekeurig onbezet dolfijnkaartje opnemen, zonder het te draaien, en het tegen een ander dolfijnkaartje leggen. De kaartjes moeten wel **met een volledige zijde aan elkaar raken** en de 25 (of 16) **dolfijnkaarten moeten met elkaar verbonden blijven**. Over een eventuele ontstane leegte mag niet worden bewogen.

Het verleggen van een kaartje kan weer een kwadrant vormen en een punt opleveren, maar hierna mag de speler geen dolfijnkaartje meer verleggen.

Een voor een andere speler al gewaardeerd kwadrant, levert voor de andere spelers geen extra punten op als er eerst niets wordt veranderd aan dit kwadrant.



Einde van het spel

Zodra een speler vijf winstpunten heeft vergaard, is de winnaar gekend.

Er kan ook worden afgesproken om meerdere partijtjes te spelen. De speler die in het totaal, na het aantal afgesproken partijtjes, de meeste punten heeft behaald, wordt de winnaar van het spel.

Speeltips

- Als een bal op een al gewaardeerd kwadrant terechtkomt, worden er geen winstpunten uitgedeeld.
- In een zeldzame situatie kan het gebeuren dat door het draaien van een dolfijnkaart er twee dolfijnkwadranten ontstaan. Elk kwadrant wordt met een punt beloond, maar de speler mag toch maar één dolfijnkaart verleggen.
- De speler die een punt heeft behaald, kan in zijn volgende beurt door het dobbelen van een vier opnieuw een punt behalen. Hij draait de dolfijnkaart waarop zijn bal ligt viermaal een kwartslag. Het is aan de andere spelers om dit manoeuvre te doorzien en het kwadrant te doorbreken.
- Door het verleggen van dolfijnkaarten ontstaan er lege ruimtes. Deze lege ruimtes kunnen niet worden oversprongen.

De auteur



Hajo Bücken

De dolfijn is zijn handelsmerk.

Hajo BÜCKEN is spelpedagoog, schrijver en auteur van talrijke spellen en spelboeken. Veel van zijn werken stonden in het teken van de dolfijn. Zijn bijzondere interesse gaat uit naar coöperatieve spellen waarbij er niet direct een verliezer is. En al moeten de spelers met elkaar wedijveren, toch zal de auteur er voor zorgen dat alles vrij harmonieus zal verlopen.



