

Gerhard Wieser

DENKSTE!

...denn Schadenfreude
ist die schönste Freude!



Denkste !

Leedvermaak is het beste vermaak !

FX SCHMID, 1998

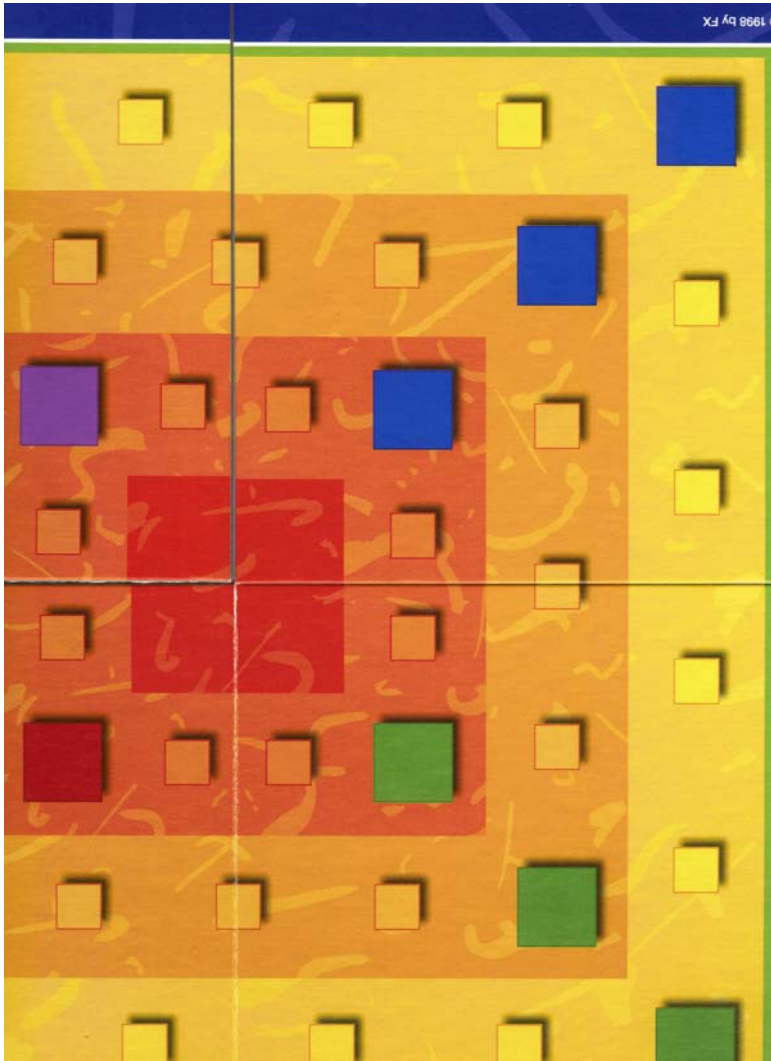
WIESER Gerhard

02 - 04 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten

Doel

Het doel bestaat erin om met zijn spelfiguur als eerste het midden van het speelbord te bereiken.



Van zodra een speler een niveau volledig heeft omrond, kan hij een niveau hoger gaan. Op deze wijze geraakt de speler tot in het centrum van het speelbord.

Om zijn spelfiguur te bewegen, wordt de 'go-kaart' gebruikt. Op deze kaart stelt de speler een getal tussen 1 en 6 in. Maar ... een medespeler stelt eveneens een getal in op de 'stop-kaart'. En als dit getal hetzelfde is dan heeft de speler pech en gaat hij geen stap vooruit !

Het komt er in dit spel dus op aan om te denken wat de andere speler denkt dat gij denkt en dan iets te bedenken zodat de andere speler toch denkt dat gij iets anders denkt ... enfin denken, denken en denken !

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 4 spelfiguren ;
- 1 stanskarton ;
- 1 handleiding.

Voor het allereerste spel moeten de 'go-kaart' en de 'stop-kaart' voorzichtig worden gemonteerd.

Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt een spelfiguur en plaatst zijn spelfiguur op het gelijkgekleurde startveld op de buitenste gele baan (niveau 1) van het speelbord.

Opmerking : Het meest eenvoudige is dat de keuze van de kleur van de spelfiguur overeenstemt met de zitvolgorde van de spelers.
Er wordt gespeeld met de klok mee.
In een spel met twee spelers moeten twee kleuren die diagonaal tegenover elkaar liggen, worden gekozen.

Een startspeler wordt gekozen, bijvoorbeeld de jongste speler. Hij krijgt de blauwe 'go-kaart'. Zijn rechterbuur krijgt de gele 'stop-kaart'.
En nu kan het spel en het denken echt beginnen !

Spelverloop

Op de 'go-kaart' stelt de startspeler, verdekt voor de andere spelers, een willekeurig getal in. Hoe hoger het getal hoe beter want hoe verder hij kan gaan maar misschien is het ook te gulzig en te doorzichtig ... of wat denkt ge ?



Op de 'stop-kaart' stelt zijn rechterbuur tegelijkertijd, en uiteraard ook verdekt voor de andere spelers, eveneens een getal in. Hij probeert natuurlijk het getal in te stellen waarvan hij denkt dat de startspeler dit heeft ingesteld. Hij gebruikt de meest linker draaischijf omdat deze geldt voor het eerste (gele) niveau.

Op de draaischijven van de andere niveaus komen we later nog op terug.



De beide kaarten worden nu tegelijkertijd omgedraaid en vergeleken.

- Indien de beide getallen niet overeenstemmen dan mag de startspeler zijn spelfiguur het ingestelde getal op de 'go-kaart' verplaatsen. De spelfiguur wordt steeds verplaatst met de klok mee. Hij heeft de andere speler kunnen misleiden.
- Indien de beide getallen wel overeenstemmen dan blijft de spelfiguur van de startspeler staan. De andere speler heeft zijn gedachten kunnen raden.

De volgende speler komt aan de beurt. De beide kaarten (de 'stop-kaart' en de 'go-kaart') worden doorgegeven aan de volgende speler met de klok mee. Dit betekent dat de linkerbuur van de vorige startspeler nu probeert zijn spelfiguur te verplaatsen en dat de voormalige startspeler probeert om dit te verhinderen.

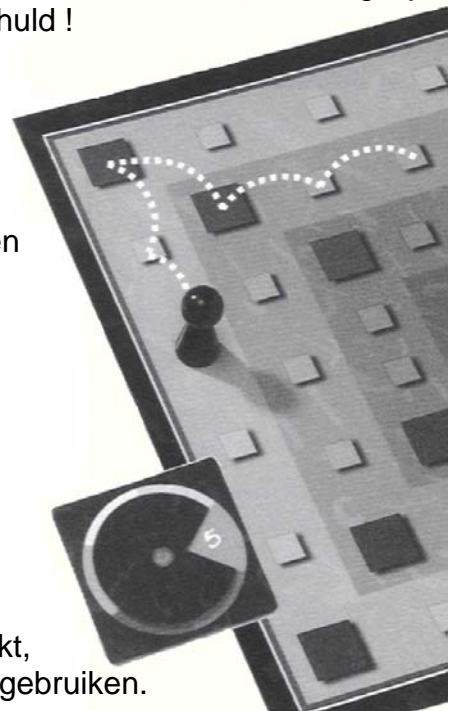
Op deze wijze verloopt het spel tot aan het einde. De 'go-kaart' en de 'stop-kaart' worden ingesteld, daarna worden de kaarten vergeleken, vervolgens wordt de spelfiguur verzet of niet verzet en tenslotte worden de kaarten doorgegeven.

Bezette velden mogen niet door andere spelfiguren worden betreden. Indien een speler de 'go-kaart' zo heeft ingesteld dat hij met zijn spelfiguur op een bezet veld terecht komt, mag hij zijn spelfiguur niet verzetten en blijft hij gewoon staan. Eigen schuld !

Het eigen startveld is ook de poort naar het volgende niveau. Indien een speler met zijn spelfiguur een volledige ronde heeft gemaakt dan plaatst hij zijn spelfiguur via het startveld van het vorige niveau naar het nieuwe niveau. Ook op dit niveau moet hij met zijn spelfiguur een ronde afleggen met de klok mee. Op deze wijze kan de speler uiteindelijk in het centrum terecht komen.

Van zodra een speler met zijn spelfiguur het tweede niveau bereikt, mag zijn tegenstander ook het tweede niveau van de 'stop-kaart' gebruiken. Dit betekent dat de tegenstander dubbel zoveel kans maakt om het gekozen getal van zijn opponent te raden.

Van zodra een speler met zijn spelfiguur het derde niveau bereikt, mag zijn tegenstander ook het derde niveau van de 'stop-kaart' gebruiken. Nu wordt het pas echt moeilijk om vooruit te geraken.



Winnaar wordt die speler die, ondanks al het gedenk van zijn tegenstanders, er in lukt om het laatste niveau volledig te omronden en met zijn spelfiguur het rode centrumveld te bereiken (overtollige punten vervallen).

Variant

Nu kan er nog gemener worden gespeeld.

Een speler die de 'stop-kaart' bedient mag vanaf het tweede niveau ook tweemaal hetzelfde getal instellen. Komt dit ingestelde getal overeen met het ingestelde getal op de 'go-kaart' dan moet de spelfiguur op het startveld van dit niveau worden gezet. Stond de spelfiguur reeds daar dan blijft de spelfiguur staan.

Een speler die de 'stop-kaart' bedient mag vanaf het derde niveau ook driemaal hetzelfde getal instellen. Komt dit ingestelde getal overeen met het ingestelde getal op de 'go-kaart' dan moet de spelfiguur op het startveld van het tweede niveau worden geplaatst.

Bij het terugzetten op een startveld kan het gebeuren dat er zich twee spelfiguren op een zelfde veld bevinden. Dit is de enige uitzondering !