



# TRICKY TREK



**Uitgever:** Cwali • **Auteur:** Corné van Moorsel • **Jaar:** 2009  
**Spelers:** 2 tot 5 • **Leeftijd:** vanaf 8 jaar • **Spelduur:** ± 15 min.

## Spelmateriaal

- 5 verschillende leeuwen
- 5 x 7 prooidieren

## Doel van het spel

Survival of the fastest! Probeer de snelste leeuw te zijn. Om te bewegen, moet je energie besteden. Om aan energie te geraken, moet je echter prooidieren zien op te eten.

## Vorbereiding

- Elke speler neemt een leeuw. Dit is jouw pion.
- Elke speler neemt 1 vlinder, 1 muis, 1 konijn en 1 varken. Dit is de **inhoud van jouw maag** (energie). *Tijdens het spel houd je deze voor de andere spelers geheim.*
- Plaats 1 hert in het midden van de tafel.
- Schud alle overige prooidieren en plaats deze in willekeurige volgorde achter het hert, zodat een kronkelende rij ontstaat.
- Schud vervolgens de deelnemende leeuwen en plaats ze in willekeurige volgorde achter het laatste prooidier in de rij.

## Spelverloop

Tijdens elke spelronde kiezen alle spelers in het geheim hoeveel energie ze gaan besteden. Neem daarvoor **1 of 2** dieren uit jouw maag en houd deze in je (gesloten) hand. Alle spelers onthullen nu gelijktijdig de dieren die ze gekozen hebben.

Alle spelers mogen nu hun leeuw vooruit zetten:

- Wanneer je een **vlinder** besteedt, ga je **1** stap vooruit.
- Wanneer je een **muis** besteedt, ga je **2** stappen vooruit.
- Wanneer je een **konijn** besteedt, ga je **3** stappen vooruit.
- Wanneer je een **varken** besteedt, ga je **4** stappen vooruit.
- Wanneer je een **hert** besteedt, ga je **5** stappen vooruit.

*Voorbeeld: Wanneer je een combinatie van 1 muis en 1 konijn ingezet hebt, ga je  $2+3=5$  stappen vooruit.*

**De leeuw die het verst voorop staat in de rij, wordt als eerste verplaatst. De tweede leeuw als tweede, dan de derde leeuw, enz.**

Een verplaatsing bestaat steeds uit 2 delen:

Plaats **eerst (!)** de door jou gekozen dier(en) vooraan in de rij (vóór het hert). Wanneer je 2 dieren besteed hebt, voeg je eerst het dier met de 'laagste waarde' toe.

**Vervolgens** zet je jouw leeuw het aantal stappen waar je recht op hebt, vooruit. Tel alleen de plaatsen waar een prooidier staat, als een stap. Plaatsen met een leeuw of 'lege plaatsen', tellen niet als een stap. (Andere leeuwen inhalen, kost m.a.w. geen energie.) Zo verplaats je jouw leeuw van prooidier naar prooidier. Het prooidier op de laatste plaats die je tijdens jouw zet bereikt, wordt opgegeten. Voeg dit prooidier toe aan de inhoud van jouw maag.

Voorbeeld: *Jouw leeuw is de eerste om te bewegen en je besteedde energie t.w.v. 1 muis. Zet de muis vóór het hert, vooraan in de rij. Nu verplaats je jouw leeuw 2 stappen. Veronderstel dat het eerste prooidier dat je tegenkomt een vlinder is en het tweede een konijn, dan eindigt jouw zet op de plaats van het konijn. Het konijn wordt opgegeten en mag je aan jouw maaginhoud toevoegen.*

## Lege maag

Als jouw maag nog maar 1 prooidier bevat, kan je deze ronde alleen dit dier inzetten. Je mag in dat geval wel kiezen of je jouw aantal stappen vooruit of achteruit wilt zetten. Als je er voor kiest om achteruit te gaan, verlies je jouw ingezette dier niet, maar houd je dit bij zodat je op het einde van jouw beurt weer 2 prooidieren in je maag hebt.

## Einde van het spel

Je wint het spel op het moment dat je het laatste prooidier in de rij bereikt (of wanneer je sneller bent en het laatste prooidier voorbij loopt).

Voorbeeld: *Stel dat je in derde positie ligt. Je zet een vlinder en een hert in. De twee leeuwen die voorop liggen, waren al aan de beurt. Nu plaats je eerst de vlinder vooraan in de rij, dan het hert. Het dieren spoor wordt dus 2 posities langer. Je beweegt  $1+5=6$  stappen. Voor je staan enkel nog een konijn (stap 1), een muis (stap 2), een andere leeuw, een hert (stap 3), een muis (stap 4), nog een leeuw, een muis (stap 5), een varken (stap 6), jouw vlinder en jouw hert. Je eet het varken op, maar wint de race nog niet omdat er nog steeds 2 prooidieren vóór je staan.*

## Tip

Speel 2 of meer partijen. (De eerste is een 'gewenningswedstrijd'.) Leg de score voor de volgorde van aankomst vast (bv. 4/3/2/1 in een spel met 4 spelers), verdubbel deze score in de tweede partij en trek van je score het aantal beurten af, dat je nog nodig hebt nadat de eerste speler de race beëindigd heeft.

Speel ook het verwante "Beasty Beach" op [www.mastermoves.eu](http://www.mastermoves.eu)

Uitgever: **Cwali** [info@cwali.nl](mailto:info@cwali.nl) [www.cwali.nl](http://www.cwali.nl) Alle rechten voorbehouden.

Vertaling: Sven De Backer, 2009

Deze spelregelvertaling wordt u aangeboden door FORUM-Federatie vzw  
[www.forumfederatie.be](http://www.forumfederatie.be)

