

Philippe des Pallières

Herders en SCHAPEN



Een tactisch legspel voor 2 - 4 spelers vanaf 8 jaar.

Spelregels

Het doel van het spel

Elke speler is herder van een kudde schapen van dezelfde kleur: zwart, geel, rood of blauw. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk punten te scoren. De spelers passen elke beurt tegels aan elkaar, zodat een landschap ontstaat met weiden, dorpen en bossen. Zij proberen met de schapen in hun kleur een zo groot mogelijke omheinde weide te maken, waar hongerige wolven niet bij kunnen. Weiden worden door hekken en bossen omheind. Door het toedoen van andere spelers ontstaan per kleur meerdere kleine weiden. Echter alleen schapen in hun grootste omheinde weide leveren uiteindelijk punten op. De spelers verdienen bonuspunten door vroegtijdig te stoppen.

Spelmateriaal



- ◆ 1 starttegels met aan beide zijden een dorpsplein met fontein.



- ◆ 4 kleurtegels met vraagtekens en de kleuren van de spelers.



- ◆ 4 herdertegels, 1 per kleur, met aan beide zijden een herder met een lam en een schaap.

- ◆ 68 tegels met aan beide zijden afbeeldingen van dorpen, schapen, bos, wolven en jagers.
- ◆ 1 buidel.
- ◆ De spelregels.

De voorbereiding van het spel

Leg de starttegel met het dorpsplein op het midden van de tafel. Leg de kleurtegels gedekt, met het vraagteken naar boven en schud ze door elkaar. Elke speler pakt gedekt een kleurtegel en houdt deze geheim voor de andere spelers.

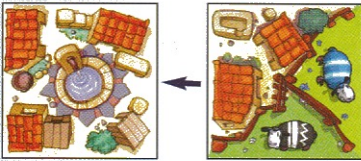


De kleurtegel toont de kleur schapen die men moet verzamelen. Stop de eventuele overgebleven kleurtegels ongezien in het rode zakje. De 4 markeertegels blijven voorlopig even aan de kant liggen. Stop de overige tegels in de buidel. Vervolgens trekt elke speler er zonder te kijken 4 tegels uit en houdt ze zo in de hand dat de andere spelers ze niet kunnen zien.

Het beste is om de tegels in een gesloten hand te houden, met de handpalm naar boven. Houd de tegels verticaal, om beide zijden gemakkelijk te kunnen bekijken zonder dat de andere spelers kunnen gluren (zie de illustratie).



Het verloop van het spel



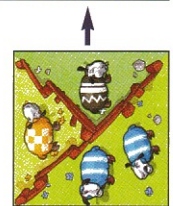
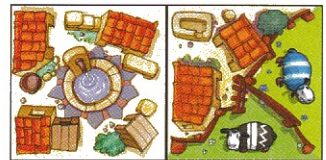
Het aanleggen van de eerste tegel

De speler, die het laatst een schaap heeft geaaid, begint. Hij kiest, als hij dat kan, een van zijn tegels en legt deze aan de starttegel met het dorpsplein. Daarvoor moet de tegel minstens een zijde 'dorp' hebben. Vervolgens

trekt hij een vervangende tegel uit de buidel (ook als hij geen tegel heeft gelegd). Daarna is de speler links van hem aan de beurt.

Het aanleggen van de volgende tegel

De volgende speler legt een van zijn tegels aan het landschap, zodanig, dat de zijden passen: dorp aan dorp, bos aan bos, blauwe schapen aan blauwe schapen, enz. Dan trekt ook hij een vervangende tegel uit de buidel.

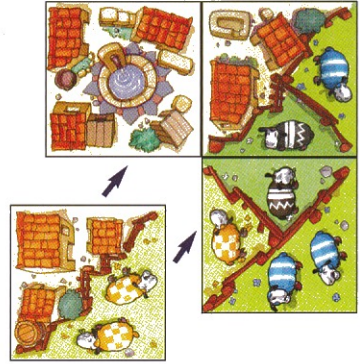


Meerdere passende zijden

Als een speler zijn tegel zo neerlegt, dat deze aan meerdere tegels past (de afbeeldingen moeten telkens passen bij die op alle aangrenzende tegels), mag hij net zoveel tegels uit de buidel trekken als er aangrenzende tegels zijn. In het voorbeeld op de volgende bladzijde moet de speler een tegel hebben met een zijde 'dorp' aan de bovenkant en een zijde 'gele schapen' aan de rechterkant om deze daar neer te mogen leggen.

De speler mag 2 vervangende tegels uit de buidel trekken in plaats van één, en vergroot zo zijn hand.

Er ontstaat geleidelijk een landschap met dorpen, weiden en bossen.

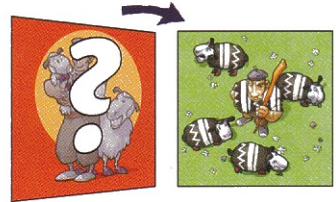


Herdertegel

Wanneer bekennt men kleur?

Een speler mag op elk moment (dus ook als iemand anders aan de beurt is) bekendmaken welke kleur hij heeft. Hij draait zijn tegel met het vraagteken om en past deze als een normale tegel aan het landschap. Vervolgens vult hij zijn hand aan.

Hij mag daarna onmiddellijk nog een tegel aanleggen en wederom zijn hand aanvullen. Hij ontvangt direct de **herdertegel** van zijn kleur en legt deze open voor zich neer, zodat alle spelers deze kunnen zien.



Wolven azen op schapen!



Een bos bestaat uit één of meerdere aan elkaar grenzende tegels met bomen. Zodra iemand een tegel met een wolf aan een bos past bedreigt deze wolf alle weiden, die aan dit bos grenzen. Zolang de wolf er is, kunnen die weiden niet meetellen voor de eindscore.

Het spel bevat 4 tegels met een wolf.

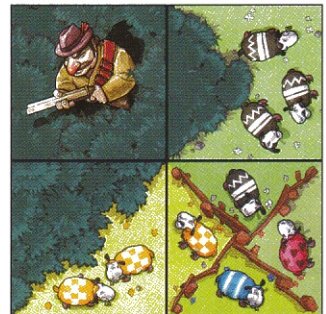


Jagers verjagen wolven!

- ◆ Een speler maakt een wolf onschadelijk door er een jager bovenop te leggen.
- ◆ Een speler mag een jager preventief aan een bos leggen: aan een bos met een jager mogen geen wolven worden gelegd.

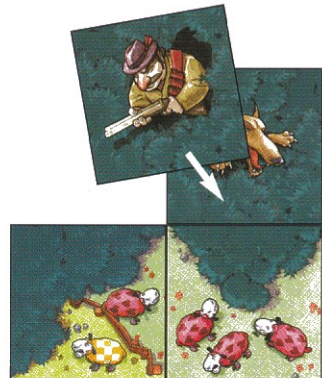
Het spel bevat 4 tegels met een jager.

Jagers verjagen wolven



Wanneer speel je wolven en jagers?

Je mag op elk moment (dus ook als een andere speler aan de beurt is) één of meer wolven of jagers spelen. De speler kondigt aan, welke tegels hij in welke volgorde wil spelen. Als een speler aangeeft dat hij '1 wolf en 1 jager' gaat spelen, mag hij eerst 1 tegel met een wolf en daarna 1 tegel met een jager aanleggen. Hij mag, rekening houdend met het aantal zijden, waaraan de wolf en de jager gepast zijn, direct een aantal vervangende tegels trekken. Als twee of meer spelers tegelijkertijd wolven en/of jagers willen spelen, plaatst de speler die het eerst roept, als eerste de aangekondigde tegel(s), gevolgd door de speler die dit als tweede aangaf, enzovoort.



Het einde van het spel

De buidel is leeg!

Als de buidel geen tegels meer bevat, wordt verder gespeeld totdat alle spelers hun laatste tegel hebben aangepast. Ook spelers, die meer tegels op handen hebben dan anderen, mogen net zolang doorspelen tot al hun tegels aan het landschap zijn gepast. Spelers, die geen tegels meer hebben, moeten stoppen.

Eerder stoppen

Spelers mogen vrijwillig eerder stoppen als zij hun situatie niet meer kunnen verbeteren of de anderen niet meer kunnen hinderen. Spelers, die het aandurven om eerder te stoppen dan de anderen, krijgen een hogere bonus:

- | | |
|-------------------------|------------|
| - de eerste, die stopt: | + 6 punten |
| - de tweede: | + 3 punten |
| - de derde: | + 1 punt |

De eindtelling

- ◆ Bepaal voor elke speler in welke geheel omheinde weide de meeste schapen van zijn kleur staan. Alleen zijn grootste weide levert een speler punten op. Elk schaap is één punt. Kleinere omheinde weiden tellen niet mee. Zijn er 2 weiden van een speler de grootste, dan telt er maar één voor de eindscore. Als een omheinde weide aan een stuk bos grenst, mogen zich daarin geen wolven bevinden.
- ◆ De eerste speler die stopt (omdat hij dat wil of omdat hij geen tegels meer heeft) krijgt 6 bonuspunten, de tweede 3 en de derde 1. Tel de bonuspunten voor eerder stoppen op bij de punten voor de schapen.
- ◆ De speler met de meeste punten wint het spel.

Het schaap en de schildpad!

Men kan afspreken om de duur van elke beurt met een zandloper of een eierwekker te beperken.

Variant voor twee spelers:

In een spel met 2 spelers krijgt elke speler 2 kleuren. In dit geval zijn er minder onverwachte wendingen, maar is meer tactiek vereist.

Aan het einde telt men de punten van beide kleuren bij elkaar op.

Tactische tips

Om een andere speler te hinderen, kan men uiteraard proberen om zijn weide af te sluiten als deze nog klein is, of tegen een aangrenzend bos een wolf leggen. Ook kan men zijn weide juist zo groot maken dat deze niet meer kan worden omheind. Tenslotte kan men er tegels omheen leggen waar geen andere tegels meer bij passen, hetzij omdat deze er niet zijn of omdat ze op zijn (zo zijn er geen tegels met de combinatie bos/dorp).



Uitgever en distributie:

999 Games B.V.

Postbus 32

NL 1380 AA Weesp

Auteur: Philippe des Pallières

© 1999 Lui-même Editions

Illustraties: François Bruel

Vertaling: Sjaak Griffioen

Ontbreken er onderdelen? Schade?

Ga niet terug naar de winkel, mail of bel ons!

Wij versturen het onderdeel nog dezelfde dag.

Klantenservice: klantenservice@999games.nl of tel.: 0900 9990000

www.999games.nl



Kom ieder najaar kijken, spelen en kopen op Het Spellenspektakel, 10.000 m² spellenplezier voor de hele familie. Beursgebouw Eindhoven, naast het CS. Informatie: www.spellenspektakel.nl