

Rüsselbande

Auteur: Randolph Alex

Uitgegeven door Drei Magier Spiele, 2001

Een hectische varkensrace waarbij 'samenrijden' het meest loont, voor 2 tot 7 spelers vanaf 4 jaar.

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

Inhoud:

- een variabel speelbord opgebouwd uit 8 tweezijdige stukken
- 7 verschillend gekleurde houten varkens
- 7 gekleurde houten schijfjes
- een speciale dobbelsteen met volgende getalwaarden:
 - in het zwart: 1 - 1 - 3
 - in het rood: 2 - 3 - 4

Vorbereiding:

- Bouw met de 8 bordstukken een doorlopend parcours. Let er wel op dat begin en einde niet aan elkaar passen en dat 'achteraan' verder gebouwd kan worden.
- Elke speler kiest een kleur en plaatst zijn varken voor het eerste veld van het parcours. De gekleurde schijf legt hij voor zich neer.
- De speler die (in de toekomst) als eerste verjaart, is startspeler. Daarna volden de anderen in zitvolgorde.

Spelverloop:

- De speler aan beurt dobbelt en verplaatst zijn varken evenveel velden als aangegeven. Het zal meermaals gebeuren dat hierdoor meerdere varkens boven op elkaar terecht komen.
- Dobbelt iemand een zwarte '1', dan verplaatst deze speler eerst zijn varken en mag dan - indien hij dit wenst - nog eens dobbelen.
- Ook als iemand een zwarte '3' dobbelt, mag deze speler zelf beslissen of hij nog verder wil spelen. Let wel: in dit geval mag hij dit enkel doen indien hij bij het begin van zijn beurt de laatste positie innam.
- Een speler neemt de laatste positie in als niemand meer achter hem staat. Het kan daarbij wel voorkomen dat hij samen met andere varkens in een stapel op het laatst bezette veld stond...
- Zit het varken van de speler aan beurt in een stapel 'gevangen', dan verplaatst deze speler na het dobbelen het eigen varken evenals alle varkens die hoger zitten!
- Elke speler kan ook één keer het parcours verlengen. Hij neemt na zijn beurt het begindeel van het parcours en legt het er zoals gewenst aan de andere kant terug aan. Als controle moet deze speler zijn schijf ingeven. (Deze actie is niet verplicht!)

Speleinde:

- Winnaar is de speler die zijn varken als eerste voorbij het laatste parcoursveld kan verplaatsen. De laatste dobbelsteenworp moet daarbij niet volledig verbruikt worden.
- Zitten meerdere varkens bovenop elkaar bij het overschreiden van de eindmeet, dan hebben ze allemaal samen gewonnen.

Speciale regels voor 2 of 3 spelers:

- Nemen slechts 2 of 3 spelers deel, dan 'stuurt' elke speler twee verschillende varkens.
- De speler aan beurt dobbelt steeds twee keer naeen. Na elke eerste worp moet deze speler aangeven welk varken hij als eerste wil verplaatsen. Is het eerste varken volgens de bovenstaande regels zover mogelijk verplaatst, dan dobbelt de speler voor het andere varken.
- Elke speler kan dus twee keer het parcours verlengen (maar moet dit niet doen).
- Wie als eerste beide varkens over de meet heeft, wint.



Date Last Modified: 06-08-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief