

How-Ruck!

Auteur: Richard Bora

Uitgegeven door Kosmos 2002

Krachtmeting in de Schotse Highlands.

In een wedstrijd touwtrekken gebruiken de spelers in plaats van hun eigen spieren, kaarten. Deze kan men langs beide zijden van het touw aanleggen, de hoge waarden bij zichzelf de lage bij de tegenstander. Komt het met een geestdriftig "How-Ruck" tot een krachtmeting dan mag de sterkste het whiskyvat een plaatsje opschuiven in zijn richting

Opgepast echter, met trucjes is men hier niet gierig. Verraders plaatsen zich in eigen rangen op de voorgrond. Het touw breekt. Ofwel grijpt Nessie hoogst persoonlijk in. Wie het vat volledig naar zich toetrekt wint dit ontspannend spierballenspel.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

How-Ruck!

Een ontspannend spierballenspel voor 2 spelers vanaf 10 jaar.

In de Schotse hooglanden ontmoeten twee clans elkaar voor het traditioneel touwtrekken. Naast de sterke kerels mengen ook de dames alsook het monster van Loch Ness, beter bekend als Nessie, zich met de zaak. Met trucjes is men hier niet gierig. Op deze manier gaat het touw heen en weer tot uiteindelijk een ploeg de andere bedwongen heeft. Als trofee ontvangt men een whiskyvat.

Doel van het spel

Wie over meerdere ronden als eerste drie whiskyvaten kan bekomen wint

Speelmateriaal

1 speelbord, 55 speelkaarten (waarvan 45 schotten- en 10 actiekaarten), 5 whiskyvaten

Vorbereiding van het spel

- het speelbord wordt zo tussen beide speler gelegd dat ieder voor een ploeg zit
- de vijf whiskyvaten worden als een voorraad naast het speelbord klaargelegd
- de 55 kaarten worden goed geschud en ieder krijgt 20 kaarten. Deze legt men als een stapel voor zich neer. De kaarten mag men nog niet bekijken. De overige 15 kaarten worden verdekt opzij gelegd.

Verloop van het spel

Het spel bestaat uit meerdere ronden. In elke ronde worden telkens twee ploegen gevormd. Vervolgens meten deze ploegen bij het touwtrekken hun kracht.

Tip : Om het spel iets gemakkelijker te leren kennen kan men afzien van het vormen van ploegen. De jongste speler plaatst een whiskyvat op zijn startveld van

de puntentabel en de oudere speler begint. Lees nu onmiddellijk verder bij " het touwtrekken". Na de eerste ronde zal men echter zonder meer de ploegen samenstellen zoals hierna staat beschreven.

De ploegen worden samengesteld.

Eerst worden de ploegen samengesteld en hierbij wordt ook de startspeler bepaald. Ieder heeft een stapel met 20 kaarten voor zich liggen. Deze stapel wordt hier verder een "voorbereidingsstapel" genoemd. De jongste speler heeft het bevel "How-Ruck!" en beiden beginnen gelijktijdig hun kaarten van hun voorbereidingsstapel in twee nieuwe stapel te verdelen. Eén ploeg voor zichzelf en één voor de tegenstander. Hiervoor nemen de spelers de beide bovenste kaarten van hun voorbereidingsstapel bekijken deze en beslissen welke kaart ze behouden en welke kaart ze aan de tegenstander willen geven. Zo worden er door beide spelers twee ploegen samengesteld, de ene voor zichzelf de andere voor de tegenstander. Om het gemakkelijk te maken legt men de kaarten verdekt links en rechts van zijn voorbereidingsstapel. Links voor de tegenspeler en rechts voor zichzelf. Na het afleggen worden twee nieuwe kaarten genomen bekeken en verdeeld. Omdat beide spelers gelijktijdig handelen komt het op snelheid aan. Wie als eerste zijn twintig kaarten verdeeld heeft roept "stop!" De andere speler mag de kaarten die hij nog in de hand heeft verdelen. De overige kaarten van zijn voorbereidingsstapel blijven gewoon liggen.

De speler die het eerst klaar was heeft de volgende voordelen :

- 1 Hij mag de eventueel nog overgebleven kaarten van de voorbereidingsstapel van zijn tegenstander naar keuze verdelen. Hiervoor neemt hij twee kaarten en verdeelt ze een voor zichzelf en de andere voor de tegenstander.
- 2 Hij neemt een whiskyvat uit de voorraad en plaatst het op zijn startveld van de puntentabel op het speelbord (zie afb. pag.1)
- 3 hij is de startspeler en begint het touwtrekken

Uiteindelijk neemt iedere speler de beide stapels, de ene die hij voor zichzelf en de ander die de tegenstander voor hem heeft samengesteld. Deze beide stapels worden goed geschud en legt men verdekt voor zich neer als ploegstapel (=voorraadstapel).

Opmerking : wanneer uitzonderlijk beide spelers gelijktijdig "stop!"roepen wordt de winnaar als volgt bepaald. Van de stapel met 15 kaarten die niet verdeeld werden trekt iedere speler een kaart en toont hem. De speler met de hoogste waarde wint. De actiekaarten tellen als nul. Bij een gelijke waarde telt de volgorde wit, rood, blauw, groen. Is er dan nog steeds een gelijkheid dan trekken beide spelers een nieuwe kaart. De getrokken kaarten worden aansluitend opzij gelegd.

Het touwtrekken

Iedere speler neemt van zijn ploegstapel zes kaarten in de hand. De speler aan beurt kiest een handkaart en legt deze op een veld van het speelbord. Vervolgens is de tegenstander aan beurt en speelt eveneens een kaart uit. Zo gaat het afwisselend verder. Al naargelang het soort kaart moet men met de volgende regels bij het uitspelen rekening houden.

1. De magere iron helden - kaarten met gekleurde sterktegetallen (rood, blauw, groen)

Op het speelbord zijn er langs elke zijde van het touw drie gekleurde lege velden, hun kleur wordt door een gekleurde sierlijst aangegeven. De kaarten van een

bepaald kleur kunnen enkel op een gelijk gekleurd veld gelegd worden dus rode kaarten enkel op rode velden enz. Kaarten die daar reeds liggen worden gewoon bedekt dit geldt eveneens voor kaarten met een witte getallensterkte .

2. Robuuste dames - kaarten met een witte getallensterkte :

Deze neutrale kaarten mogen, op ieder van de zes lege velden respectievelijk op iedere schottenkaart, (om het even of deze een gekleurde of een witte getallensterkte heeft) gelegd worden.

Bij de neutrale kaarten hoort ook een bijzonder robuuste dame namelijk Nessie met een sterkte van 6

3. Wilde acties - bijzondere kaarten met tekst:

Deze actiekaarten worden naast het speelbord afgelegd en vormen zo een aflegstapel. De tekst wordt voorgelezen en de actie wordt uitgevoerd. Het is toegelaten om een actiekaart te spelen en af te zien van de actie

Na het uitspelen van een kaart wordt een nieuwe kaart van de eigen voorraadstapel genomen. Wanneer de stapel opgebruikt is wordt er geen kaart meer bijgenomen en wordt er enkel met de overblijvende handkaarten verder gespeeld.

De krachtmeting.

Wanneer er een kaart met de tekst " How Ruck" gespeeld wordt dan wordt het spelverloop kortstondig onderbroken. Het komt tot een krachtmeting.

Nu wordt de sterkte van de beide manschappen vergeleken. De open liggende kaartenwaarde van elke zijde wordt nu opgeteld en het verschil tussen beide manschappen wordt berekend. Is er bij het berekenen van een krachtmeting een aflegveld leeg dan telt de hierop afgebeelde schot met de sterkte 2 als een schottenkaart.

De ploeg met de hoogste waarde verschuift het whiskyvat het verschil in sterkte tussen beide ploegen in de eigen richting.

Vb. Speler A heeft de waarden $2+1+3 (=6)$ liggen. Bij speler B liggen voorlopig de kaarten $3+2+4 (=9)$. Speler B mag het vat ($9-6=3$) velden in zijn richting verschuiven.

Na de krachtmeting gaat het touwtrekken verder. De kaarten blijven op het speelbord liggen.

Het einde van een ronde.

Van zodra een speler het vat op of over zijn eindveld trekt is deze ronde onmiddellijk voorbij. De speler bekommt het whiskyvat en plaatst het als trofee voor zich neer.

Het kan echter ook gebeuren dat geen enkele speler het vat op respectievelijk over het eindveld trekt . Dan speelt men zolang verder tot geen enkele speler nog handkaarten bezit. Dan wint hij die op het einde het vat op zijn zijde van de puntenlijst heeft gebracht.

Ten gevolge van sommige actiekaarten kan het gebeuren dat de spelers een verschillend aantal handkaarten bezit of een speler eerder als de andere geen kaarten meer kan spelen. In zo'n geval speelt hij die nog kaarten kan leggen

alleen verder.

Op het einde van een ronde begint onmiddellijk een nieuwe. Opnieuw worden alle 55 kaarten geschud en aan ieder worden er 20 uitgedeeld en zoals beschreven de ploegen samengesteld.

Einde van het spel.

Wie als eerste drie whiskyvaten wint is winnaar van het spierballenspel.

Tekst en verdere verklaring van de actiekaarten

Adrenalinestoot (Adrenalinestoss) : verplaats het vat onmiddellijk 2 velden in jou richting.

Wordt hierbij het vat op of over de eindstreep getrokken dan heeft de speler de ronde gewonnen en krijgt hij het whiskyvat;

Vuile truc (Fieser Trick) : Kies uit de handkaarten van je tegenstander een kaart en speel deze onmiddellijk uit.

De speler waarvan de kaart werd getrokken mag geen kaart bijnemen. Hij speelt dus met een kaart minder. De gekozen kaart moet onmiddellijk gespeeld worden. Kan de speler, die de kaart heeft getrokken, dit niet dan wordt de kaart op de aflegstapel gelegd.

How Ruck : Er vindt onmiddellijk een krachtmeting plaats zoals bij een normale " How-Ruck!"

Deze kaart leidt onmiddellijk tot een krachtmeting. Er moet dus geen schottenkaart met de tekst "How-Ruck!" uitgespeeld worden.

Mucho Macho : Alle open liggende kaarten met vrouwen worden verwijderd.

Deze kaart geldt werkelijk alleen voor schotse dames met een witte getallensterkte. Nessie, niettegenstaande ze een witte getallensterkte heeft, wordt door dit machogedoe niet getroffen.

Zwak wint (Schwach gewinnt) : Er vindt een "How-Ruck" plaats, maar nu is het de zwakste zijde die het puntenverschil verplaatst.

Net zoals bij een normale "How-Ruck" komt het tot een krachtmeting. Nu verplaatst de speler met de laagste getallensterkte het vat, het verschil tussen beide zijden, in zijn richting.

Touwbreuk (Seilriss) Het vat wordt onmiddellijk op jou startveld teruggeplaatst en je medespeler is aan beurt.

De ronde begint niet van vooraf aan. Enkel het vat wordt op het startveld teruggeplaatst. De spelers spelen met hun overblijvende handkaarten en voorraadstapels verder.

Wisselen van kant (Seitenwechsel) : leg een open liggende kaart van een willekeurige zijde van het touw naar de andere zijde.

Men mag kiezen of men een kaart van de zijde van de tegenstander naar de eigen zijde brengt of een kaart van de eigen zijde naar de zijde van van de tegenstander verplaatst.

en daag (doei voor de Nederlanders) (und Tschüss) Noem een getalwaarde. Alle open liggende kaarten met deze waarde worden weggenomen.

Nu worden de kaarten aan beide zijden van het touw met de gekozen sterkte waarde op de aflegstapel gelegd.

Monsterachtig (ungeheuerlich) : Heeft jou tegenspeler op zijn zijde Nessie open liggen dan heeft hij deze ronde onmiddellijk verloren.

Dit is het sterkste verweer tegen de bijzonder kracht van Nessie en het grootste risico voor de Nessie-speler.

Versterking (Verstärkung) : neem van jou voorraadstapel de bovenste drie kaarten en neem ze bij je handkaarten.

De speler die deze kaart uitspeelt heeft onmiddellijk drie kaarten meer in de hand. Ligger er op zijn ploegstapel enkel een of twee kaarten dan neemt hij minder kaarten.



Date Last Modified: 30-05-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief