

DIE LEIBKOCHE SEINER MAJESTAT

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om de koning de zes pannekoeken te presenteren in de door hem gewenste volgorde, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 4 speelfiguren (lijfkoks van de koning)
- ⇒ 8 pannen in verschillende grootten
- ⇒ 36 vierkante gegarneerde pannekoeken
- ⇒ 4 dienbladen
- ⇒ 1 speelbord en reglement
- ⇒ 6 ronde werp-pannekoeken

Spelvoorbereiding

- ⇒ Het speelbord bestaat uit de keuken (42 tegels), het tapijt en aan de rand van het speelbord het bord van de koning (achter het tapijt). Het tapijt vormt het start- en doelveld van de lijfkoks van de koning.
 - ⇒ Op de werp-pannekoeken staan schroeiplekken afgebeeld die sterk op de ogen van een dobbelsteen lijken. Er zijn telkens twee werp-pannekoeken met op de voor- en achterzijde 1 en 6, twee met 2 en 5 en twee met 3 en 4 schroeiplekken. De pannekoeken waarmee geworpen wordt, worden in een willekeurige volgorde tot een stapel gebouwd en naast het speelbord klaargezet. Belangrijk hierbij is dat het laagste cijfer van deze pannekoeken steeds bovenaan ligt.
 - ⇒ De gegarneerde pannekoeken worden gesorteerd per soort. Er zijn 6 soorten gegarneerde pannekoeken en van elke soort zijn er 6 voorhanden. Per soort worden er 5 pannekoeken met de afbeelding naar boven op één stapeltje gelegd. De aldus ontstane 6 stapeltjes worden op willekeurige velden op het speelbord gelegd. Twee stapeltjes mogen echter nooit onmiddellijk aan elkaar grenzen en ook de rij van 6 velden die grenst aan het tapijt moet vrij blijven. In elk stapeltje bevindt zich één kaartje dat gemarkeerd is met een kroontje. De zesde pannekoek van elke soort belandt op het bord van de koning. Op elk van de 6 cijfers van het bord van de koning wordt één soort pannekoek verdekt en in willekeurige volgorde neergelegd. Onder deze 6 pannekoeken mag er zich nooit eentje met een kroontje bevinden. Bij aanvang van het spel weet dus niemand waar welke pannekoek ligt op het bord van de koning.
 - ⇒ De pannen zijn onder te verdelen in 3 soorten :
 - * 4 normale pannen waarvan elke speler er bij het begin van het spel één krijgt ;
 - * 2 superwerper-pannen (klein) die niemand toebehoren maar toch gebruikt moeten worden door de speler die aan de leiding staat ;
 - * 2 idioot-pannen (groot) die eveneens niemand toebehoren en gebruikt kunnen worden door de speler die op de laatste plaats staat.
- De superwerper- en idioot-pan worden naast het speelbord klaargelegd. De speler die aan de leiding staat - d.w.z. dat hij op zijn dienblad de meeste gegarneerde pannekoeken heeft liggen - moet met de superwerper-pan werken. De speler die op de laatste plaats staat, mag de idioot-pan gebruiken.
- ⇒ Elke speler ontvangt één dienblad. Doorheen het spel legt hij daarop zichtbaar de door hem verzamelde gegarneerde pannekoeken.

Spelverloop

- ⇒ In plaats van **gooien met dobbelstenen**, worden er in dit spel pannekoeken omhoog gegooid. De spelers nemen de steel van het pannetje vast tussen duim en wijsvinger en trachten de op het pannetje liggende pannekoek **een halve of volledige omwenteling** te laten maken in de lucht vooraleer hem terug op te vangen op het pannetje.
 - * **Gelukt** : Als de speler er in slaagt om de pannekoek - na een halve of volledige omwenteling - terug op te vangen op zijn pannetje, is de worp gelukt. Hij mag dan zijn speelfiguur bewegen en vervolgens nogmaals gooien.
 - * **Mislukt** : Als de pannekoek na een halve of volledige wenteling naast het pannetje op de tafel of de grond valt, is de worp mislukt. De speler mag zijn speelfiguur wel bewegen, maar mag vervolgens niet meer gooien.
 - * **Ongeldig** : Als de pannekoek gewoon omhoog gegooid wordt en terug opgevangen zonder (poging tot) omwenteling, is de worp ongeldig. Dit houdt in dat de speler zijn speelfiguur niet mag bewegen. Bovendien mag de volgende speler de speelfiguur van deze speler op een willekeurig vrij veld zetten.

Zo lang alle 6 werp-pannekoeken nog niet in het spel zijn, moet een speler de bovenste pannekoek van de stapel nemen. Pas wanneer alle 6 werp-pannekoeken van de stapel gebruikt zijn, mag de speler een willekeurige werp-pannekoek - uitgezonderd de laatst neergelegde ! - van het speelbord nemen. De pannekoek moet zodanig op de pan gelegd worden dat het cijfer dat er op zichtbaar is, overeenkomt het cijfer dat zichtbaar was toen de pannekoek nog op het speelbord lag.

⇒ **Bewegen van lijfkoks** : Een speelfiguur mag alleen bewogen worden na een gelukte of mislukte worp, niet na een ongeldige worp.

* **Bewegen na een gelukte worp** : Zodra een pannekoek minimaal een halve wenteling heeft gemaakt en daarna opgevangen is, is de worp geldig. De speler moet zijn speelfiguur even veel velden verzetten als hij met de werp-pannekoek gegooid heeft. Na deze zet mag de speler nog één maal opnieuw gooien en eventueel bewegen. Hierbij mag hij kiezen of hij dezelfde werp-pannekoek wil gebruiken en zo ja met welke zijde zichtbaar, of dat hij een andere werp-pannekoek wil gebruiken. Een gebruikte werp-pannekoek wordt steeds terug op het speelbord gelegd. Hoewel de werp-pannekoek bij de tweede worp niet noodzakelijk terug dient opgevangen te worden, kan het wel interessant zijn omwille van het aantal bewegingspunten dat hier- door bekomen wordt. Na een tweede worp moet de speler zijn spelfiguur terug overeenkomstig veel velden verzetten. Meer dan twee worpen zijn niet toegestaan.

* **Bewegen na een mislukte of ongeldige worp** : Een worp is mislukt als hij na minimaal een halve wenteling niet werd opgevangen. De speler moet zijn lijfkok - ondanks de mislukking - toch even veel velden bewegen als zichtbaar waren op de werp-pannekoek nadat hij gevallen is. Hij mag echter niet meer opnieuw gooien. Na een ongeldige worp mag niet bewogen worden.

⇒ **Regels bij het bewegen van de lijfkoks** :

* Een lijfkok moet steeds even ver verzet worden als zijn pannekoekworp aangaf. Afzien van een beweging is niet toegestaan.

* Een lijfkok mag uitsluitend rechthoekig naar links of rechts afbuigen, diagonaal bewegen is niet toegestaan.

* Een lijfkok mag tijdens zijn beurt niet heen en weer bewogen worden tussen 2 velden.

* Werp-pannekoeken mogen niet oversprongen worden.

* Ook de stapels van gegarneerde pannekoeken vormen obstakels en mogen niet óversprongen worden. Op zo'n stapel springen is echter wel noodzakelijk om de betrokken gegarneerde pannekoek te kunnen oprapen.

* Vanaf het tapijt kan een lijfkok alleen op het speelbord gebracht worden via de 2 tegels die er vlak voor liggen. Ook bij het presenteren van de pannekoeken aan de koning, moet de lijfkok gebruik maken van deze 2 stenen.

* Het tapijt vormt tijdens het spel geen gewoon veld en is niet toegankelijk.

* Medespelers mogen oversprongen worden, maar op één tegel mag er nooit meer dan één lijfkok staan.

⇒ Na een worp wordt de werp-pannekoek op een willekeurig vrij veld gelegd. Hierbij gelden de volgende regels :

* Zo lang er zich bij het begin van het spel nog werp-pannekoeken op de beginstapel bevinden, mogen er geen pannekoeken neergelegd worden op de rij tegels vlak voor het tapijt. Nadat de stapel van werp-pannekoeken is opgebruikt, is dit echter wel toegestaan.

* Bij het neerleggen mag de speler zelf beslissen welke zijde zichtbaar ligt.

* Een pas afgelegde pannekoek mag tijdens de eerstvolgende beurt niet opgeraapt worden.

* Pannekoeken mogen uitsluitend op vrije velden gelegd worden.

* Als een speler na een gelukte worp nog een tweede worp wil doen, heeft hij twee mogelijkheden : of hij gebruikt nogmaals dezelfde werp-pannekoek en kiest zelf de zichtbare zijde, of hij legt de pannekoek met de gebruikte zijde zichtbaar op een willekeurig veld en neemt een andere.

⇒ **Verzamelen van gegarneerde pannekoeken** :

Elke lijfkok tracht zo snel mogelijk van elke pannekoek-soort één te verzamelen. Om zo'n pannekoek te mogen oprapen moet de speler exact op de stapel met de betrokken pannekoeken terecht komen. Hij mag dan de bovenste pannekoek nemen en deze zichtbaar op een willekeurige vrije plaats op zijn dienblad leggen. Zo lang er geen enkele lijfkok het tapijt bereikt heet met 6 verschillende pannekoeken, mogen de spelers de volgorde van de pannekoeken op hun dienblad zo vaak wijzigen als gewenst. De lijfkok zelf blijft op de stapel pannekoeken staan en blokkeert zo de andere lijfkoks die dezelfde pannekoek zouden willen komen halen. Een lijfkok mag maar één pannekoek per soort in zijn bezit hebben. Het is wel toegestaan om binnen één soort een pannekoek zonder kroontje te wisselen voor één met een koningskroontje. Hiervoor moet de speler wel weer exact boven op deze stapel met pannekoeken belanden. Aangezien er maximaal 4 spelers kunnen spelen en er 6 stapels pannekoeken zijn, moeten er logischerwijs steeds twee pannekoeken met kroontjes in een stapel blijven liggen.

⇒ Als een speler een **pannekoek met** een **kroontje** heeft opgeraapt, mag hij één keer verdekt één pannekoek naar keuze op het bord van de koning bekijken. De betrokken pannekoek wordt wel onmiddellijk terug op zijn plaats gelegd. Het is erg belangrijk om te weten welke pannekoek op welke plaats gereserveerd dient te worden want de pannekoeken moeten de koning in de juiste volgorde aangeboden worden. Het is niet verstandig om na het bekijken van een pannekoek van de koning, de eigen overeenkomstige pannekoek onmiddellijk op de juiste plaats op het eigen dienblad te leggen. Op deze manier zouden de andere speler immers geïnformeerd kunnen worden !

⇒ Zodra een speler **alle 6 verschillende pannekoeken** in zijn bezit heeft, begeeft hij zich zo snel mogelijk naar het tapijt. Het tapijt moet niet noodzakelijk exact bereikt worden met de geworpen ogen, meer ogen zijn toegestaan maar vervallen. Het verlaten van de keuken naar het tapijt zal vermoedelijk niet zo gemakkelijk zijn omdat andere spelers zullen proberen om de weg naar het tapijt te blokkeren met werp-pannekoeken.

⇒ Als een speler er in geslaagd is om het tapijt te bereiken, wordt het spel tijdelijk onderbroken. Alle spelers krijgen - beginnend met de speler die het tapijt bereikte en daarna in uurwijzerzin - nog de kans om de door hen verzamelde

pannekoeken op een plaats naar keuze op hun dienblad te leggen. Hier speelt voorkennis (a.h.v. pannenkoeken met kroontjes) een belangrijke rol. Vervolgens worden alle 6 pannenkoeken van de koning omgedraaid. De cijfers op het dienblad en op het bord van de koning corresponderen. Na het omdraaien van de pannenkoeken van de koning, mogen de spelers hun volgorde niet meer veranderen. Alleen de speler die met 6 eigen pannenkoeken het tapijt bereikt heeft, mag dit nog wel onder strikte voorwaarden. Deze speler zal van nu af aan niet meer gooien met de werp-pannekoekenwerpen en ook niet meer bewegen. Zijn enige doel zal er nog in bestaan om zijn pannenkoeken in de door de koning gewenste volgorde te krijgen.

⇒ **In de juiste volgorde leggen van de 6 pannenkoeken** : Telkens een speler die er in geslaagd is om het tapijt te bereiken met pannenkoeken aan de beurt is, mag hij één van zijn pannenkoeken van zijn dienblad wegnemen en deze terug aan de linker- of rechterbuitenkant van zijn rij pannenkoeken aanschuiven. Hierdoor kunnen dus ook andere pannenkoeken van plaats veranderd worden. Een pannenkoek tussen twee andere voegen is niet toegestaan. Alle verlegde of verschoven pannenkoeken blijven voor deze beurt liggen. De volgende speler is nu aan de beurt.

Einde van het spel

De speler die er als eerste - eventueel na heel wat geschuif - in slaagt om alle 6 verschillende pannenkoeken in de juiste volgorde aan de koning te presenteren, wint het spel.

DIE LEIBKOCHE SEINER MAJESTAT		
Norris	Rüttinger, Michael	1992
2 - 4 spelers	vanaf 8 jaar	30 - 40 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996