

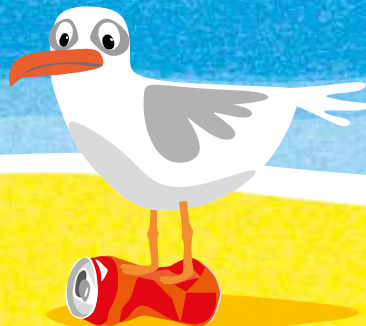


SPELREGELS



GAPPEN & HAPPEN

JOHAN VAN DIJK



GAPPEN & HAPPEN

Vul je meeuwenbuik en win! Voor 2 - 4 spelers vanaf 7 jaar

Het is een prachtige stranddag. Vissen zwemmen vredig in zee, terwijl de krabben zonnebaden op het strand. En ze zijn niet de enige. Overal zijn mensen aan het genieten van de zon, het warme zand, de zee en heerlijk eten. Broodjes, fruit, ijsjes. Jammie... Dit is een paradijs voor een hongerige meeuw! Daar duiken ze uit de lucht. De één grijpt een smakelijk visje uit het water. De volgende een sappig appeltje van een slapende man, terwijl twee andere meeuwen om beurten elkaars broodje stelen. Lukt het jou de meeste lekkernijen te pakken te krijgen en op te eten?

DOEL VAN HET SPEL

Jij bent een hongerige meeuw. Verzamel zoveel mogelijk strand- en zeekaarten en eet de waardevolle kaarten op. De meeuw die de meeste punten heeft opgegeten en niet te veel strafpunten heeft, wint het spel.



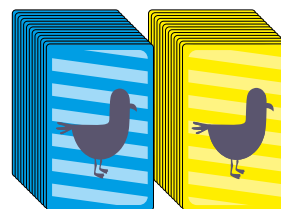
vliegspoor

VOORBEREIDING

Leg het spelbord op tafel, zodat alle spelers er goed bij kunnen. Maak een stapel van de gele strandkaarten en een tweede stapel van de blauwe zeekaarten. Schud beide stapels en leg de strandkaarten op het gele zandvak op het spelbord en de zeekaarten op het blauwe zeevak. Iedere speler kiest een kleur en krijgt de bijbehorende meeuwenkaart en meeuwenpion. De meeuwenkaart leggen de spelers voor zich neer op tafel. De speler die als laatste naar het strand is geweest wordt startspeler. Vervolgens zetten de spelers om beurten hun meeuwenpion op een hoekpunt van het vliegspoor. Te beginnen bij de speler rechts van de startspeler en daarna tegen de klok in de overige spelers. Op iedere hoekpunt mag maar één enkele meeuw staan bij de start van het spel. Als alle meeuwenpionnen staan, kan het spel beginnen.

SPELVERLOOP

De startspeler is als eerste aan de beurt en daarna volgen de speelbeurten kloksgewijs. De spelers willen in hun beurt strand- en zeekaarten op handen krijgen of opeten (zonder hun meeuwenkaart leggen). Dit proberen zij door met de gekleurde dobbelstenen op de juiste vakjes te komen. Iedere beurt mag een speler twee van de drie dobbelstenen kiezen, waarmee hij denkt de beste kans te hebben. Na beide dobbelstenen te hebben geworpen, kiest de speler één van deze twee dobbelstenen uit en beweegt het geworpen aantal ogen met zijn meeuwenpion met de klok mee over het vliegspoor. Daarna voert hij de actie uit van het vakje waar hij landt. De andere dobbelsteen valt.



SPELMATERIAAL

- * 4 meeuwenkaarten
- * 4 meeuwenpionnen
- * 3 dobbelstenen (blauw, geel en rood)
- * 13 blauwe zeekaarten
- * 13 gele strandkaarten
- * het spelbord
- * referentiekaart
- * de spelregels

STRANDKAARTEN EN ZEEKAARTEN KRIJGEN EN OPETEN

Met de gele dobbelsteen wil een speler met zijn meeuwenpion op een geel vakje uitkomen. Lukt dit in zijn beurt, dan mag hij kiezen. Of hij pakt een gele strandkaart van de trekstapel en neemt deze in zijn hand, of hij eet een gele strandkaart op die hij al in zijn hand had en legt deze onder zijn meeuwenkaart. Kaarten onder de meeuwenkaart



zijn veilig voor andere meeuwen en de punten op deze kaarten scoort een speler aan het einde van het spel. Met de blauwe dobbelsteen wil de speler op een blauw vakje uitkomen, want als dit lukt mag hij een blauwe zeekaart pakken van de trekstapel, of vanuit zijn hand opeten en onder zijn meeuwenkaart leggen.

Met de rode dobbelsteen probeert een speler op een rood vakje uit te komen. Op een rood vakje wacht de speler een dubbele beloning aan strand- en zeekaarten. Lukt het hem hierop te landen, dan mag hij twee kaarten van de trekstapels pakken. Twee van één trekstapel, of één van beide trekstapels. Of de speler mag tot twee handkaarten opeten en onder zijn meeuwenkaart leggen (één kaart opeten mag dus ook). Een speler mag op een rood vakje niet één kaart pakken en één kaart opeten.

Tip: Blauwe zeekaarten zijn iets minder waard, maar kunnen geen minpunten geven. Gele strandkaarten geven grotere beloningen, maar ook soms minpunten. Neem je dit risico of speel je toch op safe? Gele kaarten met minpunten hebben pas gevolgen aan het einde van het spel.

DE VIER SPECIALE VAKJES

Naast de gele, blauwe en rode vakjes op het vliegsysteem, zijn er ook vier speciale vakjes met een afbeelding. Komt een speler met de gekozen dobbelsteen op één van deze vakjes, dan voert hij de bijbehorende actie uit.



Gulzig

Je bent een ongeduldige schrokop! Pak een gele strandkaart van de trekstapel, bekijk hem en stop de kaart direct onder je meeuw. Is het een +3, dan heb je geluk. Is het een -2, dan heb je pech.



Hond

Een blaffende hond stormt op je af! Van schrik laat je eten vallen. Leg verplicht twee kaarten uit je hand op de aflegstapel. Heb je maar één kaart in je hand, dan leg je deze af. Heb je geen kaarten in je hand, dan hoeft je geen kaarten af te leggen.



Kado

Je bent in een gulle bui! Kies een kaart uit je hand en geef deze aan een speler naar keuze. Heb je geen kaarten in je hand, dan hoeft je deze actie niet uit te voeren.



Foodtruck

De meeuwen vinden met elkaar een foodtruck! De speler die op dit speciale vakje landt, pakt net zoveel kaarten als het aantal spelers dat meedoet. Hij pakt de kaarten van één of beide trekstapels en zorgt dat de andere spelers niet zien wat er op de kaarten staat.

Deze speler kiest vervolgens één van de getrokken kaarten en neemt deze op handen. De rest van de getrokken kaarten geeft hij aan de speler links van hem. Deze neemt op zijn beurt één van de kaarten in zijn en hand en geeft de rest door. Herhaal dit tot alle spelers een kaart hebben. Zijn er niet genoeg kaarten om te trekken van de trekstapels? Dan trek je er zoveel als mogelijk. De laatste speler, of spelers krijgen in dit geval geen extra meeuwenkaart in hun hand.

Op de referentiekaart staan de speciale vakjes beknopt uitgelegd.

HET KIEZEN UIT DE GEWORPEN DOBBELSTENEN

Wanneer een speler twee dobbelstenen heeft gekozen en geworpen zijn er drie opties voor hem mogelijk.

BEIDE DOBBELSTENEN KOMEN UIT OP EEN GOEDE KLEUR, EEN SPECIAAL VAKJE OF EEN ANDERE SPELER

De speler kiest één van beide dobbelstenen. Dan verplaatst hij zijn meeuwenpion zoveel vakjes over het vliegsysteem als het aantal ogen op deze dobbelsteen. Tot slot voert hij de actie uit, die hoort bij het vakje waar hij landt.



EÉN VAN DE DOBBELSTENEN KOMT UIT OP EEN GOEDE KLEUR, EEN SPECIAAL VAKJE OF EEN ANDERE SPELER

De speler moet zijn meeuw aan de hand van deze dobbelsteen bewegen en de actie van het vakje uitvoeren waar hij landt.

GEEN VAN BEIDE DOBBELSTENEN LEIDEN NAAR EEN GOEDE KLEUR, EEN SPECIAAL VAKJE OF EEN ANDERE SPELER

De speler kiest één van de twee dobbelstenen en verplaatst zijn meeuwenpion zoveel vakjes over het vliegspoor als het aantal ogen op deze dobbelsteen. De speler kiest vervolgens een tegenspeler en biedt hem verplicht zijn handkaarten aan, zonder dat deze speler ziet wat er op de 'aangeboden' kaarten staat. Deze tegenspeler trekt één kaart en neemt deze op handen. Heb je geen handkaarten, dan gebeurt er niets.

Tip: Kijk aan het begin van je beurt goed waar jouw meeuwenpion staat en welke 6 vakjes op het vliegspoor volgen. Kies op basis daarvan slim welke 2 dobbelstenen je gaat gooien.

HET GAPPEN

Staat er al een andere meeuwenpion op het vakje waar een speler landt? Dan trekt de speler die aan de beurt is verplicht een handkaart bij de speler die al op het vakje stond! Staan er meer meeuwenpionnen op het vakje waar een speler landt dan kiest hij er één om een handkaart van te gappen. Belangrijk: De actie die normaal bij het vakje hoort, wordt niet uitgevoerd. Ook als de andere meeuw geen kaart heeft om te gappen. De mogelijkheid om te gappen bij een andere speler, geldt als een goede worp. Is dit de enige goede dobbelsteen, dan is gappen verplicht. Als de tegenspeler bij wie getrokken moet worden geen kaarten in zijn hand heeft, dan heeft de speler die mag gappen pech!

Tip: Als je met de geworpen dobbelstenen kunt kiezen tussen twee vakjes waar je mag landen en op één staat een meeuw. Kies dan voor jou het beste vakje. Soms is gappen niet de beste keuze!

EINDE VAN HET SPEL

De meeuwen blijven het bord rond gaan totdat de eerste trekstapel op is. De speler die de laatste kaart van deze trekstapel pakt, start de eindronde. Iedere speler krijgt hierna nog één beurt. Het spel eindigt als de speler die de eindronde startte opnieuw aan de beurt is geweest. Landt een speler met zijn meeuwenpion tijdens de eindronde op een gekleurd vakje waarvan de trekstapel op is, dan kan hij dus geen kaart meer trekken.

Tip: In de laatste ronde wil je zoveel mogelijk kaarten uit je hand kwijt raken. Waardevolle kaarten wil je het liefst opeten. Een kaart met minpunten wil je nog graag kwijtraken.

DE PUNTENTELLING EN WINNAAR

Nu is het tijd om punten te tellen. Iedere speler pakt alle kaarten die onder zijn meeuwenkaart liggen en telt de punten op deze kaarten bij elkaar op. Een opgegeten kaart met minpunten trekt hij van dit puntenaantal af. Een kaart met een 0 geeft geen punten. Voor iedere kaart die een speler aan het einde van het spel nog in zijn hand heeft, krijgt de speler 1 strafpunt. Een kaart met de waarde -2 in zijn hand is echter niet 1 maar 2 minpunten. Deze strafpunten trekt een speler van het puntentotaal van de opgegeten kaarten af. Dit is zijn eindscore. De meeuw met de meeste punten wint het spel!

SPELVARIANT VOOR TWEE SPELERS

Om elkaar regelmatig tegen te komen, is er een variant voor twee spelers. De ene speler beweegt zijn meeuwenpion met de klok mee over het vliegspoor volgens de oranje pijltjes op de hoekvakjes. De andere speler beweegt tegen de klok in volgens de groene pijltjes op de hoekvakjes. Verder wordt er volgens de gebruikelijke regels gespeeld.

Gappen & Happen is door de Spelmakerij in samenwerking met The Gamefantry uitgebreid getest en uitontwikkeld. De Spelmakerij is een creatieve en inspirerende plek voor mensen met autisme opgezet door het Jagerhuis in Ede. Kijk ook eens op www.dospelmakerij.nl en ontdek wat ze allemaal doen!

