

WILLI WICHTEL

Idee en doel van het spel

Bestaan kabouters echt ? Om dit uit te zoeken, begeeft elke speler zich op weg in het toverwoud. Daar, midden op een grote weide, zouden een kabouterfamilie leven. De naam van het gezinshoofd van de kabouters is bekend : Willi Wichtel. Maar nog nooit heeft iemand een kabouter gezien. Wie van de spelers zal er als eerste in slagen om de volledige kabouterfamilie te ontdekken en hen de vriendschapsstenen te geven ?

Spelmateriaal

- ⇒ 40 weidekaartjes met varens aan beide zijden
- ⇒ 30 kabouterkaartjes : opa (met pijp), oma (aan wastobbe), papa Willi (met bijl), mama (met bosaardbei), jongetje (over paddestoel) en meisje (aan bloem)
- ⇒ 30 symboolkaartjes : slang, vos, spin, bosaardbei, vijver en toverbol
- ⇒ 24 ronde houten vriendschapsstenen in 4 kleuren
- ⇒ 4 houten ontdekker-figuurtjes in 4 kleuren
- ⇒ 1 dobbelsteen

Spelvoorbereiding

- ⇒ Alle kaartjes worden met de varenzijde naar boven grondig geschud en als een vierkant van 10 op 10 op tafel gelegd.
- ⇒ Elke speler ontvangt een spelfiguur en zet deze op één van de 4 hoekpunten van het vierkant. Elke speler ontvangt ook 6 vriendschapsstenen in dezelfde kleur als zijn spelfiguur.

Spelverloop

- ⇒ De jongste speler begint, de andere spelers volgen in uurwijzerzin.
- ⇒ De speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en moet zijn spelfiguur even veel velden vooruit bewegen als hij ogen gegooid heeft met de dobbelsteen. Elk kaartje geldt als één veld. Een spelfiguur mag alleen horizontaal of verticaal bewogen worden, nooit diagonaal. Een spelfiguur mag tijdens het bewegen zo vaak veranderen van richting als gewenst. Tijdens het bewegen mag eenzelfde veld niet meer dan één maal betreden worden. Op elk veld mag slechts één spelfiguur staan.
- ⇒ Het kaartje waarop de beweging van de spelfiguur eindigt, wordt omgedraaid en de spelfiguur wordt er bovenop gezet. Nu wordt het spannend want waar sta je op ?
 - * **Varen** : Weer een varen, pech ! Het kaartje wordt terug omgedraaid en de volgende speler is aan de beurt.
 - * **Kabouter** : Gefeliciteerd ! Je mag de gevonden kabouter een vriendschapssteen schenken. Belangrijk hierbij is dat je alleen een vriendschapssteen mag afleggen op een lid van de kabouterfamilie waarmee je nog geen vriendschap hebt gesloten. Is het een nieuw lid van de kabouterfamilie, dan mag je nogmaals spelen (gooien met de dobbelsteen, spelfiguur bewegen en kaartje omdraaien), is het een lid van de kabouterfamilie waarmee je reeds vriendschap hebt gesloten, dan wordt het kaartje terug omgedraaid en is je beurt voorbij. Bevriende kabouters blijven doorheen het ganse spel zichtbaar liggen. Spelfiguren mogen over bevriende kabouters bewogen worden, maar er niet op landen !
 - * **Slang of vos** : Als je een slang of vos omdraait, dan moet je je zo snel mogelijk uit de voeten maken. Laat het kaartje aan alle spelers zien, gooi nogmaals met de dobbelsteen, verzet je spelfiguur overeenkomstig en draai het kaartje waarop je landde om.
 - * **Spin** : Kom je op een spin terecht, dan schrik je zo erg dat je je onmiddellijk terug naar je vertrekpunt aan een van de hoekpunten begeeft. Het kaartje wordt terug omgedraaid en de volgende speler is aan de beurt.
 - * **Bosaardbei of vijver** : Bij een bosaardbei of een vijver rust je even uit en ben je verplicht om één beurt over te slaan. Als je weer aan de beurt is, draai je het kaartje terug met de varen-zijde naar boven. Pas de volgende ronde mag je opnieuw met de dobbelsteen gooien en bewegen.
 - * **Toverbol** : Draai je een kaartje met een toverbol om, dan mag je in het geheim alle kaartjes - bezet of onbezet met

andere spelfiguren - die zich rond de toverbol bevinden, bekijken. In het midden van het speelbord zijn het dus 8 kaartjes, aan de rand 5 en in de hoek slechts 3. Na alle kaartjes bekeken te hebben, is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Zodra een speler zijn zesde vriendschapssteen op een kabouterkaart zet, eindigt het spel onmiddellijk. Hij heeft als eerste vriendschap gesloten met de ganse kabouterfamilie en wint het spel. Hij wordt van nu af aan 'kaboutervriend' genoemd.

Varianten

- ⇒ De speelduur en de moeilijkheidsgraad van het spel kan veranderd worden. Algemeen geldt : hoe minder toverbollen, hoe langer het spel duurt ; hoe minder weidekaartjes, hoe korter het spel duurt.
- ⇒ Spelen hoofdzakelijk jongere kinderen mee, dan is het doel van het spel het vinden van 5 i.p.v. 6 kabouters. Onder de 5 gevonden kabouters dient zich dan wel Willi, de kabouter vader, te bevinden. Bovendien wordt er met slechts 81 (9 x 9) i.p.v. 100 (10 x 10) kaartjes gespeeld. 19 weidekaartjes worden uit het spel verwijderd.
- ⇒ Een andere variant bestaat er in om 3 dezelfde kabouters te zoeken. Vooral jongere spelers behouden bij deze variant heel goed het overzicht over het speelbord.

WILLI WICHTEL		
Amigo	Joopen, Peter-Paul	1997
2 - 4 spelers	vanaf 6 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, Forum-federatie, 1997

