

1. Loop twee keer rond de tafel
2. Kruip onder je stoel
3. Zeg het alfabet op*
4. Kruip onder de tafel
5. Draai tien keer rond je vinger
6. Maak minstens één iemand aan het lachen door een gek gezicht te trekken
7. Zing een liedje
8. Tel tot twintig*

* Aan te passen naar de capaciteiten van de ribbel in kwestie

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer een ploeg zijn vijfde gebouw optrekt. Het kan wel gebeuren dat nog iemand anders wint omdat die meer punten heeft gescoord, bijvoorbeeld door drie gebouwen van twee punten te bouwen.

TIPS

Thema

Als je ribbels hebt die graag opgaan in het thema van het spel, dan kun je ze voor elke ronde een tijdje toneel laten spelen in hun rol of ze elkaar laten aanspreken met de titel van hun rol: Eerwaarde voor de priester, Sire voor de koning, Meester voor de bouwmeester, Smiecht voor de dief, enz. Je kunt ze zelfs de verkleedkoffer laten induiken om onze attributen aan te vullen.

Speelduur

Die kun je naar believen aanpassen. Verander bijvoorbeeld het aantal gebouwen waaruit een stad moet bestaan, of laat elke koning eerst met alle onderdanen zijn favoriete spel of een spel uit een pot spelen.

GRADATIE

Als je iets oudere ribbels hebt die al goed zelfstandig kunnen spelen, dan kun je hen de opdrachten voor hun karaktereigenschap tegelijk en door elkaar laten spelen. Dan moeten de bouwmeesters hun voorwerp vinden zonder vermoord te worden door de moordenaars en de magiërs moeten hun hoofddekse

lussen kunnen wisselen met een andere speler zonder bestolen te worden door de dieven. Noteer in dat geval best wie er zijn of haar opdracht volbracht heeft en wie niet! Het zal ongetwijfeld wat chaotisch worden en niet alle opdrachten zijn even gemakkelijk te combineren, maar zeker bij een ongeduldige ribbelploeg met voldoende leiding kan deze variant ervoor zorgen dat iedereen actief bezig blijft!

Ingewikkeldheid

Voor ribbels die het hier moeilijker mee hebben, neemt één iemand van de leiding altijd de ploeg die aan de beurt is apart om hun tactiek met hen te bespreken. Wie heeft het meeste muntjes en wie wil je dus bestelen? Wie is er aan het winnen en wie kun je dus het beste vermoorden? Wie heeft er meer bouwkaartjes dan jullie ploeg en met wie wil je dus ruilen?

ALTERNATIEVE OPDRACHTEN VOOR DE PERSONAGES

Dief: blinddoekspelen met dievenmasker

Moordenaar: tikkertjesvarianten met dolk

Koning: koningsbal, ik verklaar de oorlog aan

Magiër: toverstaf (Iemand uit de ploeg van de magiër heeft een toverstaf vast. Hij maakt bewegingen die de ribbels nadoen. Beweegt hij van boven naar beneden, dan springen de ribbels op en neer. Draait hij de toverstaf rond, dan draaien de ribbels ook rond. Laat hij de staf vallen, lopen de ribbels weg. Want degene die hij kan tikken is eraan. Met die ploeg mag hij kaartjes wisselen.)

Priester: stoelendans/ik zit in 't groen (met mijter i.p.v. stoelen)

Koopman: krantenknuppelspelen

Bouwmeester: kaartenhuisje bouwen, Lego- of blokkenhuisje nabouwen

Ridder: estafettes met ridderhelm



RIBBELMAGHIAUVELL



De ribbels zijn in de duistere middeleeuwen terechtgekomen. Omdat er nog geen landen en steden zijn zoals wij die kennen, kan elke ribbel of elk groepje ribbels nog proberen een eigen stad te bouwen en er de baas te worden. Dat proberen ze met alle mogelijke middelen te bereiken: toveren of handelen, moorden of stelen, bouwen en weer afbreken, verdelen en heersen. Wie als eerste een stad af heeft, wint!

Dit is een kant-en-klaar spel voor de ribbels. Het is bedacht door de Ribbelcommissie, een gezante bende met een passie voor de jongste afdeling. Het spel kan gemakkelijk aangepast worden voor een grote of kleine groep. Foto's, vragen of opmerkingen mogen jullie altijd doorsturen naar afdelingen@chirabe. Veel plezier ermee!

AFDELING: Ribbels
AANTAL DEELNEMERS: 3-40 (3 tot 8 groepen van 1 tot 5 ribbels)

SOORT SPEL: Themaspel
DUUR: 2,5 uur
TERREIN: Lokaal en plein

BIJLAGEN BIJ DIT SPEL:

- ▶ **Hoofddekseis:** een dievenmasker (dief), een toverhoed (magiër), een kroon (koning), een mijter (priester), een ridderhelm (ridder)
- ▶ **Attributen:** een dolk-armband (moordenaar), een rijkelijk versierde armband (koopman), een bouwplan (bouwmeester)
- ▶ **20 gebouwenkaartjes** van 1 punt, 20 gebouwenkaartjes van 2 punten, uit te knippen
- ▶ **64 muntjes**, uit te knippen

MATERIAAL DAT JE ZELF MOET VOORZIEN:

- ▶ Schaar
- ▶ Krant
- ▶ Elastiekjes of touwtjes

DOEL VAN HET SPEL

Maak als eerste je stad af. Daarvoor moet je vijf gebouwenkaartjes kunnen afleggen. Of verzamel meer punten dan degene die als eerste zijn of haar stad af heeft door bijvoorbeeld drie gebouwenkaartjes van twee punten af te leggen.

VOORBEREIDING

Knip de hoofddekseis en armbanden uit en zet ze in elkaar. Gebruik hiervoor elastiekjes of touwtjes.

Knip de gebouwenkaartjes en muntjes uit. Rol een krant tot een krantenknuppel. Geef iedere ploeg een startkapitaal van twee muntjes.

SPELVERLOOP

Een spelronde

Verdeel je ribbels in acht ploegen en leg de hoofddekseis en attributen op tafel. Geef elke ploeg twee muntjes als startkapitaal. Elke ronde bestaat uit een aantal fasen. In fase 1 kiest elke ploeg een personage om te gebruiken voor die ronde. De ploeg met de jongste ribbel mag de eerste keer beginnen. Daarna mag de ploeg die koning was in de vorige ronde een personage kiezen. Vervolgens kiezen de ploegen met de klok mee. De ribbels kunnen kiezen uit een dief, een moordenaar, een magiër, een koning, een priester, een koopman, een bouwmeester of een ridder. Elk personage heeft bepaalde eigenschappen. Wanneer ze een personage kiezen, nemen ze het attribuut dat erbij hoort en doet iemand van hun ploeg dat aan.

De ploeg die de koning koos, mag fase 2 beginnen. Iemand van de ploeg zet dus de kroon op en roept alle personages in een bepaalde volgorde af om hun beurt te spelen: dief, moordenaar, magiër, koning, priester, koopman, bouwmeester en ridder.

Wanneer de koning een personage afroept, krijgt de ploeg met dat personage een bouwkaart en een muntje en kunnen ze hun eigenschap gebruiken. In deze fase mogen ze ook

een bouwkaartje afleggen. Dat kan door een of twee muntjes te betalen, naargelang de waarde van de bouwkaart, en een opdracht te doen (zie achteraan voor de lijst). Dat hoeft niet als je niet voldoende muntjes hebt. Laat je gebouwenkaartjes niet aan de andere ploegen zien.

De ronde is afgelopen wanneer elk personage de revue gepasseerd is. Bij een nieuwe ronde mag de koning dus als eerste een nieuw personage kiezen.

Karaktereigenschappen

Koning: begint de ronde en mag de volgende beurt als eerste kiezen welke rol hij speelt. Hij roept met koninklijke waardigheid alle spelers op om hun beurt te spelen, in deze volgorde: dief, moordenaar, magiër, koning, priester, koopman, bouwmeester en ridder. Hij heeft verder geen aparte opdracht.

Dief: steelt alle muntjes van een andere speler/ploeg, die ze op voorhand kiezen. Dat mag enkel als ieder lid van de dievenploeg geblinddoekt een andere speler herkent. De leiding bepaalt welke speler dat is. (Dat kan bijvoorbeeld door namen te trekken uit een pot.)

Moordenaar: vermoordt een andere speler/ploeg, waardoor die deze ronde niet mag meespelen.

Dit spel is voor iedereen met een hoofddekseis of attribuut. De moordenaar gebruikt zijn dolk om een attribuut te raken van de ploeg die hij wil uitschakelen. Die ploeg kan zich verdedigen door de naam van de moordenaar (degene met de dolk) te zeggen. Lukt dat niet, dan is die ploeg dood voor deze ronde.

Magiër: wisselt alle bouwkaartjes in zijn handen met die in de handen van een andere speler/ploeg. Zet alle ribbels in een kring. Laat hen de hoed van de magiër doorgeven (niet doorgooien). Iemand van de leiding is geblinddoekt en fluit af en toe. Degene die de hoed vastheeft wanneer de leiding fluit, valt af en legt zich neer. Degenen die nog meespelen, moeten over degenen op de grond

stappen om de hoed door te geven. Blijft er een magiër over op het einde, dan mag die ploeg bouwkaartjes wisselen.

Priester: is veilig voor de ridder. Als de priesters tijdens het spel van de ridder elkaars handen vasthouden en op één been staan, mag de ridder van hen geen gebouw kapotmaken. Laten ze elkaar los of zet iemand een tweede voet op de grond, dan mag de ridder wel aanvallen.

Koopman: krijgt een goudstuk extra. Iemand van de koopliedenploeg heeft een krantenknuppel om hun extra munt te beschermen. De ribbels van de andere ploegen mogen proberen die extra munt te bemachtigen. Worden ze geraakt door de knuppel, dan vallen ze af. Kunnen ze de munt bemachtigen, dan is hij voor hun ploeg. De kooplieden moeten minstens een meter afstand houden van de munt.

Bouwmeester: mag twee gebouwen optrekken. Op het bouwplan van de bouwmeester staan personages met de attributen en hoofddekseis. Ze moeten een van die personages vinden (in de trant van 'Waar is Wally?'). Vinden ze er een, dan mogen ze twee gebouwen optrekken. Ze moeten telkens een ander voorwerp vinden op het bouwplan.

Ridder: mag een gebouw van een andere speler kapotmaken (door het kaartje weg te nemen en onder de stapel te leggen). De ridders hebben 5 minuten om met hun hele ploeg een andere ploeg te omsingelen. Lukt dat, dan mogen ze een van de gebouwen van die ploeg afbreken. Ben je alleen in een ploeg, omarm dan de andere.

Bouwopdrachtjes

Wie een gebouw wil opzetten, moet niet alleen een muntje betalen maar ook een tienseconden-opdrachtje doen. Overloop de opdrachtjes telkens in dezelfde volgorde. Heeft de laatste die bouwde in een ronde net opdracht 3 gedaan, begin dan de volgende ronde met opdracht vier.