

NIZZA

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om de kroonjuwelen in de helikopter te brengen, wint het spel

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord
- ⇒ 14 zwarte palen (Kamine)
- ⇒ 6 spelfiguren
- ⇒ 6 koffers
- ⇒ 6 touwen
- ⇒ 1 ladder (Leiter)
- ⇒ 5 speciale dobbelstenen

Spelvoorbereiding

- ⇒ Vóór het eerste spel worden de palen langs achter door het spelbord heen bevestigd in de daarvoor bestemde gaten gestopt. Van nu af aan kunnen zij in het spelbord blijven zitten, ook als het weggeborgen wordt. De 6 koffers en de ladder worden voorzichtig uit het karton verwijderd.
- ⇒ Elke speler kiest zich een spelfiguur en zet deze op het groene dak naast de helikopter.
- ⇒ De 6 touwen worden aan 6 willekeurige palen bevestigd. In het spelreglement wordt voorgesteld : 1°, 4°, 5°, 8°, 9° en 11°.
- ⇒ De 6 koffers worden naast het spelbord klaargezet.
- ⇒ Het spelbord staan er geen echte velden afgebeeld. De spelers bewegen zich hoofdzakelijk over de daken van huizen en palmbomen, slechts af en toe over de weg.
- ⇒ Op de speciale dobbelsteen staan 6 symbolen afgebeeld :
 - * Touw : De speler mag een willekeurig touw verplaatsen naar een andere ongebruikte haak.
 - * Bewegen langs het touw : De speler mag zich langs een touw vooruit bewegen op voorwaarde dat de eigen spelfiguur in het bereik van dit touw staat of het benaderen. Een spelfiguur bevindt zich binnen een bereik als het touw de spelfiguur kan aanraken. Vervolgens schuift de speler de ring over zijn spelfiguur en beweegt hem naar een nieuwe paal. Daar maakt hij zich los uit de ring. De beweging kan over of onder een paal gebeuren, of een speler kan er voor kiezen om de volledige lengte van het touw niet te benutten. Andere spelfiguren vormen tijdens het bewegen geen hindernis : er wordt gewoon over hen heen bewogen.
 - * Klimmen (ladder) : De speler mag met de ladder verder bewegen. Hij legt de ladder tegen de paal waarop zijn spelfiguur zich bevindt en beweegt zijn spelfiguur naar het einde van de ladder (andere paal). Een speler mag in alle richtingen klimmen over daken of palmen, het is niet toegestaan om over wegen of water te klimmen. Het is wel toegestaan om van een dak naar de weg te bewegen of vice versa. Vanuit het water mag een speler terug op de weg kruipen (zie verder). Vreemde spelfiguren vormen hindernissen. Er moet om hen heen geklommen worden. De volledige lengte van de ladder dient niet benut te worden.
 - * Gaan (stappend mannetje) : De spelfiguur mag over de weg (gele velden) één veld verder bewogen worden. Op één veld mogen er meerdere spelfiguren staan. Door gebruik te maken van een touw of een ladder kan een spelfiguur terug op de huizen of bomen bewogen worden. Een speler kan alleen gebruik maken van een touw als hij binnen het bereik ervan staat (het touw moet het gele veld bereiken).
 - * In het water werpen (mannetje aan parachute) : Op het startterras en in het water heerst vrede, maar op andere plaatsen mag een speler telkens hij dit symbool gooit, een vreemde spelfiguur in het water gooien. Om iemand van de **weg** in het water te gooien, moet deze speler op hetzelfde veld staan als de eigen spelfiguur. De vreemde spelfiguur wordt in het water vlak naast de weg gezet. Om een vreemde spelfiguur van een **huis** in het water te gooien, mag deze spelfiguur niet meer dan één ladderlengte van de eigen spelfiguur verwijderd zijn. Als beide spelfiguren met elkaar verbonden worden door de ladder er tussen te leggen, dan zijn ze dicht genoeg bij elkaar. De tegenpartij valt loodrecht naar beneden in het water. 'Loodrecht' betekent in dit geval dat de speler zich oriënteert op het volgende huis of venster. Hij zet zijn tegenstander parallel daaraan op de weg en van daaruit in het water. De boten in het water hebben geen speciale betekenis. Tijdens het 'in het water gooien' kunnen zich twee speciale situaties voordoen :
 - ⇒ De spelfiguur landt exact boven op een scheidingslijn van twee velden. De speler die de val veroorzaakte, bepaalt zelf op welk veld de tegenstander terecht komt.
 - ⇒ De spelfiguur landt in het water op een andere spelfiguur. In dit geval worden de spelfiguren gewoon naast elkaar in het water gezet.
- Om uit het water te geraken (water naar weg) moet een speler één maal het symbool 'klimmen' (ladder) gooien. De spelfiguur wordt op het veld direkt naast het water-veld gezet.

- * Koffer : Zo lang een speler nog niet op een rood terras is geweest, heeft dit symbool geen betekenis. Als een speler een koffer gooit op het eerste rode terras, dan ontvangt hij er een. Als een speler een koffer bezit, moet hij met één van de dobbelstenen steeds minimaal één koffer gooien om te mogen bewegen.

Spelverloop

- ⇒ Het eerste doel is steeds eerste het eerste rode dakterras met de koffer. Op deze plaats verwerft elke speler zijn koffer en op deze manier het materiaal om een kluis te kraken. Van daaruit wordt zo snel mogelijk bewogen naar het tweede rode terras om de kroonjuwelen te bemachtigen. Vervolgens beweegt een speler zijn spelfiguur naar een boot en van daaruit naar de helicopter.
- ⇒ **Gooien met de dobbelstenen :**
Om het spel te beginnen nemen alle spelers zich één dobbelsteen en gooien gelijktijdig zo snel mogelijk na elkaar tot een speler een valscherp heeft gegooid. Zodra een speler daarin geslaagd is, roept hij stop. Hij is de beginspeler. De beginspeler gooit met 5 dobbelstenen. Indien gewenst mag hij het resultaat van zijn worp nog twee maal trachten te verbeteren door de dobbelstenen die hij wil behouden opzij te leggen en opnieuw te gooien met de andere. In totaal kan een speler dus 3 maal gooien. De dobbelstenen die dan op de tafel liggen, moeten gebruikt worden. Per gegooide dobbelsteen wordt de daarbijhorende actie uitgevoerd. Een dobbelsteen wiens actie uitgevoerd is, wordt onmiddellijk aan de linker buurman van de speler gegeven. Dit gaat zo verder tot alle 5 acties uitgevoerd zijn. Dobbelstenen waarvan de actie niet mogelijk is, worden ook onmiddellijk doorgegeven. Zodra de volgende speler over 5 dobbelstenen beschikt, is hij aan de beurt.
De speler die aan de beurt is, beslist zelf in welke volgorde hij zijn dobbelstenen inzet. Een speler mag bij het begin van zijn beurt zijn spelfiguur op de rand van het groene terras klaarzetten. Het is niet toegestaan om acties op voorhand uit te proberen en vervolgens terug te annuleren.
- ⇒ **Eerste rode terras met koffer :** De speler die aankomt op het eerste rode terras is verplicht om een gereedschapskoffer op te nemen vooraleer verder te klimmen. Hij krijgt slechts een koffer als hij op het rode terras staat of het aanraakt, én hij met de dobbelstenen één koffer-symbool gooit. De gekregen koffer wordt met de groene zijde naar boven voor zich op tafel gelegd. Op deze manier beschikt een speler over het nodige materiaal om de kroonjuwelen op het tweede rode terras te kraken. Zodra een speler een koffer voor zich heeft liggen, moet hij telkens als hij aan de beurt is, minstens één koffer-symbool gooien. Gooit een speler geen koffer, dan moet hij blijven staan en mag hij niets ondernemen. Een koffer kan niet meer afgenomen of verloren worden (ook niet door een val in het water). Het opnemen van een koffer kan in één beweging met andere acties uitgevoerd worden.
- ⇒ **Tweede rode terras met kroonjuwelen :** Om de kroonjuwelen te kunnen meenemen, moet een speler op het tweede terras stilstaan of het minstens aanraken en twee maal een koffer-symbool gegooid hebben nl. één om de koffer mee te nemen en één om de kluis te kraken. Als een speler daarin slaagt, draait hij zijn koffer-kaartje op de rode, kroonjuwelen-zijde. Van nu af aan moet een er net zoals boven beschreven steeds minimaal één koffer-symbool gegooid worden. Zo niet, mag een speler niets doen en niet bewegen.
- ⇒ **Over de boot naar de helicopter :** Nadat een speler de kroonjuwelen heeft gevonden, beweegt hij zich naar het laatste huis en van daaruit kan hij zich door te klimmen of te bewegen naar de boot bewegen. Vervolgens moet de speler langs de ladder omhoog klimmen naar de helicopter. Om dit te mogen doen, moet een speler één maal het koffer-symbool en twee maal het ladder-symbool gooien. Als een speler van de boot in het water gegooid wordt, moet hij naast het laatste veld in het water. Van daaruit moet hij opnieuw op de weg klimmen (ladder-symbool) en de sprong naar de boot wagen.

Einde van het spel

De speler die als eerste met de kroonjuwelen de helicopter bereikt, wint het spel.

N I Z Z A		
Schmidt	Kramer, Wolfgang	199
2 - 6 spelers	vanaf 8 jaar	30 - 60 min.

