



een spel van Wolfgang Kramer (Amigo Spiele, 2004)  
2 tot 8 spelers vanaf 8 jaar – 45 minuten  
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

## Spelidee

*In dit kleurrijke bordspel moet je proberen om zo goed als mogelijk de juiste getallenplaatjes op het juiste moment in de juiste rijen te plaatsen. Je moet hierbij de koeienvlaaien of de stierenvelen vermijden, anders ontvang je minpunten. Wie toch minpunten krijgt, loopt met zijn speelfiguur op de scorebaan richting mesthoop. Wie op het einde het minst aantal minpunten heeft, wint het spel. Je moet je figuur dus zo ver mogelijk van de mesthoop verwijderd laten.*

## Spelmateriaal

- 99 plaatjes met de getallen 1 tot 99
- 8 speelfiguren in acht verschillende kleuren
- 8 zichtschermen in acht verschillende kleuren

## Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Elke speler kiest een kleur en ontvangt een speelfiguur en een zichtschermbord in die kleur. Het zichtschermbord wordt rechtop voor de speler geplaatst. De figuur komt op het startveld van de scorebaan. Niet benodigde speelfiguren en zichtschermborden blijven in de doos.
- Alle 99 plaatjes worden verdekt gemengd en naast het speelbord gelegd zodat elke speler er goed bij kan. Dit stelt de voorraad voor.
- Elke speler neemt nu 6 plaatjes en plaatst die achter zijn zichtschermbord zodat ze onzichtbaar zijn voor de medespelers.
- Vier plaatjes worden uit de voorraad genomen en worden na elkaar open op het eerste veld van de bovenste vier rijen op de linkerhelft van het speelbord geplaatst (de velden en de startpijlen).

Belangrijk:

Rijen, waar op het eerste veld een plaatje ligt, worden actieve rijen genoemd.

Rijen, waarop geen plaatjes liggen, zijn niet actief. Er zullen steeds vier actieve rijen in het spel zijn.

## Spelverloop

Het spel verloopt in meerdere ronden. Eerst worden de plaatjes gekozen. Dan komen de plaatjes op het speelbord en krijgen eventueel sommige spelers minpunten. Daarna start een nieuwe ronde.

## Hoe worden de plaatjes gespeeld?

Alle spelers kiezen gelijktijdig een plaatje achter hun zichtschermbord en leggen dit verdekt voor zich op tafel. Als alle spelers hun keuze gemaakt hebben, draaien alle spelers gelijktijdig hun plaatje om. Wie het plaatje met het kleinste getal gekozen heeft, legt zijn plaatje in één van de actieve rijen op het speelbord. Daarna volgt de speler met het tweede kleinste getal, enz. totdat de speler met het hoogste getal zijn plaatje gespeeld heeft.

De nieuwe plaatjes worden steeds op het eerstvolgende vrije veld van een actieve rij geplaatst.

## In welke actieve rij worden de plaatjes gelegd?

Elk uitgespeeld plaatje past steeds in één specifieke rij. De volgende spelregels gelden:

### 1. **REGEL 1: "stijgende getallenvolgorde"**

Het getal op het plaatje, dat in een rij gelegd wordt, moet steeds hoger zijn dan het tot dan laatst geplaatste plaatje in die rij.

## 2. **REGEL 2: "kleinste verschil"**

Een plaatje moet steeds in die rij geplaatst worden, waar het verschil tussen het laatst gelegd plaatje en het nieuwe plaatje het kleinst is. Je moet elk van de laatst geplaatste plaatjes in de vier rijen vergelijken met het nieuw te plaatsen plaatje.

## 3. **REGEL 3: "kleinste getal"**

Wie een plaatje uitspeelt, waarvan het getal kleiner is dan eender welk reeds aanwezig laatste plaatje in de vier actieve rijen, moet dit nieuwe kleinste plaatje leggen in de rij met het grootste laatste getal.

## Hoe worden de minpunten gescoord?

Op het einde van elke rij staat een stier te wachten in zijn omheining. Wie een plaatje op dit laatste veld van de rij (met de stier) moet plaatsen, moet de volgende acties in deze volgorde uitvoeren:

1. De speler ontvangt zoveel minpunten als het getal op de betreffende stier. Zijn speelfiguur schuift evenveel velden vooruit op de scorebaan.
2. Het plaatje dat hij op de stier moest plaatsen neemt hij terug en plaatst het nu op het startveld van de eerstvolgende vrije rij (dat is niet noodzakelijk de onderste rij – zie fig. bovenaan p.3). Als de onderste rij van de linkerzijde opgevuld wordt, dan wordt het plaatje op het startveld de bovenste startrij van de rechterzijde geplaatst. Wordt de onderste rij van de rechterzijde opgevuld dan gaat het plaatje terug naar het startveld van de bovenste rij op de linkerzijde.
3. Hij neemt nu alle plaatjes van de opgevulde rij in zijn hand, zoekt er één of twee van uit die hij wenst te behouden achter zijn zichtscherf en legt de rest terug in de doos (gaan uit het spel).

## De koeienvlaaien...

Moet iemand een plaatje op een veld met een koeienvlaai (binnen een rij) plaatsen, dan krijgt die speler zoveel minpunten als de koeienvlaai waard is. Zijn speelfiguur schuift op.

## Wat kan een speler tijdens een speelronde nog doen?

### :: extra plaatjes kopen

Voor het uitspelen van zijn plaatje kan een speler 1 tot 3 plaatjes uit de voorraad kopen. Elk plaatje kost een minpunt, dat met zijn speelfiguur betaald wordt (opschuiven richting mesthoop).

Maar: een speler mag maximaal 9 plaatjes achter zijn zichtscherf liggen hebben. Bovendien kan de speler de koop niet beetje bij beetje uitvoeren. Indien hij wenst aan te kopen, moet hij luid en duidelijk aankondigen hoeveel plaatjes hij deze ronde wenst aan te kopen (1-3). Dus niet eerst eentje aankopen, bekijken en toch beslissen om er nog eentje bij te kopen.

Wie het eerst aankondigt te willen kopen, koopt als eerste. Willen meerdere speler gelijktijdig kopen, dan komt die speler eerst aan de beurt wiens speelfiguur het dichtst bij de mesthoop staat. Er kan gekocht worden totdat het sein tot omdraaien van de plaatjes gegeven wordt.

### :: 6 nieuwe plaatjes gratis krijgen

Wie op het einde van een speelronde geen enkel plaatje meer achter zijn zichtscherf bezit (even het scherm omhoog doen om dit te bewijzen) en ook geen plaatje ontvangt omdat hij het laatste plaatje in een rij moest leggen, krijgt gratis zes verse plaatjes uit de voorraad.

Als er minder in voorraad zijn, dan krijgt de speler gewoon de rest.

## De dubbelvelden

Als de rij met de dubbelvelden (2 rode plaatjes op een veld) actief wordt en minstens één dubbelveld nog zichtbaar is, moeten alle spelers twee plaatjes in de speelbeurt uitspelen!

Het plaatsen van de plaatjes op het speelbord gebeurt op net dezelfde manier als hierboven beschreven (kleinste eerst...).

Wie op het moment van kiezen slechts één plaatje meer achter zijn zichtscherf bezit, moet minstens één plaatje bijkopen.

Zodra alle velden van deze rij bezet zijn, met uitzondering van het stierenveld, moeten de spelers weer maar één plaatje selecteren en uitspelen.

Pas op: de rij met de dubbelvelden kan meer dan één keer actief worden.

## De gelukkige koe (groene koe)

Als een rij actief is, waarin minstens één gelukkige koe te zien is, dan krijgen de spelers pluspunten in plaats van minpunten. De koeienvlaaien zijn dan goed nieuws en wie een plaatje op het laatste vakje van een rij moet (mag) plaatsen, scoort dus pluspunten.

Wie pluspunten ontvangt, schuift zijn speelfiguur evenveel plaatsen terug naar het startveld. Komt een figuur op het startveld terug, dan vervallen eventuele overtollige punten.

Zodra in deze actieve rij geen gelukkige koe meer zichtbaar is, ontvangen de spelers terug minpunten.

## De scorebaan

De scorebaan geeft de minpuntenstand aan. Op het startveld na mag er op elk veld slechts één speelfiguur staan. Wie zijn figuur moet verplaatsen naar een veld waar reeds een figuur staat, moet zijn figuur verschuiven naar het eerstvolgende vrije veld richting mesthoop. Dit geldt zowel voor het ontvangen van min- als pluspunten (zie fig. op p.4).

Deze regel geldt ook bij het aankopen van plaatjes. Het kan dus in bepaalde gevallen interessanter zijn om één of twee plaatjes meer aan te kopen dan je eerst dacht.

## Het ossenoog is waakzaam...

Op de scorebaan komen twee speciale vakken voor: ossenogen (37 & 49). Zodra de eerste figuur (deze met de meeste minpunten) voorwaarts op of over het ossenoog schuift, moet in de volgende ronde de plaatjes open uitgespeeld worden. De speler die de minste minpunten heeft, moet als eerste een plaatje uitkiezen en open voor zich neerleggen, gevolgd door de speler met het tweede minste aantal minpunten, enz. De speler met de meeste minpunten, dus de speler die op of over het ossenoog trok, kiest als laatste zijn plaatje. Hij heeft het voordeel dat hij alle gekozen getallen kan bestuderen en een gepast plaatje kan kiezen. Pas dan worden de plaatjes in de bekende volgorde op het speelbord gelegd.

### :: bijzonderheden

- Het kan gebeuren, dat de figuur die op de scorebaan het verst vooruit staat, door het behalen van pluspunten en daarna weer door minpunten terug over of op dat ossenoog komt. In dit geval volgt steeds een "open speelronde", maar enkel als de figuur dit op basis van minpunten gedaan heeft.
- Als op dit moment de rij met de dubbelvelden actief is, moet elke speler twee open plaatjes spelen.
- Ook door het kopen van plaatjes kan een "open speelronde" geforceerd worden. Een speler die zijn plaatje nog niet open gelegd heeft, kan eerst nog plaatjes uit de voorraad kopen, zelfs als andere spelers voor hem reeds plaatjes open op tafel gelegd hebben.
- Als er meerdere spelers nog op het startveld staan, en er dus nog geen volgorde bepaald is, kiezen deze spelers eerst hun plaatjes in het geheim en draaien die op hetzelfde afgesproken moment om.

## Speleinde

Het spel eindigt na de speelronde waarin één van beide situaties opduikt:

- Een speler verplaatst zijn speelfiguur op of over de mesthoop.
- Er zijn geen plaatjes meer in de voorraad  
**en** een speler bezit geen plaatjes meer en krijgt er ook geen meer bij omdat hij zijn laatste plaatje niet op een stierenveld moest plaatsen.

Uitzondering:

Als het laatste plaatje uit de voorraad gekocht werd en tijdens deze zelfde speelronde wensen er nog spelers plaatjes aan te kopen, worden de benodigde plaatjes verdekt uit het deksel genomen. In de volgende ronde mogen geen plaatjes meer gekocht worden, tenzij een speler twee plaatjes moet uitspelen en er slechts eentje meer heeft.

De winnaar is de speler die het minst aantal minpunten heeft op de scorebaan. Dat wordt dus bepaald door de figuur die het dichtst bij het startveld staat. De speler met de meeste minpunten verliest.

Als er tijdens de laatste ronde meerdere spelers over de mesthoop passeren, wordt de verliezer bepaald door die speler die er het verst voorbijkomt.