

Gouda! Gouda!

Spelregels

Een spel van Frédéric Moyersoën. Voor 2 tot 6 spelers vanaf 7 jaar.

Je controleert een bende van 5 muizen in een wedloop naar kaas. Om ze te doen bewegen, werp je speciale dobbelstenen met gekleurde zijden (groen, rood en geel). Een groen resultaat laat je toe om één muis naar voren te bewegen, een rood resultaat verplicht je om één muis achteruit te bewegen, een geel resultaat heeft geen effect. Als je de eerste speler bent die één van je muizen tot bij de kaas kan brengen, dan heb je het spel gewonnen. Eenvoudig, denk je misschien. Niets is minder waar. Jouw tegenstanders blijven niet zomaar toekijken: zij mogen jouw muizen verplaatsen en tegen jou speciale krachten gebruiken om je plannen te dwarsbomen.

Opmerking

De spelregels zijn zo ontworpen dat je het spel zeer snel kunt uitproberen om de werking van het spel te ontdekken. Vanaf je tweede spel, kun je optionele regels toevoegen (in het bijzonder de regels van de speciale krachten (zie paragraaf **Optionele regels**). Zo ontdek je een waaier van mogelijkheden, die het spel extra spannend maken.

Spelelementen

- 1 speelbord
- 5 speciale dobbelstenen
- 6 muis fiches
- 6 gekleurde sets van 5 muis pionnen
- 3 kaas pionnen
- 30 speciale krachten fiches

Doel van het spel

Eén van je muizen bij de kaas brengen.

Opstelling van het spel

1. Plaats één kaas pion op de tafel, vlak bij de naam van het spel. Het spel start vanaf de tegenoverliggende zijde.
2. **Nota :** Wanneer je met jonge kinderen speelt, plaats de kaas pion dan op de paarse doos (naast de kranten en de boeken). Het spel duurt dan merkkelijk korter.
3. Elke speler kiest een kleur en plaatst de overeenkomstige muis fiche voor zich om aan te duiden met welke kleur hij speelt. Hij neemt eveneens de 5 muis pionnen van zijn kleur en plaatst ze op de startplaatsen (de grote groene ton en de 2 aangrenzende kisten). Hij kiest zelf de startplaats en mag zijn muizen groeperen op één plaats of verspreiden over de plaatsen. De jongste speler start het spel. Het spel verloopt vervolgens in wijzerszin.

Verloop van een spelbeurt

Op zijn beurt doet elke speler het volgende :

1. **Plaats aanduiden :** Hij duidt een plaats op het speelbord aan waar op zijn minst één van zijn muizen aanwezig zijn.
2. **Dobbelstenen werpen :** Hij werpt evenveel dobbelstenen als er muizen op de aangeduide plaats aanwezig zijn. De muizen van de tegenstanders worden meegeteld! Het maximum aantal dobbelstenen is 5.

Voorbeelden :

- *Op de plaats die door Sandra (met de gele muizen) aangeduid is, staan er 7 muizen : 3 gele, 2 groene en 2 blauwe muizen. Sandra werpt dus 5 dobbelstenen (het maximum).*
- *Op de plaats die door Mark (met de rode muizen) aangeduid is, staan er 3 muizen : 1 rode, 1 groene en 1 gele muis. Mark werpt dus 3 dobbelstenen.*

Nota : Als een speler eerst een aantal dobbelstenen werpt vooraleer een plaats aan te duiden, dan mogen de tegenstanders gezamenlijk bepalen op welke plaats de dobbelstenen van toepassing zijn (bv. op de groene ton).

3. Muizen verplaatsen :

- Elk **groen** resultaat verplicht de speler om één muis **vooruit** te verplaatsen (rechtdoor of diagonaal) in de richting van de kaas.
- Elk **rood** resultaat verplicht de speler om één muis **achteruit** te verplaatsen (recht achteruit of diagonaal) weg van de kaas. Vanaf de groene ton kunnen muizen niet meer achterwaarts verplaatst worden en blijven ze gewoon staan.
- Elk **geel** resultaat heeft **geen effect** op de muizen van de aangeduide plaats.

De speler mag gelijk welke muis die op de aangeduide plaats aanwezig is, verplaatsen : zowel de zijne als degene van zijn tegenstanders. Hij kiest welke muis naar waar verplaatst wordt (rechtdoor of diagonaal) en voert de verplaatsingen uit. Een muis kan zich slechts naar een andere plaats verplaatsen als er een verbinding is met zijn eigen plaats (plank, buis, boek ...). Er is geen limiet aan het aantal muizen die op één plaats aanwezig mogen zijn.

Voorbeeld :

Sandra heeft 5 dobbelstenen geworpen en heeft 1 groen, 3 gele en 1 rood resultaat. Zij kiest om één van haar 3 gele muizen één plaats naar voren te bewegen (groen resultaat) en één rode muis van Mark naar achteren te bewegen

(rood resultaat).

De speler moet de groene en rode resultaten van de dobbelstenen steeds toepassen. Hij mag niet "passen".

Voorbeeld :

*Mark heeft een plaats aangeduid waar slechts één van zijn muizen aanwezig is. Hij werpt één dobbelsteen en bekommt een rood resultaat. Hij **moet** zijn muis achteruit verzetten.*

Einde van het spel

Van zodra een speler één van zijn muizen op de plaats met de kaas kan brengen, heeft hij het spel gewonnen en is het spel afgelopen.

Optionele spelregels

Optie 1 : Speciale krachten

Bij de aanvang van het spel, worden de speciale krachten fiches in het midden van de tafel geplaatst (met de beeldzijde naar de tafel) en gemengd. Elke speler (te beginnen met de jongste en vervolgens in wijzerszin) neemt vervolgens lukraak 3 fiches, bekijkt ze en plaatst ze voor zich met de beeldzijde naar de tafel. De overblijvende fiches worden uit het spel verwijderd (en terug in de doos geplaatst bijvoorbeeld).

De speciale krachten geven de spelers de mogelijkheid om het verloop van het spel te beïnvloeden.

Elke fiche kan op elk moment gebruikt worden : gedurende de beurt van de speler of van de tegenstander. Elke fiche kan slechts éénmaal gebruikt worden en wordt na gebruik uit het spel verwijderd. Gedurende de beurt van een speler kunnen er een onbeperkt aantal fiches uitgespeeld worden.

Er zijn 6 speciale krachten :

Opnieuw werpen :

Deze speciale kracht laat een speler toe om :

- na zijn dobbelstenen geworpen te hebben één of meer dobbelstenen opnieuw te werpen.
- een andere speler te verplichten één of meerdere dobbelstenen opnieuw te werpen.

Dubbele beurt :

Deze kracht laat een speler toe om onmiddellijk een tweede beurt te spelen of om iemand te verplichten een tweede maal te spelen.

Transfer :

Het resultaat van alle dobbelstenen wordt verplaatst naar een andere plaats, dan degene die aangeduid is. De speler die deze speciale kracht uitspeelt, kiest de nieuwe plaats. Deze plaats moet wel minstens evenveel muizen bevatten als er dobbelstenen geworpen zijn.

In alle geval, kiest de speler die aan zet is, welke muis naar waar verplaatst wordt.

Verbetering :

Het resultaat van één of meerdere dobbelstenen wordt verbeterd. Rood wordt geel en geel wordt groen (de groenen kunnen niet verbeterd worden). De speler die de speciale kracht uitspeelt, kiest op welke dobbelstenen de kracht van toepassing is.

Verslechtering :

Het resultaat van één of meerdere dobbelstenen wordt verslechterd. Groen wordt geel en geel wordt rood (de roden kunnen niet verslechterd worden). De speler die de speciale kracht uitspeelt, kiest op welke dobbelstenen de kracht van toepassing is.

Annuleren :

Het resultaat van één of meerdere dobbelstenen wordt ongedaan gemaakt. De speler die de speciale kracht uitspeelt, kiest op welke dobbelstenen de kracht van toepassing is.

Het effect van een speciale kracht die een tegenspeler uitspeelt, kan eveneens ongedaan gemaakt worden.

Optie 2 : Kaasfestival

Bij de aanvang van het spel, plaats je 3 stukken kaas in plaats van 1. Wanneer een muis bij de kaas toekomt, eet ze de kaas op. Deze speler neemt één van de kazen en verwijdt zijn muis uit het spel.

Het spel is ten einde als alle kazen opgegeten zijn. De winnaar van het spel is de speler die zijn muizen de meeste kazen heeft doen opeten. In geval van ex aequo, wint de speler die als eerste de kaas bereikt heeft.

Opmerking :

Andere variantes zijn mogelijk.

Je kan bijvoorbeeld meer dan 3 speciale krachten aan elke speler verdelen of elke speler een volledige set van 6

speciale krachten geven.

De kazen kunnen verspreid op het speelbord geplaatst worden. De verste kaas brengt dan 4 punten op, de 2e verste brengt 3 punten op en de dichtsbijzijnde brengt 2 punten op. Winnaar is de speler met de meeste punten.

Kinderen hebben ook graag dat de kazen vervangen worden door een echt snoepje. Volwassenen verkiezen echte Gouda.

Het belangrijkste doel van het spel is om u te amuseren.

Tips van de auteur

Er is meer dan geluk nodig om het spel te winnen, zeker bij gebruik van de speciale krachten.

Het is mogelijk om de tegenstanders te hinderen door ze achteruit of diagonaal te verplaatsen. Tegenstanders kunnen ook verplicht worden om jouw muizen mee vooruit te brengen. Een beetje diplomatie kan daarom handig zijn. Trouwens, hoe meer spelers, hoe leuker het spel.

In alle gevallen is het nuttig om aan te sluiten bij de topgroep en zo mogelijk jouw muizen regelmatig te hergroeperen.

[!\[\]\(5361750c22c4e047a52f4eac1ec2d4cc_img.jpg\)Terug](#)