

Ein verschlungenes Spiel
für Schlangenbeschwörer.

DIE Schlangen VON Delhi



Ein Spiel von Manfred Franz.

Die Schlangen von Delhi
Verlies in geen geval het overzicht !

Blatz, 1995

FRANZ Manfred

2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten

Spelidee

Die Schlangen von Delhi is een uiterst kronkelige aangelegenheid. Diegene die tot de beste slangenbezweerder wil uitgroeien, moet niet noodzakelijk fluit kunnen spelen.

Want in dit spel gaat het erom om zoveel mogelijk slangendelen aan elkaar te kunnen leggen om op die manier zoveel mogelijk punten te scoren. De punten worden op de getalvelden, links en rechts van de slangengrot, aangeduid.

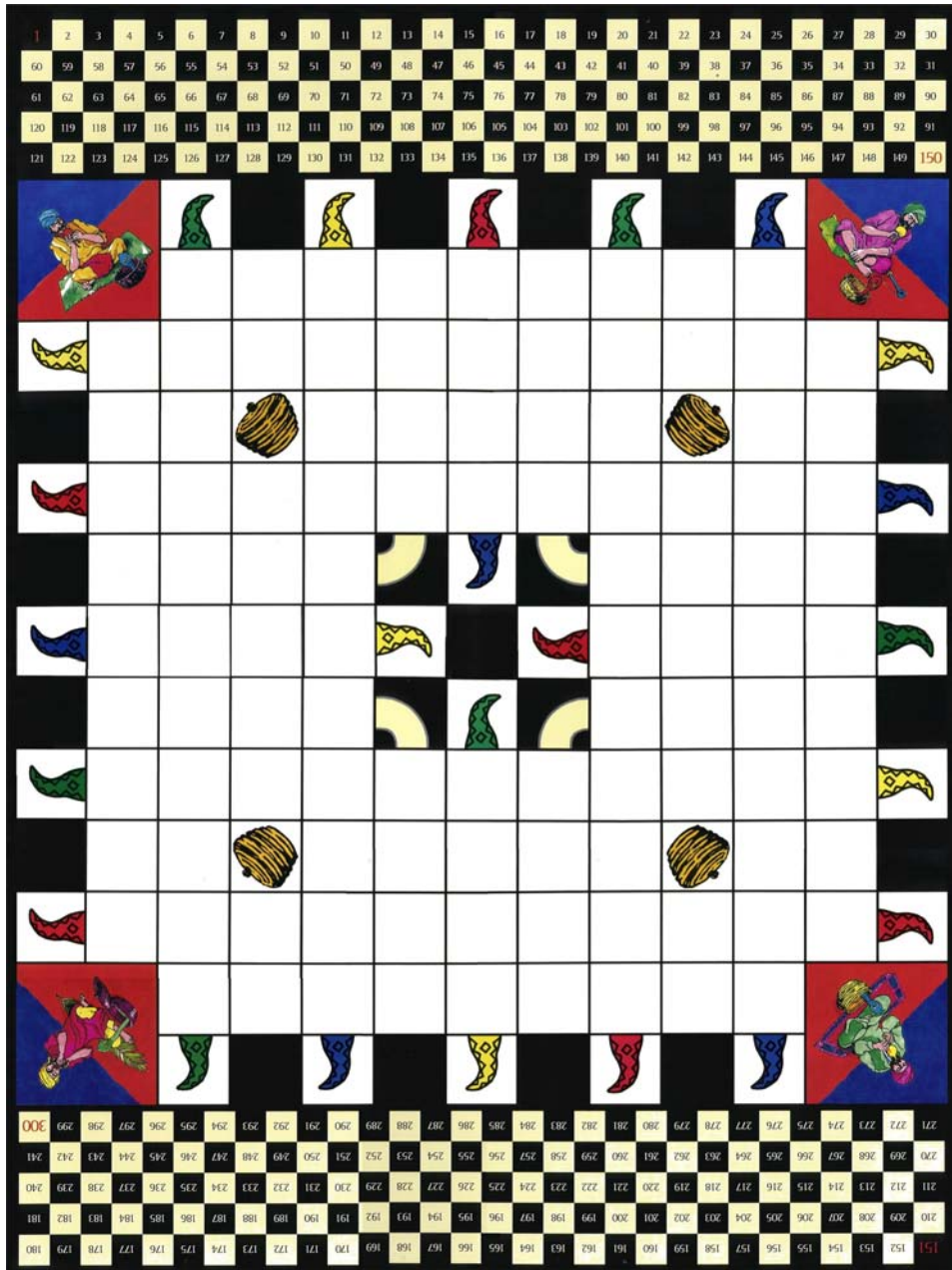
De speler die de meeste punten heeft behaald op het moment dat er geen enkel passend slangendeel meer voorhanden is, wint het spel.

Veel plezier met het slangengekronkel.

Spelmateriaal

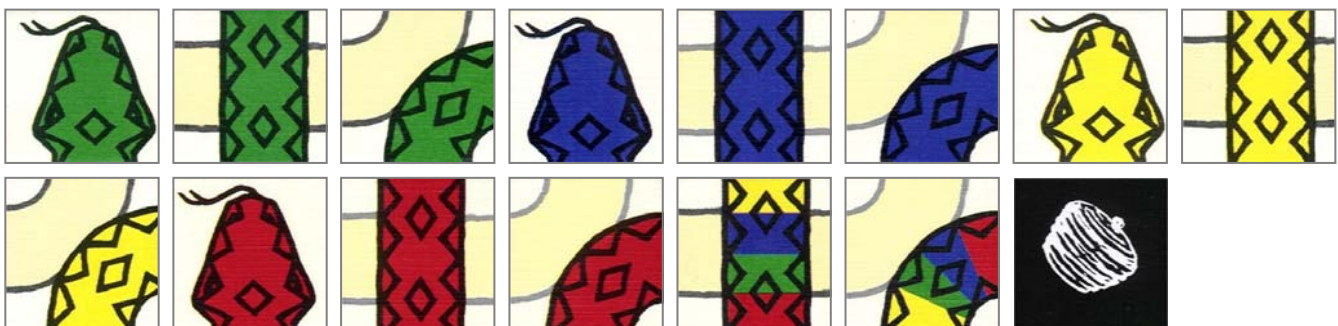
Het spelmateriaal waarmee de slangenbezweerder de slangen fluittonen kan bijbrengen.

➡ 1 speelbord (slangenput)



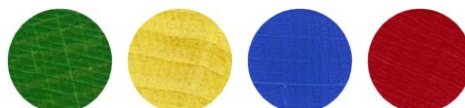
➡ 1 spelreglement

➡ 112 slangenkaarten (inclusief 8 jokers)



➡ 4 schuilplaatsen

➡ 4 spelfiguren in 4 verschillende kleuren



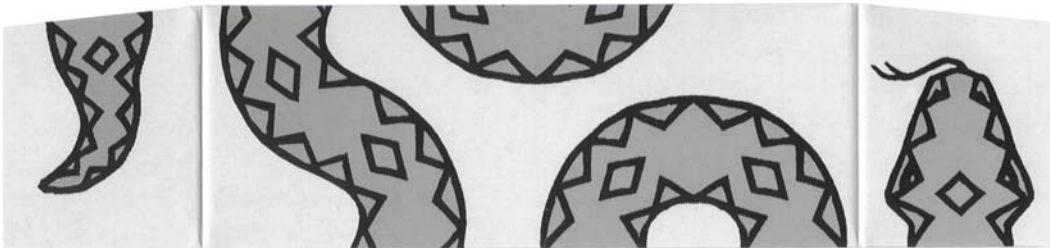
Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft verdiend, wint het spel. Punten verzamel je door zoveel mogelijk slangenkaarten af te leggen die op hun beurt zoveel mogelijk punten opleveren.

Spelvoorbereiding

Iedereen krijgt het zijne.

- Het speelbord wordt op de tafel gelegd.
- De slangenkaarten worden (met de slangenmand naar boven) zeer grondig gemixt en in het deksel van de doos gelegd.
- Iedere speler neemt 5 slangenkaarten en legt deze in zijn schuilplaats zodat de medespelers niet kunnen zien over welke kaarten hij beschikt. Een ervaren slangenbezweerder verradt immers nooit zijn trucs.



- Iedere speler ontvangt bovendien nog een telsteen. De telsteen wordt op het cijfer '1' van de puntenschaal op het speelbord gezet.
- Omdat bij het slangenbezweeren vooral de ervaring telt, mag de oudste speler beginnen.

Spelverloop

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

De speler die aan de beurt is, kiest een slang op het speelbord uit waaraan hij slangenkaarten wil toevoegen (meestal de langste slang). De speler mag zoveel stukken aanleggen als hij wil op voorwaarde dat hij aan dezelfde slang in dezelfde kleur voortbouwt.

De startvelden voor een slang zijn de slangenstaarten aan de rand en in het midden van het speelbord.

Op de 4 slangenmanden mag nooit een slangenkaart worden gelegd.



De bonte slangenkaarten zijn jokers en kunnen alle kleuren vervangen.

Voor de rest zijn er geen bijzondere regels voor het afleggen van slangenkaartjes. Je mag een andere slang dus de pas afsnijden zodat deze niet meer verder kan kruipen, je mag een slang zich te pletter laten kruipen tegen de rand van het speelbord of tegen een andere slang, ...

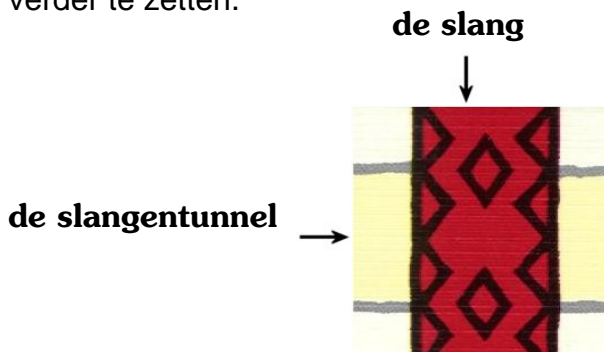
Nadat een speler één of meerdere slangenkaarten heeft aangelegd, neemt hij er evenveel terug uit het deksel van de doos. Een speler beschikt dus altijd over 5 slangenkaarten.

Als een speler geen slangenkaarten kan afleggen omdat geen enkele kaart past, mag hij zijn kaarten uit het spel nemen en er 5 nieuwe uit het deksel van de doos halen.

Onderaardse slangentunnels

Op deze manier kan men nog een betere weg kronkelen.

De beige kleurige balken in het midden van het speelbord en op de slangenkaarten vormen onderaardse slangentunnels. Zij kunnen door geraffineerde slangenbezweerders worden gebruikt om slangen te verlengen door onder andere slangen door te kruipen en zo hun weg verder te zetten.



De slangentunnel ligt al op het speelbord en de slang die op het tunnelstuk is afgebeeld, heeft niet de kleur van de slang waaraan wordt gebouwd.

De gebruikte slangentunnels leveren ook extra punten op alsof zij zelf een stuk van de verlengde slang vormen.

Het leggen van tunnels op zich is niet toegestaan.

Puntentelling

Eén en één en één en één ... enzovoort.

Het totaal aan punten dat een speler voor één slang in een beurt kan behalen, wordt bepaald door de som van de volgende elementen:

- ↳ één punt **voor elke nieuwe aangelegde** slangenkaart
- ↳ één punt **voor elke al op tafel liggende** slangenkaart (van deze slang)
- ↳ één punt **voor de slangenstaart**.

Voorbeeld

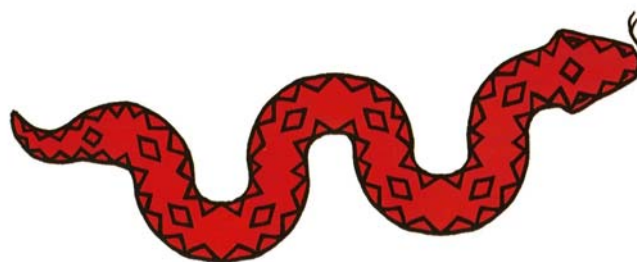
Liggen er bijvoorbeeld al drie slangenkaarten op het speelbord en de speler die aan de beurt is, legt er nog drie bij dan mag hij met zijn telsteen zeven punten vooruitgaan op de puntenschaal (drie punten voor de nieuwe aangelegde slangenstukken + drie punten voor de slangenstukken die de slang al had + één punt voor de slangenstaart).

Belangrijk

Ook de onderaardse tunnels leveren punten op.

De verdiende punten worden met de telsteen aangeduid op de puntenschaal aan de rand van het speelbord.

In een spel voor gevorderde spelers kan men bijvoorbeeld afspreken dat nieuwe aangelegde slangenkaarten **twee punten** opleveren in plaats van één punt.



Bonuspunten

Mag het iets meer zijn ?

Als een speler een slang kan voltooien die **al vijf slangendelen lang** is, dan ontvangt hij daarvoor **drie bonuspunten**.

Om een slang te voltooien zijn er twee mogelijkheden:

1. Een slangenkop aanleggen

In zijn eigen beurt legt de speler de slangenkop aan. In deze beurt mag de speler geen andere slangenskaarten aanleggen. Bovendien mag een slangenkop nooit direct aan een slangentaart worden gelegd.

Opgelet

Links, rechts en vóór de slangenkop mogen geen onvoltooide slangen eindigen. Dit geldt ook voor de staartvelden en voor de zwarte velden aan de rand van het speelbord.

2. De slang tot aan de slangemand leiden

De speler leidt de slang tot aan de slangemand. Op de slangemand mogen nooit slangenskaartjes worden gelegd.

De jokers

Een beetje geluk moet men hebben.

De bontgekleurde jokerkaarten mogen aan alle slangen worden aangelegd. Bovendien mag een speler tijdens zijn beurt een joker omwisselen tegen het passende slangenskaartje. Het omwisselen van een jokerkaart is geen speelbeurt. Hij mag daarna gewoon verder gaan met het aanleggen van slangenskaartjes aan een slang !

De joker variant

Vandaag doen we het zo, morgen doen we het anders.

De spelers die na een paar rondes slangenbezweren goesting hebben om wat afwisseling in het spel te brengen, kunnen de jokerregel wijzigen op de volgende manier:

Een aangelegde joker wijzigt de kleur van een slang. De verandering wordt werkzaam door aan een slang een jokerkaart en een slangenskaart in de nieuwe kleur af te leggen. Meer slangenskaarten mag de speler in deze beurt niet afleggen.

De omwisseling van de jokers is in deze variant niet toegelaten. De jokers blijven dus liggen tot aan het einde van het spel.

De jokers tellen wel mee voor het bepalen van de punten (zoals in het basisspel).

Einde van het spel

Hartelijk gefeliciteerd !

Zodra alle slangen zijn voltooid of er geen enkel passend slangenskaartje meer voorhanden is, stopt het spel.

De slangenzweerder met de meeste punten op de puntenschaal op het speelbord, wint het spel en verdient de volle appreciatie van de medespelers.

Indrukwekkende details

Goed om te weten.

In het geval dat je heel wat indruk wil maken bij uw medespelers als slangenkenner, laat je in de loop van het spel hier en daar een van de volgende bemerkingsen vallen:

- *Weten jullie dat een slang geen schoudergewricht en geen borstbeen heeft ?*
- *Weten jullie, in het geval het jullie interesseert, dat er in de wereld wel meer dan 2.500 soorten slangen zijn ?*
- *Kunnen jullie zich voorstellen dat een slang over meer dan 400 beweegbare ribbenparen beschikt ?*

Je zal zien dat dit een gunstig effect zal hebben.

