

WALKABOUT

WALKABOUT. Een tocht door het Australische binnenland.

Een tekenspel voor 3 tot 7 spelers of voor 2 spelgroepen (dus voor minstens 4, maar liefst méér spelers) van Reinhold Wittig.

Doel van het spel

De groep die als eerste aan haar eindbestemming komt en dat symbool met een speelstuk markeert, wint. De 8 speelstukken staan best op een gelijkmatige afstand.

Spelmateriaal

Een speelbord, spelregels, materiaal om het Australische landschap gestalte te geven (stenen, struiken, 2 kangoeroes), 8 witte en 8 zwarte speelstukken, 2 bladzijden met kleine schetsen van het speelbord (om uit te knippen). Voor tekenpapier en potloden moet je zelf zorgen.

Spel 1

Men bouwt samen het landschap op. Daarbij kan het beschikbare materiaal naar eigen keuze aangevuld worden met bijvoorbeeld gedroogd mos, gedroogde vruchten, passende dieren of andere voorwerpen die in het 'Down Under' passen.

Iedere speler beeldt zich in zeer klein te zijn en stelt zich voor zich op het speelbord te bevinden. Hij stelt het zich zo voor, alsof hij zich op een welbepaalde plek op het speelbord bevindt. Hij moet nu zijn gezichtspunt aan de anderen duidelijk maken.

Daarvoor mag hij niet spreken, maar tekent hij op een blad papier het beeld van het landschap, zoals hij het vanuit zijn standpunt waarneemt. Op deze tekening zet hij zijn naam.

Iedere speler krijgt een blanco schets van het speelbord en duidt daarop zijn eigen gezichtspunt aan (met zijn initiaal en een pijltje).

Alle afgewerkte schetsen worden naast elkaar gelegd. Nu probeert ieder zo snel mogelijk te achterhalen waar de andere spelers in gedachte stonden. Ook dat duidt hij op zijn schetsje aan.

Wie als eerste zijn schets volledig klaar heeft en voor zich neerlegt, krijgt daarvoor zoveel punten als hij medespelers heeft (1 minder dus als het totaal aantal spelers). Wie als tweede zijn schets op tafel legt, krijgt 1 punt minder. De laatste krijgt geen punten.

Nu wordt nagegaan hoeveel standpunten van tegenspelers ieder juist heeft herkend. Voor ieder juist herkend standpunt, dus voor ieder juist interpreteren van een tekening, krijgt men ook 1 punt.

Tenslotte worden voor een derde maal punten gegeven. Nu wordt er op gelet, hoe dikwijls iedere tekening de anderen het juiste standpunt heeft doen erkennen. Voor iedere keer dat de tekening van een speler juist werd herkend, krijgt hij ook 1 punt.

Je getekende voorstelling moet niet kleingeestig gemaakt worden. Je krijgt immers punten naargelang je rustig en goed het kenmerkende beeld van je reis-in-gedachten hebt getekend en daarna de tekening van de anderen snel begrijpt.

Varianten

De spelers kiezen niet zelf hun standpunt op het speelbord, maar iedereen duidt op een schetsje een punt op het speelbord aan. Daarna worden de kaartjes geschud en gedeeld.

Of : Men beeldt zich niet 1 punt op het speelbord in, maar een ganse route van één symbool op de buitenrand van het bord naar een symbool op de andere kant. De weg verloopt kronkelend en niet rechtdoor. Men komt overeen hoeveel tussentijdse standpunten getekend moeten worden.

Meen je dat je niet kan tekenen ? Hier vind je enkele mooie voorbeelden van mensen die er door het spel toe verleid zijn het tekenpotlood in de hand te nemen.

Spel 2

De spelers vormen 2 groepen. In iedere groep neemt iemand de leiding. Elke groep krijgt 1 kleur speelstukken.

De twee spelleaders krijgen elk 1 schetsje van het speelbord en tekenen in het geheim daarop een route uit, die begint bij 1 van de 5 symbolen op een rand van het bord, en die leidt naar een symbool op de andere rand.

De spelleaders ruilen nu van routeschets, en houden ze verder voor hun medespelers verborgen.

De opdracht

De groepsleider moet nu zijn teamleden langs de route voeren, die de leider van de tegenspelers heeft aangeduid. In 8 stappen moeten de groepsleiders hun groep zo snel mogelijk naar het doel brengen, en wel op een wijze die voor een bordspel totaal nieuw is :

De spelleaders beelden zich in op het speelbord te staan, maken zich dus in gedachte heel klein en tekenen het beeld dat hij ziet vanop de startplaats van zijn groep. Zo tekent hij bijvoorbeeld een verdroogde tak op de voorgrond en verderop een kangoeroe naast een steen. Deze tekening hoeft niet gemaakt te worden in richting waarin de route loopt, maar dient er op de eerste plaats toe om het vertrekpunt herkenbaar te maken.

Als de groep het startpunt heeft gevonden, dan bevestigt de spelleader dat. Op het startpunt wordt een speelstuk gezet. Nu tekent de spelleader opnieuw een landschapsbeeld. Daarvoor kiest hij een uitzicht, zoals hij dat na 1/8ste van de afgelegde route ziet. Opnieuw probeert de groep dat standpunt te herkennen en opnieuw wordt het met een speelstuk aangeduid. Wanneer de groep in moeilijkheden komt, mag de spelleader ook andere schetsen maken, gezien vanuit hetzelfde standpunt.

De andere groep is gelijktijdig met dezelfde opdracht bezig. Men speelt dus niet om beurt.

P.S. De crimi's van Arthur Upfield delen in de sfeer van Walkabout.

WALKABOUT		
Edition Perlhuhn	Wittig, Reinhold	1997
3 - 7 spelers	vanaf 12 jaar	x min.

© Johan & Agnes, Forum, 1997