



Such mich - fang mich
Ravensburger
GLONNEGGER Erwin
02 - 02 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

Telkens 8 spelfiguren in de kleuren rood en blauw met de waardes : 3 x 3, 3 x 2 en 2 x 1.
Op het speelbord staan 12 schuilplaatsen. De handleiding kan worden gebruikt als afschermingschild.

Algemeen

In dit bijzonder spannend bordspel zijn de drie spelbewegingen die over de hele wereld zijn gekend, ondergebracht : verstoppertje, zoeken en vangen !
Het avontuurlijke en het charmante van een spelletje 'verstoppertje spelen' hebben we nu op een speelbord samengebracht.

Het spel kan worden gespeeld met 2 spelers of met 2 partijen die tegenover elkaar moeten zitten. Als het spel wordt gespeeld met partijen die uit meerdere personen bestaat dan moeten deze personen het natuurlijk met elkaar eens zijn over de verdeling en het verstoppertje van de figuren. Het is duidelijk dat elke partij afwisselend maar één beurt heeft !

Spelvariant 1 : verstoppertje

Verstoppen

Om het spel te kunnen beginnen, wordt het speelbord zodanig geplaatst tussen de beide partijen dat elke partij een rij met spelfiguren voor zich heeft staan. In het midden van het speelbord wordt het afscherschild zodanig geplaatst dat de helft van het speelbord, het terrein van de tegenstander, niet kan worden gezien.

Vervolgens worden de spelfiguren naar believen onder de schuilplaatsen verstoppt. Er mogen meerdere figuren in één huis worden verstoppt en er mogen ook huizen leeg zijn.

Zoeken

Van zodra de beide partijen hun spelfiguren hebben verstoppt, wordt het afscherschild weggehaald en kan het spel beginnen.

De beide partijen hebben de opdracht om zoveel van hun eigen figuren in het doelveld van de tegenstander te krijgen totdat hun waarde 10 of meer bedraagt.

voorbeeld

Twee spelfiguren met de waarde 3 en twee spelfiguren met de waarde 2 in het doelveld van de tegenstander betekent 10 punten.

De beide partijen mogen om beurt telkens één spelfiguur bewegen. Het aantal velden dat een spelfiguur kan oprukken, wordt aangegeven op het hoofd van de spelfiguur (1 of 2 of 3).

De spelfiguren mogen in alle richtingen worden bewogen maar ze mogen in één beurt niet tegelijkertijd vooruit en achteruit gaan.

Elke partij is volledig vrij welke spelfiguur hij wil bewegen.

De spelfiguren starten telkens op een veld dat juist naast de schuilplaats ligt en dan wordt aangeduid met een zwarte stip.

Vangen en slaan

Als een spelfiguur, die zich in een schuilplaats bevindt of onderweg is, een veld kan bereiken waarop zich een spelfiguur van de tegenstander bevindt dan wordt deze spelfiguur gevangen en van het speelbord verwijderd. Het is wel van het grootste belang dat de spelfiguur die een spelfiguur van de tegenstander gevangen neemt, exact op dit veld terecht komt.

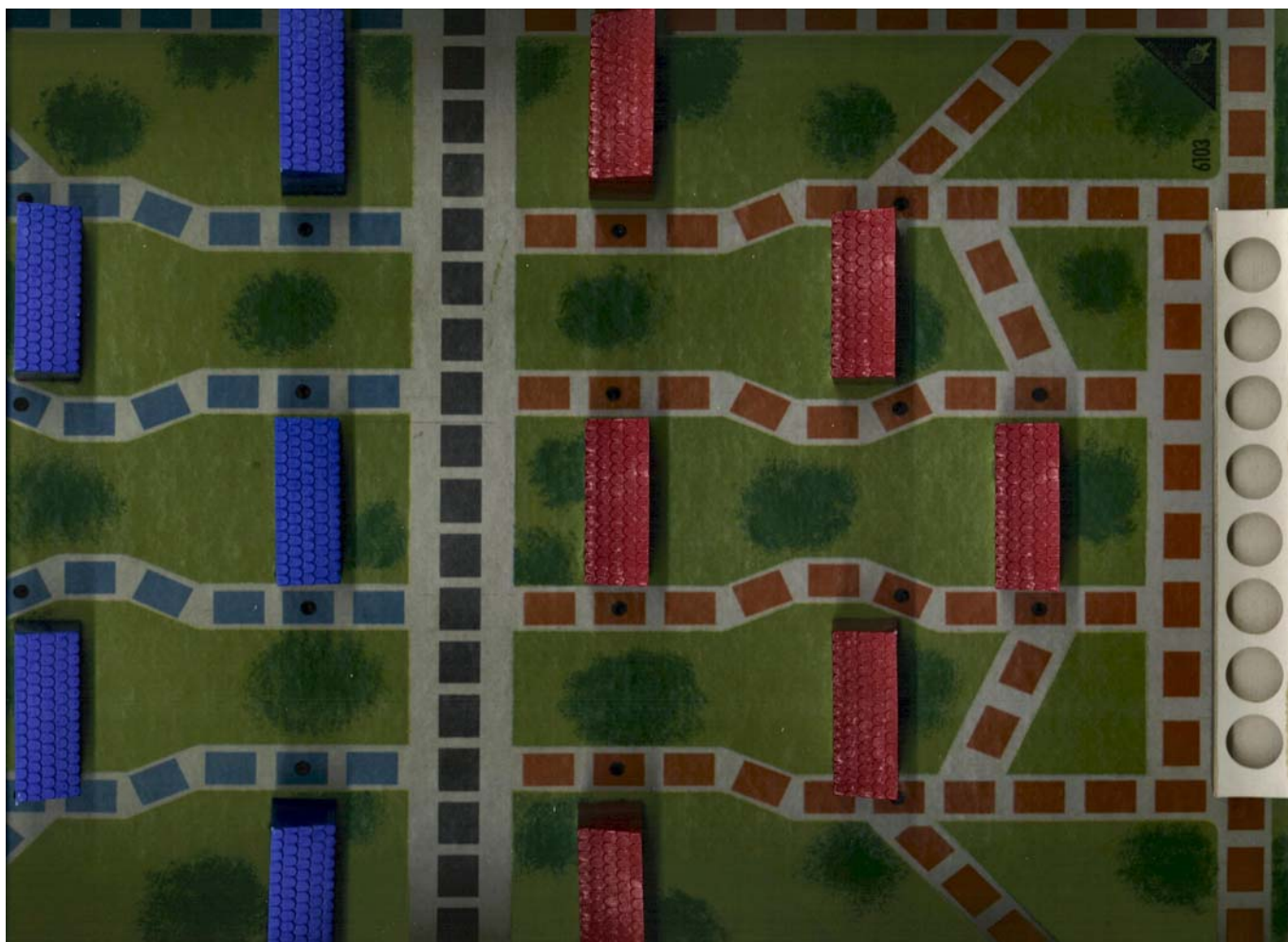
Buiten lokken

Als een spelfiguur, op de speelhelft van de tegenstander, op een veld met een zwarte stip komt te staan dan moet de tegenstander een spelfiguur die daar is verstoppt in het spel brengen, ook al kan deze spelfiguur de tegenstander niet slaan.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als één van de beide partijen er in geslaagd is om een aantal spelfiguren in het doelveld van zijn tegenstander te plaatsen die samen 10 punten of meer bedragen.

Indien de beide partijen zo verzwakt zijn dat ze nog onmogelijk 10 punten in het doelveld van de tegenstander kunnen brengen, wint die speler die het hoogste aantal punten heeft kunnen plaatsen in het doelveld.



Spelvariant 2 : drijfjacht

In deze variant verstoopt één van de beide partijen, achter het afschermingschild, één spelfiguur met de waarde 3. Deze spelfiguur wordt de vos genoemd. De overige spelfiguren van deze speler (of deze partij) worden in dit spel niet gebruikt.

Alle spelfiguren van de tegenstander (of de tegenpartij) worden deskundig over de eigen speelhelte, achter het afschermingschild, verdeeld. Deze spelfiguren worden de drijvers genoemd. Ze mogen niet worden verstoopt in een schuilplaats.

Dan wordt het afschermingschild verwijderd en rukken de drijvers zolang op tot één van de drijvers de schuilplaats van de vos heeft bereikt. Tot zolang houdt de vos zich volledig stil. Indien een drijver het veld heeft bereikt met een zwarte stip naast de schuilplaats van de vos, moet deze uit zijn schuilplaats komen en proberen de keten van de drijvers te doorbreken en het doelveld van zijn tegenstander te bereiken.

Tijdens zijn vlucht moet de vos steeds 3 velden in een willekeurige richting zetten. De vos kan de drijvers niet slaan.

De drijvers daarentegen moeten niet hun volledig aantal aangegeven stappen gebruiken maar mogen minder stappen zetten. Zo moet dus het veld van de vos niet met een exacte sprong worden bereikt.

voorbeeld

Een drijver met een 3 op zijn hoofd mag dus ook slechts 1 of 2 stappen zetten.

Indien de vos het doelveld van de tegenstander bereikt, is hij de winnaar. Indien de vos wordt gevangen, is de partij van de drijvers aan de winnende hand.