

Mutternland

Auteur: Hartmut Witt

Uitgegeven door Witt Spiele, 1997

Beklim door tactisch inzicht één, twee of drie torens van 4 opgestapelde moeren met een eigen knikker voor 2 tot 6 spelers (soms opgedeeld in ploegen).

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).



Materiaal

- 70 moeren
- 30 knikkers (5 per kleur)

Doel van het spel

Nadat alle spelers samen het 'moederland' met moeren samenstelden, worden door hen ook de niet eigen knikkers op het 'bord' geplaatst. In elke beurt mag een speler een eigen knikker verschuiven en een moer verleggen. Wie als eerste een toren van vier moeren kan bouwen waarop een eigen knikker ligt, wint. Bij 2 spelers wint de speler die als eerste drie zo'n torens bezit, bij spelers moeten twee zo'n torens bezet worden.

Vorbereiding

a) samenstellen van het moederland

- Alle spelers werken samen om één aangesloten land van moeren te vormen.
- De vorm van dat land is volledig willekeurig. Wel moeten alle moeren elkaar uiteindelijk raken en op eenzelfde grondniveau (= eerste laag) liggen.
- Het moederland kan één of meer gaten (= meren) bevatten en schiereilanden vertonen. Let wel: Hoe 'losser' of creatiever het moederland wordt opgebouwd, hoe eenvoudiger het wordt om gebieden voor zichzelf af te zonderen en zo zonder concurrentie te kunnen bouwen.

b) individueel of per ploeg

- Elke speler kiest een kleur, neemt de knikkers en legt deze voor zich op tafel. Bij 6 spelers neemt elke deelnemer slechts drie knikkers, vijf spelers hebben er elk slechts vier nodig. 4 of minder spelers nemen elk de vijf aanwezige knikkers van een kleur.
- Afhankelijk van het aantal deelnemers, wordt individueel of per ploeg gespeeld. Bij 4 tot 6 spelers worden steeds duo's gevormd. De spelers zitten dan afwisselend rond de tafel. Elke speler heeft wel een eigen kleur zodat elke ploeg over twee kleuren beschikt.

- Bij 6 spelers kan geopteerd worden voor slechts twee ploegen. Het spel is echter leuker met drie ploegen.
- Daar 5 oneven is, zal één van de spelers individueel spelen tegen twee ploegen van twee.

c) inzetten van de knikkers

- Om de beurt plaatsen de spelers een knikker van een tegenstander op een moer aan de rand van het moederland. Niemand mag dus een eigen knikker of een knikker van de eigen ploeg inzetten! Wie aan de beurt is, kiest voor de rest zelf van wie hij een knikker inzet. (Komt iemand aan de beurt die enkel nog een eigen knikker kan inzetten, dan vervalt zijn beurt.)
- Op deze manier bepalen de spelers elkaars startpositie die ze zo ongunstig mogelijk proberen op te bouwen. Enkele tips bij het leggen:
 - vermijd om knikkers van eenzelfde kleur dicht bij elkaar te leggen en
 - zorg ervoor dat geen enkele knikker ergens alleen ligt. In beide gevallen zou die speler grotere winstkansen hebben.
- De 'kwaliteit' van een startplaats (goed of slecht), wordt vooral bepaald door de kans op isolatie, de mogelijkheid om knikkers uit het moederland te duwen en de hoeveelheid aanwezig 'bouw materiaal' (zie verder).
- De figuur op blz. 2 toont een mogelijke startopstelling.
 - De zwarte punten geven de minst interessante plaatsen aan. Daar plaatst men dus het best zo snel mogelijk een knikker van de tegenpartij.
 - Ook de grijze punten zijn niet zo interessant en worden beter voor vreemde knikkers benut.
 - De witte stippen zijn nog redelijk gunstig en geef je dus niet zomaar weg aan anderen.
 - De grijze zeshoekjes stellen het bouw materiaal (= verplaatsbare moeren) voor. Dit zijn de moeren die minstens 3 vrije zijden hebben. Deze kunnen verplaatst worden als op een naburige moer een eigen knikker ligt en de betreffende moer door niemand bezet is.

Spelverloop

a) een speelbeurt

- Nadat de laatste knikker op het moederland is geplaatst, begint het eigenlijke spel. De linkerbuur van de speler die de laatste knikker plaatste, begint.
- Elke beurt bestaat uit twee delen: eerst een eigen knikker verplaatsen, daarna - indien mogelijk - een moer verleggen.

b) regels bij het verplaatsen

- Deze actie is niet verplicht en mag dus overgeslagen worden. Indien hij wordt uitgevoerd, moet dit wel eerst gebeuren.
- Alleen een eigen knikker mag verplaatst worden. Een knikker wordt steeds naar een aangrenzend veld bewogen.
- Bij het verplaatsen mag slechts één 'verdieping' gestegen of gedaald worden.
- Een knikker kan niet vrijwillig het speelbord verlaten en naast het moederland

springen.

- Een knikker mag wel over andere knikkers van de eigen kleur heen springen en landen op een willekeurig veld dat grenst aan de oversprongen knikker(s). Deze beweging wordt een 'knikkerketting' genoemd. Let op: indien bij het overspringen ook veranderd wordt van niveau, dan moet dit a.h.w. trapsgewijs gebeuren d.w.z. dat op elke trede naar het eindveld een eigen knikker ligt (zie figuur p. 3).
- Bij het verplaatsen mag ook een vreemde knikker weggeduwd worden. Daarbij zijn enkele 'duwregels' van kracht:
 - Er wordt steeds via een rechte lijn geduwd.
 - Verduwen kan enkel op eenzelfde etage of naar een lager niveau. Een vreemde knikker kan dus nooit hoger gelegd worden.
 - Er kan slechts één vreemde knikker per beurt verduwd worden. Er zijn geen 'kettingreacties' toegestaan.
 - Ook kan een vreemde knikker op deze manier naast het moederland geduwd worden. Deze knikker gaat terug naar de eigenaar. De eigenaar kan zo'n knikker pas bij een eigen beurt terug in het spel laten brengen. Hij geeft deze dan aan een tegenspeler die de knikker dan volgens de regels van de startprocedure (= aan de rand op het eerste niveau) terug op het moederland legt. De eigenaar van de ingebrachte knikker mag in die beurt dan geen andere knikker bewegen!
 - Bij het wegduwen mag gebruik gemaakt worden van een eigen knikkerketting! (Zie ook het voorbeeld op p. 4)

c) regels bij het verplaatsen van een moer

- Ook deze actie is niet verplicht maar is steeds de laatste actie van een beurt.
- Alleen moeren die mogen verplaatst worden, komen in aanmerking. Dit zijn de moeren die:
 - drie vrije zijden hebben
 - naast een eigen knikker (of ketting) liggen
 - onbezet zijn.
- Ook kan op deze manier de bovenste moer genomen worden van een 'toren' die aan deze voorwaarden voldoet.
- Wordt een moer gekozen, dan wordt deze terug geplaatst op een ander vak dat aan dezelfde knikker grenst waarnaast deze moer oorspronkelijk lag. Er zijn dus steeds 5 mogelijkheden beschikbaar.
- De hoogte waarop de moer wordt teruggelegd, speelt geen enkele rol (maar is logischerwijs maximaal 4).
- Bij het terugplaatsen, mag gebruik gemaakt worden van het voordeel van de aanwezigheid van een eigen knikkerketting. Wordt aan de ene kant een moer weggenomen, dan mag hij terug geplaatst worden naast een willekeurige knikker die deel uitmaakt van die ketting! (De wegneemregels moeten wel gerespecteerd worden!)
- Door het wegnemen en verplaatsen van moeren kan het moederland opgedeeld worden in aparte eilandjes.

Voorbeelden

- Een voorbeeld van een volledige beurt staat getekend bovenaan p. 3.
- De voorbeelden op p. 4 tonen enkele opmerkelijke acties.

1) Wit maakt gebruik van de eigen knikkerketting en duwt een zwarte knikker van het moederland. Daarna verplaatst wit een moer van rechts naar links over de eigen ketting.

2) Zwart schuift een eigen knikker één veld op naar rechts. Daarna neemt hij de moer weg die tussen de eigen verplaatste knikker en een witte knikker ligt en legt deze aan de andere kant bovenop een ander moer. Hierdoor ontstaat voor wit de ergste situatie die mogelijk is in dit spel: hij ligt volledig geïsoleerd op een eilandje met één enkele moer en kan dus niet zelf bewegen.

3) Wit speelt heel erg tactisch door eerst zwart naar linksboven te schuiven en daarna een belangrijke moer (waar nl. ook zwart naartoe had kunnen bewegen) weg en legt deze zodanig op een andere moer dat speler zwart de eigen witte knikker niet kan wegduwen (wegens de aanwezigheid van die verhoging).

4) Zwart speelt destructief t.o.v. wit. Hij verplaatst niet en neemt een moer weg van de toren tussen hemzelf en wit. Hierdoor verlaagt de toren van niveau 4 naar niveau 3. Wit kan nu niet meer bij zijn volgende beurt bovenop de oorspronkelijke toren van 4 klimmen waardoor hij had kunnen winnen.

Einde van het spel

- Bij 2 spelers: zodra iemand een derde toren met 4 etages beklimt.
- Bij 3 spelers: zodra een speler twee dergelijke torens bezit.
- Bij 4 tot 6 spelers: zodra één van de ploegen één toren van niveau 4 kan claimen.



Date Last Modified: 01-12-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief