



5 + 2 - 4 20 +

NL Nederlands

TACTIC®

Ezels- bruggetje



Inhoud:

1 brugframe, 1 houten ezeltje met een plastic mandje, 55 kaarten, 4 fruitborden, 9 dubbelzijdige brugdelen, 9 appels, 9 peren, 9 sinaasappelen, 9 pruimen

Doel van het spel

Het ezeltje is onderweg van de boerderij naar de grote markt in de stad, maar het eigenwijze ezeltje gehoorzaamt de boeren niet en is op eigen houtje en zonder fruit naar de markt onderweg. De spelers proberen zoveel fruit als ze kunnen van de boerderij in het mandje van het ezeltje te krijgen voordat het de markt aan de andere kant van de brug bereikt.

Voordat het spel begint

Plaats het brugframe op zijn plek in de doos (foto 1, 2, 3). De brugdelen worden geschud en met de afbeelding naar beneden op een stapel gelegd. Iedere speler pakt een fruitbord en alle negen stukken fruit die bij dat bord horen. Het fruit wordt op het bord gelegd, één stuk fruit in iedere opening. Het ezeltje wordt voor de brug geplaatst (foto 4). De kaarten worden geschud en iedere speler krijgt, afhankelijk van het aantal deelnemers in het spel, kaarten toebedeeld:

• 4 spelers: vier kaarten

• 3 spelers: vijf kaarten

• 2 spelers: zes kaarten

De resterende kaarten worden onderste boven voor iedereen bereikbaar neergelegd en vormen de speelstapel.

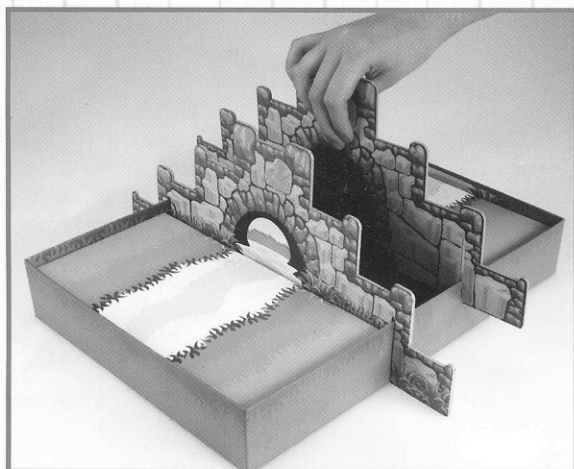


Foto 1

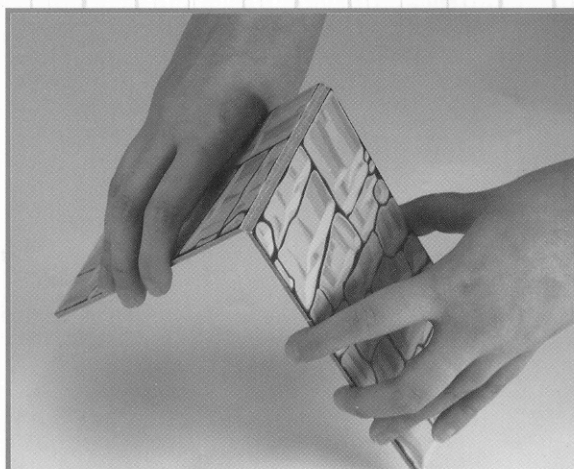


Foto 2

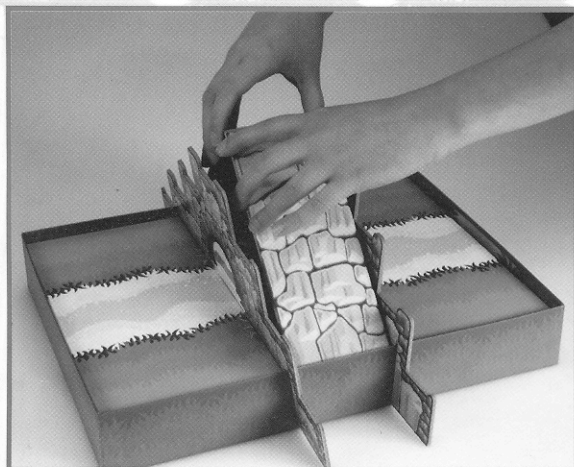


Foto 3

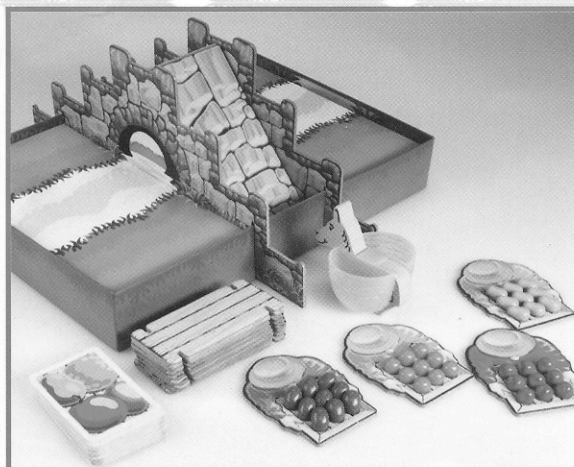


Foto 4

Het spel

De spelers bekijken hun kaarten en de jongste speler begint. Tijdens zijn/ haar beurt kan de speler het volgende doen:



Hij/ zij kan met een kaart spelen met de afbeelding van zijn/ haar fruit erop en aldus zijn/ haar fruit in het mandje van het ezeltje doen. De kaart wordt op de aflegstapel gelegd, de speler trekt een volgende kaart van de speelstapel en de beurt gaat met de klok mee naar de volgende speler.



Wanneer hij/ zij een kaart met een onderdeel van de brug heeft en daarmee speelt, dan kan hij/ zij het bovenste deel van het brugdeelstapel nemen, het omdraaien en het in de volgende vrije sleuf van de brug doen. Alleen bij de eerste en de laatste trede van de brug wordt het brugdeel vlak op tafel geplaatst, voor of achter de brug. Het ezeltje wordt op het nieuwe

brugdeel neergezet. Op het brugdeel is tevens een stuk fruit of een kapotte brug te zien. Wanneer er een stuk fruit te zien is, dan mag de speler, die met die fruitsoort speelt, een stuk van zijn fruit in de mand doen. Daarna gaat de beurt naar de volgende speler. Wanneer er een kapotte brug op het brugdeel staat, dan kan het ezeltje niet verder en kan er niet met brugstukken worden gespeeld (foto 5), totdat het kapotte stuk gerepareerd is met een kaart met de afbeelding van een brugdeel. De speler die tijdens zijn/ haar beurt de brug repareert met een kaart met een heel brugdeel erop en het kapotte brugdeel onderste boven heeft gelegd mag

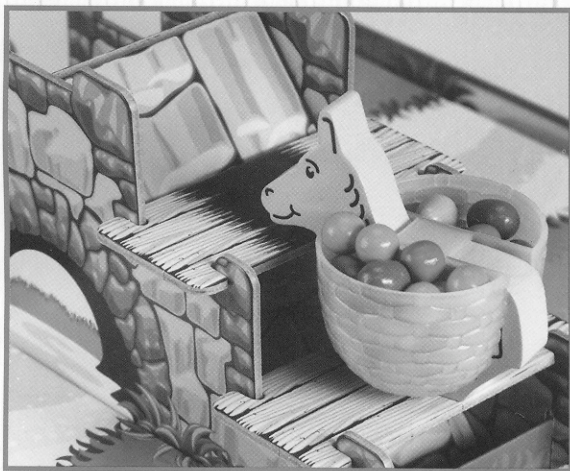


Foto 5

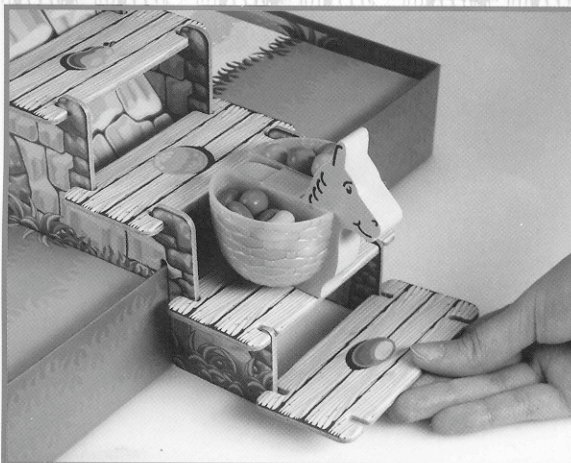


Foto 6

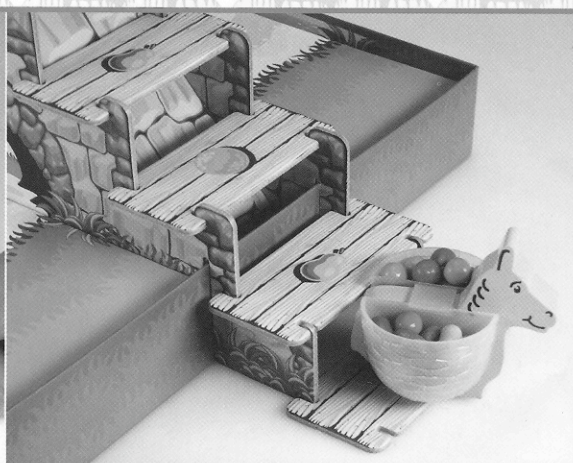


Foto 7

een van zijn/ haar stukken fruit in de mand leggen. Er wordt tevens een nieuw stuk aan de brug toegevoegd en het ezeltje wordt op het nieuwe brugdeel geplaatst.

- Hij/ zij kan een kaart weglekken die een afbeelding vertoont met het soort fruit van een andere speler en een andere kaart van de stapel pakken. Daarna gaat de beurt naar de volgende speler.



-1 : Met deze kaart kan een stuk fruit van iedere willekeurige soort uit de mand worden genomen en worden teruggegeven aan de eigenaar. Let op! Wanneer er een stuk fruit uit de mand wordt genomen, dan is het verstandig het ezeltje even van de brug te pakken.



Joker: Deze kaart vervangt iedere andere kaart. Er kan gekozen worden om een stuk fruit in het mandje te doen, een stuk aan de brug toe te voegen, de brug te repareren of fruit uit het mandje te halen.

- Wanneer hij/ zij alleen kaarten heeft waar hij/ zij niets aan heeft, dan kan de speler ervoor kiezen al zijn kaarten af te leggen. In dit geval is het verplicht dat hij/ zij alle vijf de kaarten in één keer aflegt.

Iedere keer wanneer een speler een kaart gespeeld heeft, dan neemt hij/ zij een kaart van de speelstapel om hetzelfde aantal kaarten in de hand te behouden. Daarna gaat de beurt in de richting van de klok verder.

De winnaar

Het spel eindigt wanneer het ezeltje de markt bereikt, met andere woorden, op de laatste plank van de brug komt (foto 6, 7). Alle stukken fruit in het mandje worden geteld en de speler met de meeste stukken fruit in het mandje wint.

Als twee of meer spelers gelijk eindigen tellen ze hoeveel kaarten met eigen fruit ze nog in de hand hebben, de speler met het meeste eigen fruit is winnaar. Als het spel nog niet beslist is, zijn er geen verliezers!