

La guerre des moutons

Auteur: Philippe des Pallières

Uitgegeven door Asmodée Editions, 2002

Een tactisch legspel waarbij je voor je eigen schapen een zo groot mogelijk afgewerkte weide probeert te bouwen.

Vrij vertaald door Thierry de Maesschalck (Brugge)

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Doel van het spel.

Elke speler is de herder van een kudde gekleurde schapen (zwart, geel, rood en blauw). Hij zal proberen de grootste afgesloten weide te bouwen, waar geen uitgehongerde wolven bij kunnen.

Openen van de doos.

Volgende kaartjes worden opgeborgen in de kleine zak:

- Een kaartje met aan beide zijden dezelfde afbeelding van een dorpsplein met fontein.
- 4 kaartjes met op de ene zijde een groot vraagteken, en op de andere zijde een herder met zijn schapen in de vier speelkleuren.
- 4 kaartjes met aan beide zijden dezelfde afbeelding van een herder met een lam en een schaap in de vier speelkleuren. Dit zijn de markeerkaartjes.

Al de overige kaartjes worden in de grote zak geborgen.

Vorbereiding van het spel.

- Het kaartje met het dorpsplein wordt op het midden van de tafel gelegd.
- Elke speler krijgt gedekt een kaartje met een vraagteken.
- De markeerkaartjes worden nog aan de kant gelegd.
- Elke speler neemt ook vier kaartjes uit de grote zak. Die houdt hij op een handige manier in zijn handpalm, om aldus te kunnen spelen zonder dat de medespelers zijn kaarten kunnen zien.

Begin van het spel.

De speler die het laatst naar het platteland geweest is (of het laatst op reis) of indien je op het platteland of op reis speelt, de speler die er het langst verblijft, begint.

Hij legt een eerste kaartje aan. Hij zorgt ervoor dat een zijde 'dorp' past bij het dorpsplein. Dan neemt hij een nieuw kaartje. Indien hij niet kan aanleggen, past hij zonder een nieuwe kaart te trekken.

De volgende speler legt een kaartje aan. De zijden moeten overeenkomen.

Indien een speler een kaartje zo kan aanleggen dat meerdere zijden passen, dan mag hij evenveel kaartjes trekken als overeenkomende zijden.

Zo ontwikkelt zich een heel landschap met een dorp, weiden, bossen, en gehuchten.

Kleur bekennen.

Op gelijk welk moment van het spel kan een speler kleur bekennen. Hij plaatst zijn kaartje met een vraagteken op de rugzijde aan bij een overeenkomende zijde op tafel. Hij mag volgens het aantal zijden die passen, kaartjes trekken uit de voorraad. Hij mag onmiddellijk nog eens spelen volgens de gewone regels: aanleggen en uit de voorraad trekken. Hij plaatst vervolgens het markeerkaartje voor zich, opdat de andere spelers zijn kleur blijven kennen.

De boze wolf!

Een weide is geldig afgeboord door een omheining, of door een stuk bos. Tenzij er in dat bos een wolf zit. Een bos kan uit verschillende kaartjes bestaan, doch alle weiden die aan een dergelijk bos met wolf grenzen tellen niet mee voor de grootste weide.

Er zijn 4 wolven in het spel.

De jager.

Een jager kan op preventieve wijze aan een bos grenzen. Daar kan dan geen wolf meer in.

Een jager kan ook een wolf in een bos onschadelijk maken door het kaartje 'jager' op het kaartje 'wolf' te leggen. Indien er meerdere wolven in het bos zijn, dan zijn er meerdere jagers nodig om die onschadelijk te maken.

Er zijn 4 jagers in het spel.

Wanneer de kaartjes 'wolf' en 'jager' spelen?

Elke speler kan op gelijk welk moment van het spel een of meerdere van die speciale kaartjes spelen. Hij kondigt dit luid aan. Vb: '1 wolf' of '1 jager en 1 wolf'. Nadien mag hij het juiste aantal kaartjes uit de voorraad nemen.

De kaartjes zijn op.

Als de voorraad op is, wordt om beurt verder gespeeld, tot ook de handvoorraad op is. Het kan gebeuren dat een speler meer handkaarten heeft. Hij kan ze allemaal uitspelen.

Punten tellen.

Op het einde van het spel worden de schapen van elke kleur in de grootste afgesloten weide geteld. De schapen in de overige afgesloten weiden tellen niet.

mee. Ze dienen wel om ex-aequos te beslechten. De weiden die met een bos zijn afgesloten mogen uiteraard geen wolf hebben.

Voor het einde mag je als speler passen, indien je meent je eigen situatie niet meer te kunnen verbeteren, of de situatie van een tegenstander niet meer te kunnen verslechteren.

De eerste speler die uit is of past, krijgt 6 bonusschappen, de tweede drie, en de derde één bonusschaap.

Wie het meeste schapen heeft, wint.



Met 2 spelen.

Met 2 spelers kan elke speler 2 kleuren krijgen. Dit is minder geheimzinnig, doch meer tactisch. Beiden kleuren worden opgeteld bij de eindtelling.

Tactische opmerkingen.

Tegenspelers kunnen geplaagd worden door hen weide voortijdig af te sluiten, door er een bos aan te leggen met een wolf, of door het zo uit te breiden dat het niet meer mogelijk wordt de weide af te sluiten.



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 06-02-2003

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief