



Drunter & Drüber
 Hans im Glück, 1991
 TEUBER Klaus
 2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
 ± 60 minuten



De legende

Dit verhaal vertelt de belevenissen van de inwoners van Schilda (de Schildaburgers) die hun stad volledig opnieuw hebben ingericht. De domheid van deze inwoners is alom en wereldwijd gekend. Het Duitse woord 'Schildbürger' betekent immers onnozelaar of naïeveling.

Allerlei ondoordachte zottigheden en flauwekul haalden ze uit bij de bouw van de stadsmuren. Zij bouwden een driehoekig stadhuis om beroemd te worden. Toen ze klaar waren met de bouw ervan en het dak hadden bevestigd, stelden ze vast dat het binnen eigenlijk pikdonker was. De burgemeester verzamelde alle burgers die nog te been waren en verplichtte hen om het zonlicht te vangen in emmers, manden en korven en het naar binnen te brengen in het pikdonkere stadhuis. Maar het hielp allemaal niets en het bleef er pikdonker. De oplossing om het dak eraf te halen, bracht wel het licht naar binnen maar ook de regen en de wind. Dus moest het dak er weer worden opgezet. Het duurde zeer lang totdat een leperd eindelijk ontdekte waarom het zo donker was en opmerkte dat ze vensters waren vergeten te bouwen.

Op een dag kwam er een kat in Schilda. De Schildaburgers hadden nog nooit een kat gezien en hielden de 'muishond' voor een zeer gevaarlijk dier. De hamvraag was nu: "Hoe kunnen we die soepele muishond uit de stad verdrijven?". Volgens de burgers was uitroken de enige oplossing. De kat was inmiddels in het stadhuis gekropen en daarom werd het stadhuis in brand gestoken. De kat die het er even benauwd kreeg, sprong gezwind naar het volgende huis. Geen probleem, vonden de Schildaburgers en ze staken ook dit huis in de fik. Ook nu sprong de kat lenig naar het volgende huis. Het duurde niet lang of heel Schilda stond in lichterlaaie.

De volgende ochtend konden de Schildaburgers opgelucht ademen, de kat scheen te zijn verdreven. De kat lag ondertussen behaaglijk in het zonnetje op een weiland juist buiten de stad. Toen de burgers opgelucht hun huizen betraden, ontdekten ze alleen nog maar verschroeide muren en as. Wat moest er nu gebeuren? Enkele burgers wilden al zeer bedroefd hun biezen pakken en naar een andere stad trekken, maar toen riep de burgemeester hen samen. "Lieve burgers", sprak hij, "laat ons de stad Schilda helemaal opnieuw opbouwen! Schilda moet de meest beroemde stad van de wereld worden. We bouwen best veel musea zodat Schilda een stad van kunstenaars kan worden."

De vrouw van de schoenmaker merkte echter bedeesd op: "Wij hebben toch helemaal niets meer over om er een tentoonstelling van te maken?". "Dat geeft toch helemaal niet", antwoordde de burgemeester optimistisch, "we maken geen vensters in de musea, dan merkt er niemand wat van dat we geen kunstwerken hebben."

De herbergier was de eerste die nogal begeistert geraakte door de toespraak van de burgemeester. "Laat ons vooral veel scheve herbergen bouwen", zei hij. "Wij hebben dan de enige herbergen in de wereld waar de gasten nog recht staan als ze te diep in het glas hebben gekeken."

"Scholen moeten we toch ook hebben", zei de schoolmeester. "We bouwen de scholen liefst in hoge torens, zo zullen onze leerlingen de beste vooruitzichten hebben."

"We hebben ook vele driehoekige stadhuizen nodig", zei de smid, "dan kan onze burgemeester naar hartelust in de driehoeken rondspringen." "Leer ook uit jullie fouten", opperde de brandweercommandant, "we moeten op de hoogste daken grote blaasbalgen installeren zodat we het vuur beter kunnen uitblazen als de kat weer terugkomt."

"Laat ons zeker veel kerken bouwen", prevelde de dominee met gelukzalige stem. "Toch wel wat opletten voor de hoge bouwkosten", onderbrak de varkenshoeder de dominee, "laat ons een mooie kerktoren bouwen, als de mensen van voor in de kerktoren zitten, merken ze toch niet dat er achteraan wat tekort is."

Tot slot opende ook de schoenmaker, die altijd graag burgemeester had willen zijn, zijn mond. "Wij moeten ook denken aan de behoeftes van de mensen. Wij moeten een stad worden met openbare voorzieningen voor de behoeftes van de mensen. Daarom moeten we veel toilethuisjes oprichten."

"Oh ja", riepen alle burgers in koor. Het inzicht om een toekomstige stad te bezitten waarin iedereen overal en op alle momenten zijn behoeftes kon voldoen, begeisterte de burgers volkomen.

En zo bouwden de Schildaburgers stilaan hun stad weer op. Eerst werden natuurlijk de vensterloze musea gebouwd, daarna de scheve herbergen, de schooltorens, de driehoekige stadhuizen, de brandweerkazernes met de blaasbalgen, de kerktorens en de vele toilethuisjes. Toen de Schildaburgers tevreden hun rondgang door de stad maakten en hun goedkeuring uitten over hun gebouwen, sprak ook de zwijgzame echtgenote van de burgemeester.

"Waar zijn de stadsmuren, de straten en de rivier gebleven waarin wij vrouwen onze was moeten doen?"

"Daaraan heb ik natuurlijk ook gedacht", antwoordde haar echtgenoot, de burgemeester, op een toon alsof zijn vrouw een zeer domme vraag had gesteld.

Maar toen de Schildaburgers de stadsmuren, de straten en de rivier in de stad wilden brengen, begon pas echt de grote chaos. Overal stonden de gebouwen in de weg. Daarom moesten de burgers hier en daar een gebouw opnieuw afbreken.

En zo liep alles volledig in het honderd omdat iedere burger zijn gebouw wou redden. Hoe het verhaal verder liep, lees je achteraan.

Spelidee

De bewoners van Schilda bouwen een nieuwe stad. Tot nu toe zijn alleen de gekke gebouwen klaar die ervoor moeten zorgen dat de bewoners beroemd worden. Er ontbreken nu nog stadsmuren, straten en de rivier.

Elke speler speelt de rol van een inwoner van Schilda en krijgt één van de zes gebouwtypes toegewezen. Elke gebouwtype komt vijfmaal voor op het speelbord. Hoe dichterbij het centrum van het speelbord ligt, hoe waardevoller het is.

Stadsmuren, straten en de rivier worden in de loop van het spel op het speelbord gelegd met behulp van de nodige kaartjes. Hierbij worden verschillende gebouwen afgedekt.

Elke speler probeert zijn gebouwen te beschermen. Hij moet er voor zorgen dat ze niet onder de stadsmuren, straten of rivier verdwijnen. Hierbij krijgt men steun van zijn vrienden.

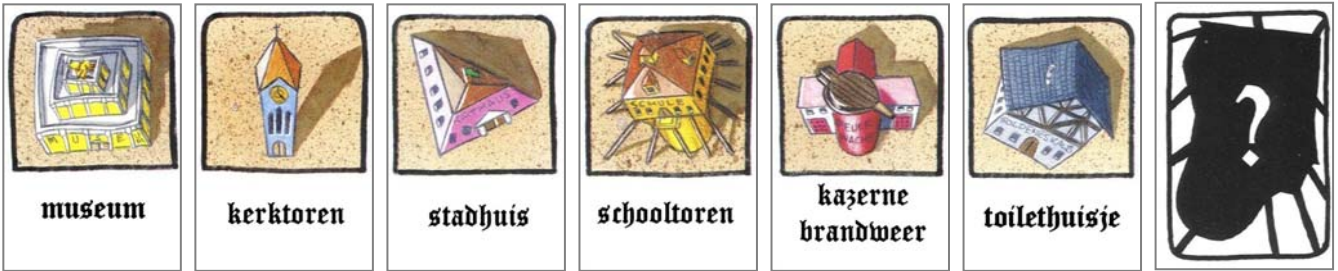
Elke speler heeft een kaartenset van vrienden ter zijner beschikking.

Spelmateriaal

► 1 speelbord



➡ 6 gebouwenkaarten met zwarte rugzijde



(er zijn nog 6 gebouwenkaarten en 4 speciale kaarten met een gele rugzijde, deze worden voor een variant gebruikt)



➡ 4 pionnen

➡ 60 kaartjes met afbeeldingen van stukken muur, straat en rivier

- 12 hiervan zijn 3 velden lang,
- 24 hiervan zijn 2 velden lang en
- 24 hiervan zijn 1 veld lang.



12 stuks



24 stuks



24 stuks

➡ 32 stemkaarten (Schildaburgers)

(4 identieke setjes van 8 kaarten)



➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding



De zes gebouwenkaarten met een zwarte achterkant worden verdekt zeer grondig gemixt. Elke speler krijgt er één. Deze kaart moet hij tot het einde van het spel geheim houden.

De rest van de gebouwenkaarten worden verdekt opzij gelegd in de doos. Deze kaarten worden niet meer gebruikt tijdens dit spel.



De 32 stemkaarten (Schildaburgers) worden gesorteerd naar de achterkant zodat er vier kaartensets van 8 kaarten ontstaan met dezelfde inhoud.

De vier verschillende achterkanten dragen ook een nummer.

In een spel met drie of twee spelers blijven er respectievelijk één of twee kaartensets over die niet worden gebruikt en in de doos worden gelegd.



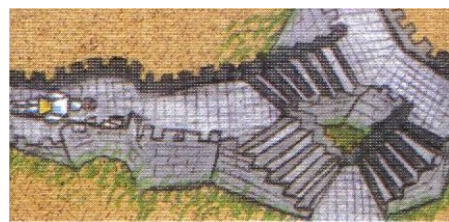
Op elk hoekveld van het speelbord wordt een pion geplaatst. De pion symboliseert een bouwgroep. Aan het hoekveld, met de afbeelding van een parkeergarage voor de postkoetsen, begint de straat. Aan de beide hoekvelden met de wachttorens begint de stadsmuur en de rivier begint zijn kronkelige weg aan het hoekveld met het pompstation.



Alle straatkaartjes, stadsmuurkaartjes en rivierkaartjes worden verdekt zeer grondig gemixt en met de tekening naar beneden op de tafel gelegd.



straatkaartjes



stadsmuurkaartjes



rivierkaartjes

Afhankelijk van het aantal spelers, neemt elke speler het volgende aantal kaartjes:

➔ **2 spelers:** 6 x lengte drie, 12 x lengte twee en 12 x lengte één.

➔ **3 spelers:** 4 x lengte drie, 8 x lengte twee en 8 x lengte één.

➔ **4 spelers:** 3 x lengte drie, 6 x lengte twee en 6 x lengte één.

Alle spelers leggen hun kaartjes zichtbaar vóór zich op de tafel. Voor een beter overzicht kan men de kaartjes het best sorteren naar soort.

De kaartjes zijn van een verschillende lengte en dekken op het speelbord respectievelijk 1, 2 of 3 velden af.

De kaartjes

het aanlegveld

het brugveld

het eindveld



De kaartjes met een lengte van 3 velden, zijn in drie velden verdeeld. Tussen het aanlegveld en het eindveld bevindt zich het brugveld. Het aanlegveld is, afhankelijk van de soort, gekenmerkt door een soldaat, een koets of een boot.

De kaartjes met een lengte van 2 velden, zijn in twee velden verdeeld. Het aanlegveld is, afhankelijk van de soort, gekenmerkt door een soldaat, een koets of een boot.

De kaartjes met een lengte van 1 veld, zijn tegelijk aanlegveld en eindveld.

Als een startspeler is uitgeloot, kan het spel beginnen.

Spelverloop

Bouwen van stadsmuren, straten en rivier

De speler die aan de beurt is legt één van zijn kaartjes aansluitend aan een veld waarop een pion staat. De speler mag zelf kiezen welke lengte van kaartje (1, 2 of 3) hij gebruikt. Het kaartje moet zo worden geplaatst dat het binnen het raster van het speelbord past. Tot slot wordt de pion op het eindveld van het nieuwe kaartje gezet.

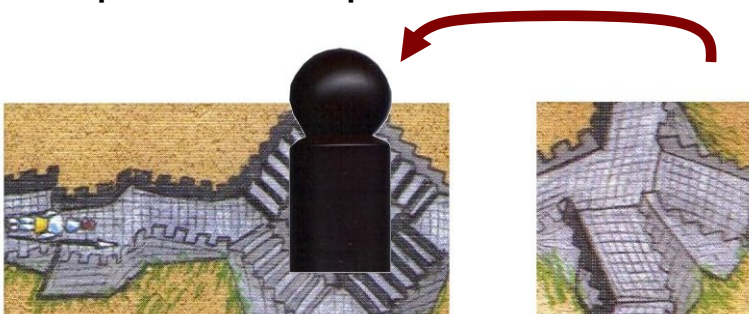
Daarna de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. Deze kan nu een kaartje aanleggen aan het zopas geplaatste kaartje of aan een ander kaartje waarop een pion staat.

Normaal gezien is er een zetplicht. Zolang men kan, is men verplicht om te zetten. Enkel als men geen bruikbaar kaartje heeft, wordt de speler overgeslagen en is de volgende speler aan de beurt.

Op deze manier ontstaan in de loop van het spel 4 onafhankelijke trajecten: twee trajecten van stadsmuren, één traject met een rivier en één traject met een straat.

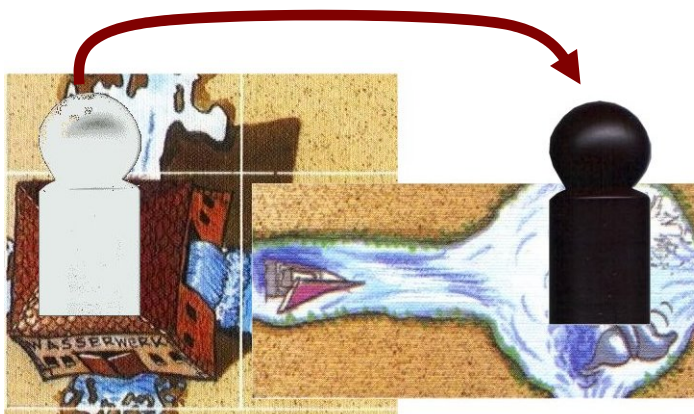
De gebouwen op het speelbord mogen door de verschillende trajecten worden bedekt. De toilethuisjes stellen hindernissen voor. Hun betekenis wordt in het volgende hoofdstuk verklaard.

De volgende regels moeten in acht worden genomen bij het aanleggen van de kaartjes en het verplaatsen van de pion:



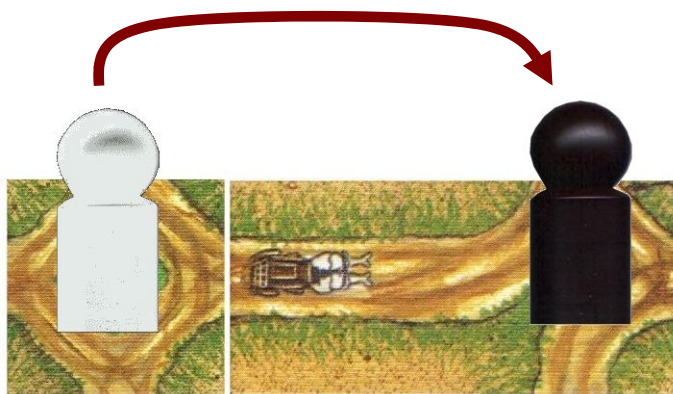
1.

Een kaartje moet altijd worden aangelegd aan een kaartje van hetzelfde type. Dus stadsmuur aan stadsmuur, rivier aan rivier en straat aan straat.



2.

Een nieuw kaartje mag enkel worden geplaatst worden aan een veld waarop een pion staat, dit wil zeggen aan het einde van een traject. Aan het begin van het spel staan de pionnen op de hoekvelden. De eerste kaartjes moeten dus aan één van de twee zijdes van een hoekveld worden geplaatst.



3.

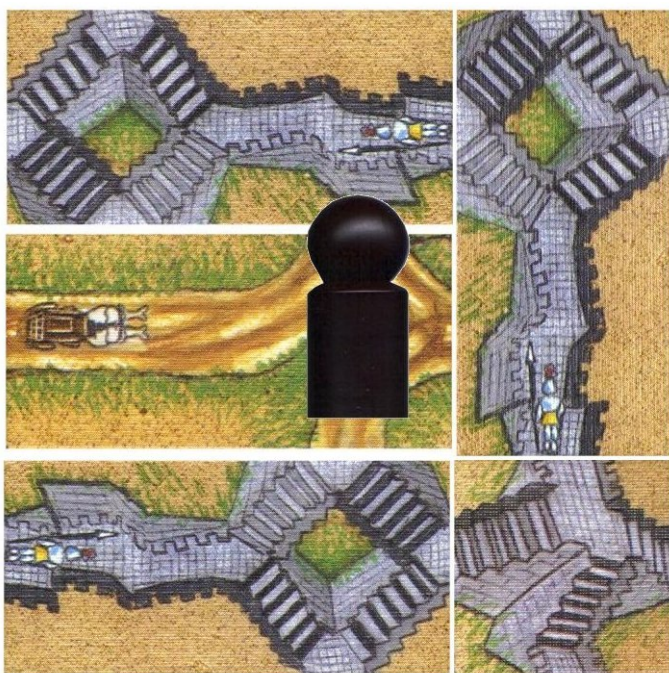
Bij de kaartjes met één veld speelt het geen rol met welke zijde het kaartje aan de pion wordt aangelegd. Bij kaartjes met twee en drie velden moet altijd het aanlegveld bij de pion worden geplaatst, en wel met de zijde waarop de soldaat, de koets of de boot staat afgebeeld.



Kaartjes moeten zo worden gelegd dat steeds het traject kan worden gevolgd. Kaartjes mogen elkaar niet volledig of gedeeltelijk bedekken. Kaartjes mogen ook niet over de rand van het speelbord liggen.

4.

Na het afleggen van een kaartje moet de pion worden verplaatst naar het eindveld van het nieuwe kaartje. Dit wordt dan het nieuwe veld waaraan men kan aanbouwen en het traject verlengen.



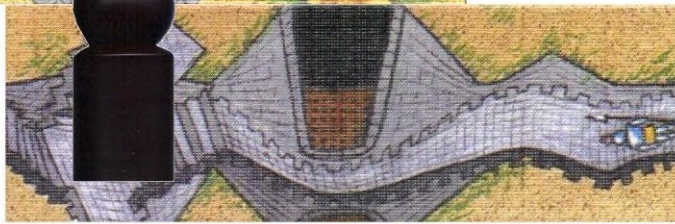
5.

Als de pion op een eindveld terecht komt, waarvan alle zijden zijn ingesloten door een ander kaartje of door de rand van het speelbord, dan kan dit traject niet verder worden verlengd omdat er geen kaartjes meer kunnen worden aangelegd. De pion moet van het speelbord worden genomen.



6.

Stadsmuren, rivier en straten kunnen gebruik maken van een brug om aan de andere kant verder te bouwen.



Als het eindveld van een kaartje naast één of meerdere brugvelden ligt, mag dit traject ook worden verder gebouwd aan de andere kant van de brug op voorwaarde dat de pion op dit eindveld staat. Dit gaat natuurlijk enkel als de andere kant van de brug vrij is.

7.

Op de 4 hoekvelden mag niet worden gebouwd.

De toilethuisjes



Als een speler een nieuw kaartje op het speelbord legt zodat een toilethuisje wordt bedekt, moeten alle spelers stemmen of dit kaartje mag blijven liggen. Hiervoor legt elke speler één of meer van zijn stemkaarten verdeckt voor zich neer op de tafel.

De speler die met zijn kaartje het toilethuisje heeft afgedekt, legt als eerste één of meerdere stemkaartjes neer.

De spelers die willen dat het kaartje blijft liggen op het toilethuisje moeten verdeckt stemkaarten met '**JA-stemmen**' afleggen. Spelers die niet willen dat het kaartje blijft liggen op het toilethuisje moeten verdeckt stemkaarten met '**NEE-stemmen**' afleggen.

De speler die geen voorkeur heeft, legt verdeckt de stemkaart af die **noch** een '**JA**' **noch** een '**NEE**' heeft.

Als alle spelers hun verdeckte stemkaartjes hebben afgelegd, worden tegelijkertijd alle kaartjes omgedraaid zodat de stemmen kunnen worden geteld. Nu wordt nagekeken welke stemmen in de meerderheid zijn.



Een luide 'JAAA' of 'NEEE' telt voor **drie stemmen**. Een middelmatige 'JAA' of 'NEE' telt voor **twee stemmen**. Een stille 'JA' of 'NE' telt voor **één stem**.



Het kaartje met 'JEEIIN' is een **joker**. Deze stem telt **dubbel** en de speler mag zelf beslissen, nadat alle kaartjes zijn blootgelegd, of dit een 'JAA' of een 'NEE' is.



Het kaartje dat noch 'JA' noch 'NEE' zegt, telt voor niets.

Als er **meer 'JA-stemmen'** zijn of als er **evenveel 'JA-stemmen'** als **'NEE-stemmen'** zijn, dan blijft het kaartje op het toilethuisje liggen.

Als de **'NEE-stemmen'** overwegen, moet de speler, die het toilethuisje heeft bedekt, zijn kaartje terugnemen en bij zijn voorraad leggen. De volgende speler is aan de beurt.

Voorbeeld

Bij een stemming worden de volgende kaartjes gelegd. De eerste speler legt kaartjes met JAA en JAAA. De tweede speler legt een kaartje met NEE, de derde legt NEEE en de vierde legt JEEIIN wat in dit geval voor een NEE staat. In het totaal overwegen hier de NEE stemmen in een verhouding 7 tegen 5. Het kaartje moet worden teruggenomen.



speler 1
= 5x JA



speler 2
= 2x NEE



speler 3
= 3x NEE



speler 4
= 2x NEE

Een volgende speler kan terug proberen om hetzelfde toilethuisje te bedekken. Er moet dan opnieuw worden gestemd.

Uitgespeelde stemkaarten worden na de stemming verzameld en in de doos gelegd. Ze kunnen tijdens dit spel niet meer worden gebruikt worden.

Uitzondering: de kaart die noch nee noch ja zegt mag telkens opnieuw worden gebruikt.

Einde van het spel

Als geen enkele speler nog een kaartje kan leggen, is het spel ten einde.

Alle spelers laten nu zien welk gebouw moest worden beschermd.

Elke speler telt de punten samen van zijn beschermde gebouwen die niet zijn bedekt.

De speler die de meeste punten heeft verzameld, wint het spel. Als meerdere spelers evenveel punten hebben, wint van hen de speler die nog de meeste stemmen overhoudt.

Tactische tips

- Laat je medespelers zo lang mogelijk in het ongewisse over het gebouw dat je moet verdedigen. Bluffen is toegestaan ! Leg eens een kaartje over een gebouw met geringe waarde van je eigen soort. Maar doet dit niet te teatraal, het zou kunnen opvallen.
- Laat in het begin van het spel jouw bedoelingen niet duidelijk blijken bij het stemmen over toilethuisjes. Ook hier kan een beetje bluff worden gebruikt om je tegenstanders in verwarring te brengen.
- Probeer zo lang mogelijk van elke soort kaartjes (stadsmuur, straat, rivier) minstens één over te houden. Zo kan je tot aan het einde invloed hebben op de loop van de verschillende trajecten.
- Zorg ervoor dat een traject, waarvan je veel kaartjes hebt, niet te vroeg vastloopt. Je blijft dan zitten met vele nutteloze kaartjes.

Spelvariant

Ervaren spelers die van een uitdaging houden, kunnen spelen met de volgende aanpassingen aan de spelregels.

1. Gebruikt niet de gewone gebouwenkaartjes met de zwarte rugzijde maar de 10 kaartjes met de gele rugzijde (6 gebouwenkaartjes en 4 bijzondere kaartjes).



2. De regels voor het leggen van de kaartjes en de verdeling van de kaartjes blijven zoals in het basisspel.
3. De 10 gebouwenkaartjes worden zeer grondig gemixt en elke speler ontvangt er twee. De andere kaartjes worden niet meer gebruikt. Zo heeft elke speler dus 2 doelen waarop hij zijn aandacht moet vestigen.
4. Zodra, in de loop van het spel, het eerste traject (één van de stadsmuren, de straat of de rivier) niet meer verder kan worden gebouwd, moet elke speler voor zichzelf uitmaken welke van de twee gebouwenkaartjes zijn echt doel is. Hij legt verdekt de echte doelkaart boven op de andere doelkaart. Deze volgorde mag niet meer worden veranderd.
5. Aan het einde van het spel laat elke speler zijn echte doelkaart zien en worden de behaalde punten opgeteld. Bij een gelijke stand beslissen de punten die met de tweede doelkaart worden behaald.

Betekenis van de speciale gebouwenkaarten

Alle niet overbouwde gebouwen met de waarde 3 tellen.	Alle gebouwen met de waarde 3 die niet werden overbouwd, worden geteld.	Van elk type gebouw telt alleen het niet overbouwde gebouw met de kleinste waarde.	Van elk bouwtype telt alleen het niet overbouwde gebouw met de laagste waarde. Opgelet Als er geen gebouw van een type overblijft, heeft men 0 punten.
Alle niet overbouwde gebouwen met de waarde 4 tellen.	Alle gebouwen met de waarde 4 die niet werden overbouwd, worden geteld.	Alle gebouwen die niet zijn overbouwd tellen voor 1 punt.	Elk gebouw dat niet is bedekt, telt voor 1 punt, onafhankelijk van de waarde van het gebouw.

Hoe het verhaal verder ging

Eindelijk had ook de stadsmuur zijn plaats gevonden, de straten waren netjes aangelegd en de rivier kronkelde door haar nieuwe bedding. De Schildaburgers aanschouwden tevreden hun buitengewone prestatie.

"Nu moeten we onze stad toch passend inwijden", sprak de burgemeester met een van trots opgezwollen borst. "Ik ben geweldig trots om een burgemeester te zijn van een stad die beroemd zal worden tot in de kleinste uithoeken van de wereld."

De schoenmaker haastte zich snel en kwam terug met een veelkleurig lint en een grote schaar. Met trage en waardige bewegingen en een plechtige gelaatsuitdrukking, doorsneed de burgemeester het veelkleurige lint dat rechts door de varkenshoeder en links door de smid werd vastgehouden.

De burgemeester wou zich klaarmaken om een plechtige feestrede te houden, toen zijn vrouw zachtjes vroeg: "Waar gaan wij eigenlijk wonen, lieve man van mij?". De vrouw van de smid had dit gehoord en vroeg het eveneens aan haar man. Het duurde niet lang of deze ene vraag werd door alle Schildaburgers gesteld. Doch geen enkele burger kon een degelijk antwoord op deze vraag geven. Uiteindelijk sprak één van de burgers uit wat iedereen ondertussen wel wist: "Wij zijn vergeten om woonhuizen te bouwen!".

De Schildaburgers stonden even perplex alsof ze een ferme klap op hun kop hadden gekregen. Overnachten onder een blote hemel, daar had niemand zin in. Maar in de stad was er geen plaats meer om woonhuizen te bouwen. En een stad zonder woonhuizen kon toch moeilijk een stad worden genoemd. En als er geen stad was, dan kon ze ook niet beroemd worden.

Bedroefd om zoveel tegenslag, wouden sommige burgers al de wereld intrekken op zoek naar onderdak. Maar de stem van de burgemeester hield hen tegen: "Halt, lieve burgers van Schilda. Laat ons Schilda op een andere plaats volledig opnieuw opbouwen. Schilda moet de meest beroemde stad van de wereld worden. We bouwen best veel ...".

De meeste burgers volgden de roep van hun burgemeester en bouwden Schilda opnieuw helemaal op. Sommige burgers echter trokken naar andere steden en verklaarden zich ervaren bouwmeesters.

En als ze nog niet zijn uitgestorven dan bouwen ze nu nog steeds ... misschien ook in jouw stad.

