

ZIEF ZIEF

Het supersnelle
kaarten-renspel
voor twee



Auteur: Jacques Zeimet
Illustraties: Rolf Vogt
Grafisme: Johann Rüttinger
Redactie: Kathi Kappler
© 1998/2005: DREI MAGIER SPIELE GmbH

Aantal spelers: 2
Leeftijd: Vanaf 6 jaar/volwassenen
Spelduur: +/- 10 Minuten

Inhoud

- 12 mieren – getallenkaarten
- 4 Stopkaarten (miereneter)
- Spelbord
- 2 speelstenen
- spelregels

Spelidee en doel

Twee mierenkolonies organiseren een wedstrijd. Daarvoor hebben ze tweemaal de getallen 1 tot 6 uit bladeren gesneden. Door slim gebruik te maken van deze getallenkaarten probeert elke groep als eerste aan de eindmeet te komen en zodoende te winnen. Enkel de miereneter kan hen nog tegenhouden.

Vorbereitung

Elke speler kiest een gekleurde pion en plaatst die op het vak van zijn kleur vóór het eerste vak op het spelbord. Daarna ontvangt elkeen een serie genummerde (van 1 tot 6) mierenkaarten en twee miereneterkaarten. De wedstrijd kan beginnen!

Spelverloop

1. **loten:** Bij aanvang van elke ronde loten de spelers hoeveel passen ze willen vooruitgaan. Hiervoor kiezen de twee spelers een kaart uit hun hand, leggen ze gedekt op tafel en draaien ze dan **gelijktijdig** om.
 - Indien de waarde op de kaarten verschillend is, mag de speler met de hoogste kaart het verschil tussen beide kaarten vooruitgaan.



Bv: $6 - 3 = 3$, degene die de kaart »6« heeft gekozen mag 3 vakjes vooruitgaan, de andere blijft staan.

- Indien de kaarten dezelfde zijn, blijft elkeen staan.
- Indien één van de spelers een Miereneterkaart heeft gekozen, blijven ze beiden staan.

Elkeen legt dan zijn uitgespeelde kaarten gedekt opzij. Pas wanneer de spelers geen enkele kaart meer in de hand hebben, mogen ze hun kaarten opnieuw nemen. Hierna kan het loten herbeginnen.

2. Uitdagen:

- Telkens wanneer de twee spelers een kaart hebben gekozen en gedekt voor zich hebben gelegd, mogen ze elkaar uitdagen: indien één van de twee spelers denkt het loten te kunnen winnen bij deze beurt, roept hij zo snel mogelijk »Ziff Zoff!«.
- Indien hij effectief wint, krijgt hij een extra bonuspunt: hij mag het verschil tussen de twee kaarten + 1 vak vooruitgaan. Wanneer hij zich vergist heeft, d.w.z. de waarde van zijn kaart is dezelfde of lager dan die van zijn tegenspeler, dan wint deze laatste een bonuspunt.

Opgepast, Miereneter!

Voorbeeld: Speler A heeft de "6" uitgespeeld en roept »Ziff Zoff!«; speler B daarentegen heeft een Miereneterkaart uitgespeeld



en zegt niets. In dit geval verliest speler A, want speler B heeft een Miereneterkaart uitgespeeld. Speler B mag één vakje vooruitgaan omdat speler A zich vergist heeft!

- Wanneer de twee spelers tegelijkertijd »Ziff Zoff!« roepen, krijgt de winnaar van de uitdaging twee extra bonuspunten. Wanneer ze zich beiden vergissen, gaat er niemand vooruit.

Winnaar en einde van een partij

De spelers gaan verder met loten en zich verplaatsen tot één van de twee de aankomst bereikt (eventuele extra punten worden genegeerd). Deze speler en zijn hele mierenkolonie worden tot winnaar uitgeroepen!

Variant voor jongere spelers

De regels blijven dezelfde maar zonder de mogelijkheid om »Ziff Zoff!« te roepen. Het spel wordt dus zonder uitdagingen of bonus-punten gespeeld.



Tip: Kinderen die nog niet kunnen aftrekken, leren dit snel met lage getallen; ze gaan het aantal vakjes van de hoogste kaart vooruit en gaan dan het aantal vakjes van de laagste kaart achteruit.

Veel plezier op de mierenrenbaan!