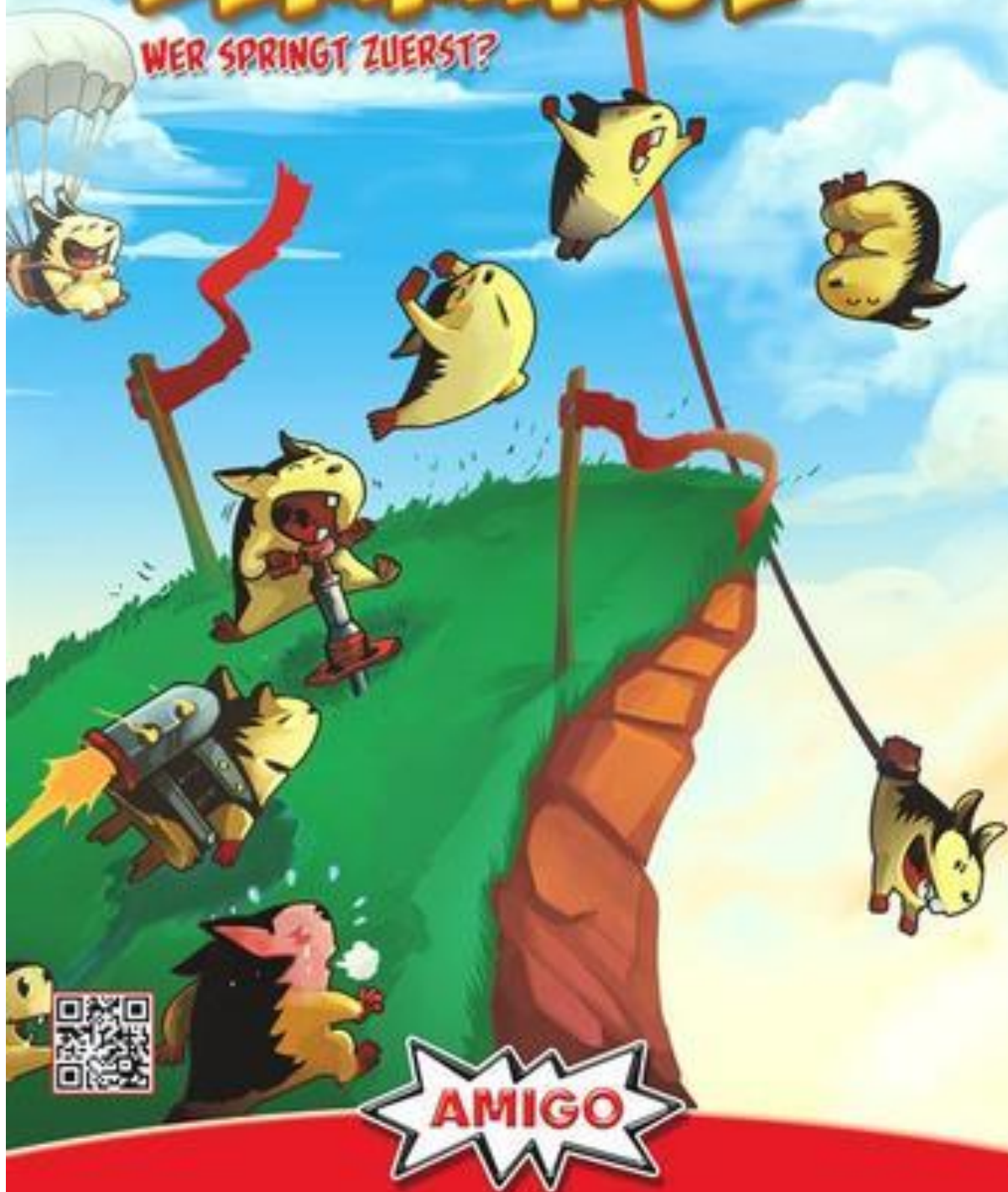


Sebastian Bleasdale

8+
FAMILIENSPIEL

LEMMINGE

WER SPRINGT ZUERST?



Lemminge
Amigo, 2014
Sebastian BLEASDALE
2 – 5 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

LEMMINGE

WIE SPRINGT ALS EERSTE ?

Spelmateriaal



Spelidee

Lemmingen ... wie springt als eerste ? Dit is het motto van deze kleine wedloop tot de uiteindelijke grote sprong in het koele nat. Op weg naar de top zijn er echter hier en daar kleine en grote hindernissen te overwinnen die vaak ook door de medespelers zelf werden geplaatst. Maar opgelet: wie zomaar wat in de weg staat, kan uit de weg worden geschoven en worden gepasseerd.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Elke speler kiest een kleur en neemt de beide passende lemmingen en ook de passende lemmingkaart. Deze lemmingkaart legt iedere speler goed zichtbaar voor zich neer. Deze kaart toont duidelijk met welke kleur de speler kan vereenzelvigd worden. De lemmingen worden in het omheinde startgebied geplaatst.

Van de vijf terreintypes (bos, moeras, woestijn, gebergte of water) wordt telkens één kaart met de waarde 2 naast het speelbord gelegd (zie afbeelding boven). Zij vormen de start van de vijf terreinstapels. De bonuskaarten worden klaargelegd. De resterende terreinkaarten worden zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt, afhankelijk van het aantal spelers, het volgende aantal kaarten:

- Bij 2 spelers ontvangt de startspeler 5 kaarten en de andere spelers 6 kaarten.
- Bij 3 spelers ontvangt de startspeler 4 kaarten, zijn linkerbuur 5 kaarten en de laatste speler 6 kaarten.
- Bij 4 spelers ontvangt de startspeler 3 kaarten, zijn linkerbuur 4 kaarten, diens linkerbuur 5 kaarten en de laatste speler 6 kaarten.
- Bij 5 spelers ontvangt de startspeler 2 kaarten, zijn linkerbuur 3 kaarten, diens linkerbuur 4 kaarten, de volgende speler 5 kaarten en de laatste speler 6 kaarten.

De **startspeler** is die speler die het verst kan springen.

Spelverloop

Te beginnen met de startspeler wordt er steeds gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, heeft de keuze tussen twee mogelijkheden:

⇒ **een lemming verplaatsen**

OF

⇒ **de handkaarten aanvullen**

Een lemming verplaatsen

Elke kaart toont een waarde tussen 0 en 4 en hoort toe aan één van de vijf terreintypes. Kies een handkaart uit en vergelijk die met de waarde van de bovenste kaart van de overeenstemmende terreinstapel.



Er zijn nu twee mogelijkheden:

1. Als de waarde van jouw kaart **kleiner** of **gelijk** is aan de waarde van de bovenste kaart van de overeenstemmende terreinstapel dan legt men deze kaart extra boven op deze stapel. Het is belangrijk dat de waardes van alle daaronder liggende kaarten nog goed zichtbaar zijn. Vervolgens verplaatst men één van zijn lemmingen **maximaal** zoveel velden verder als de som van alle kaarten van deze terreinstapel.

Voorbeeld

Anne (blauw) speelt een waterkaart met de waarde 1 uit. De bovenste kaart van de waterstapel is een 2, daarom mag zij haar kaart extra op deze terreinstapel leggen. Zij kan in deze ronde één lemming drie velden ver bewegen.



Alles over de verplaatsingen van de lemmingen

De lemmingen betreden het speelveld over de groene startlijn en verlaten het opnieuw over de groene doellijn. Tijdens hun verplaatsing mogen lemmingen steeds de lichtgroene weidevelden betreden en ook de velden die overeenstemmen met de uitgespeelde terreinkaarten. Het terreintype wordt alleen bij het betreden van een veld gecontroleerd. Zo heeft men bij wijze van voorbeeld bij het verlaten van een woestijnveld geen woestijnkaart nodig. Op elk veld van het speelveld mag steeds maar één lemming staan. Het is niet toegelaten om andere lemmingen te overspringen, men mag ze wel voor zich uitschuiven (zie verder onder 'Lemmingen verschuiven'). In elke speelbeurt mag steeds maar één lemming worden verplaatst. Het is wel toegelaten om de lemming minder velden te verplaatsen dan men kan.



2. Als de waarde van de kaart **groter** is dan de waarde van de bovenste kaart van de overeenstemmende terreinstapel dan wordt deze stapel compleet op de aflegstapel gelegd en met deze kaart wordt een nieuwe terreinstapel gestart. Als extra ontvangt de speler één bonuskaart van het terreintype van de uitgespeelde kaart. Deze bonuskaart moet de speler onmiddellijk op een veld naar keuze van het speelbord leggen. Hierdoor wijzigt de speler het terreintype van dit veld en kan hij de wedren voor zichzelf vergemakkelijken of de race voor zijn medespelers lastiger maken. Vervolgens verplaatst hij één van zijn lemmingen **maximaal** zoveel velden verder als de waarde van zijn uitgespeelde kaart.

Voorbeeld

Marc (rood) speelt een waterkaart met de waarde 4 uit. De bovenste kaart van de waterstapel is een 1, daarom moet hij de tot nu toe neergelegde stapel van de waterkaarten op de aflegstapel leggen en begint met de zonet uitgespeelde 4 een nieuwe waterstapel. Bovendien ontvangt hij een waterbonuskaart en legt die op een voor hem gunstige plaats op het speelbord. Met zijn 4 bewegingspunten zet hij zijn lemming op de zonet gelegde bonuskaart.



Alles over de bonuskaarten

Bonuskaarten worden uitgedeeld zodra een nieuwe terreinstapel wordt opgestart. De bonuskaart moet meteen worden neergelegd, nog vóór de lemming wordt verplaatst. Als de bonuskaarten van een terreintype zijn opgebruikt, ontvangt men een lichtgroene weidekaart. Als ook de weidekaarten zijn opgebruikt, wordt geen bonus uitgedeeld. Als een bonuskaart door een andere bonuskaart wordt overdekt, wordt het overdekte kaartje uit het spel verwijderd en komt niet terug in de voorraad. Een bonuskaart mag ook onder een lemming worden gelegd.

Lemmingen verschuiven

Tijdens zijn verplaatsing kan de eigen lemming andere lemmingen voor zich uitschuiven. Het schuiven werkt echter alleen dan wanneer er genoeg bewegingspunten voorhanden zijn om zowel de eigen lemming op het gewenste veld te verplaatsen en ook alle andere lemmingen ervoor telkens één veld verder te schuiven. Een lemming verschuift een andere lemming door het veld van de andere lemming te bereiken en dan de andere lemming in de trekrichting rechtdoor op het volgende veld te schuiven. Het is niet toegelaten om lemmingen terzijde te schuiven. Staan er meerdere lemmingen voor de eigen lemming in een rij, worden alle lemmingen verschoven. Lemmingen mogen hierbij op willekeurige terreintypes verschoven worden, niet echter over de rand van het speelveld. Het is toegelaten om lemmingen in het doel te schuiven. Ook de tweede eigen lemming mag verschoven worden.



Een lemming bereikt het doel alleen over de groene doellijn.





Voorbeeld

Anne (blauw) speelt een waterkaart met de waarde 3 uit. De bovenste kaart van de waterstapel is een 4. Daarom legt zij haar kaart extra op deze terreinstapel en heeft 7 bewegingspunten ter beschikking voor deze ronde. Zij verplaatst haar lemming drie velden verder achter de rode lemming van Marc. Dan schuift zij de lemming van Marc uit het waterveld en bereikt zelf met haar lemming dit waterveld. Dat kost haar 2 bewegingspunten. Voor de 2 resterende bewegingspunten gaat zij verder met haar lemming in de richting van het doel.

De handkaarten aanvullen

In plaats van een kaart uit te spelen en een lemming te verplaatsen, vult de speler zijn handkaarten aan. Vooraleer de speler handkaarten bijtrekt, mag hij een willekeurig aantal handkaarten op de aflegstapel leggen en dan zijn handkaarten aanvullen tot 6 stuks. Hiermee eindigt zijn speelbeurt.

Voorraadstapel opgebruikt

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd. Liggen er op dat moment de beide 0-kaarten van een terreintype open op een terreinstapel worden alle kaarten van deze terreinstapel tot op één 0-kaart extra op de aflegstapel gelegd. De overgebleven 0-kaart vormt dan de start van de nieuwe terreinstapel. Pas daarna wordt de aflegstapel gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Einde van het spel

De speler die er in lukt om de beide eigen lemmingen als eerste in het doel te plaatsen, wint het spel.



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
5 april 2014