



Bauernschlau
 FX Schmid, 1991
 SCHOEPS Tom
 2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
 ± 45 minuten

Inleiding

Slimme boeren, witte en zwarte schapen en de strijd om de beste en grootste omheining zijn de ingrediënten voor een spannende wedstrijd. Met list en handigheid tracht elke schapenboer een gebied af te bakenen met zo mogelijk de meest waardevolle kudde.

In elke ronde moet de speler een gewiekste en verstandige beslissing nemen tussen de vier verschillende mogelijkheden.

Het speelbord toont een uitgestrekt landschap, met in het midden 6 boerderijen. Op de omringende weidevelden plaatsen de boeren witte positieve schapen en negatieve zwarte schapen.

Elke speler bouwt gelijktijdig, vertrekkende vanuit de eigen boerderij, met zijn directe buurman aan twee afsluitingen.

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 52 schapenfiches ;
- 1 houten hond
- 60 houten afsluitingen.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt op het midden van de tafel opengelegd.

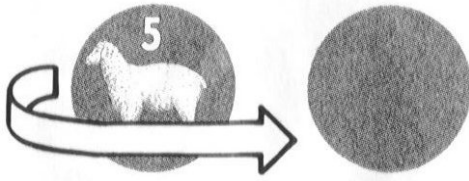


De hond wordt op het centrale middelste veld geplaatst. Rond het centrale veld liggen in zes kleuren de 6 boerderijen. De overige velden zijn allen weidevelden.

Elke speler kiest een bepaalde boerderij.

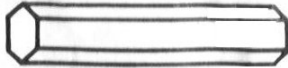
In een spel met 3 of 4 spelers moeten de boerderijen symmetrisch worden verdeeld. De tussenliggende boerderijen, die niet werden verdeeld, blijven neutraal.

De schapenfiches worden verdekt, met de bruine zijde naar boven, grondig gemixt en naast het speelbord klaargelegd.



De afsluitingen worden volgens dit schema aan de spelers verdeeld :

- 2 en 3 spelers krijgen elk 16 afsluitingen ;
- 4 en 5 spelers krijgen elk 12 afsluitingen ;
- 6 spelers krijgen elk 10 afsluitingen.



Een startspeler wordt bepaald. Het spel wordt gespeeld met de klok mee.

Spelverloop

In de eerste ronde neemt elke speler, te beginnen met de startspeler, een schapenfiche van de voorraad. Hij bekijkt de schapenfiche en legt deze met de beeldzijde naar onder, zodat de medespelers de waarde van de fiche niet kunnen zien, op een willekeurig weideveld.

Vanaf de tweede ronde hebben de spelers **4 alternatieve zetmogelijkheden**. Er mag telkens maar één zet worden uitgevoerd.

1. Schapen verdekt afleggen

Dit betekent van de voorraad een schapenfiche nemen, ze bekijken en ze op een willekeurig weideveld afleggen met de beeldzijde naar beneden.

2. Een schapenfiche op een bepaalde plaats omdraaien

Dit betekent een verdeckte schapenfiche op een weideveld omdraaien.

3. Met de hond schapen weggagen

Dit betekent een verdeckte schapenfiche met de hond van het ene weideveld naar het andere weideveld brengen en de fiche daar omdraaien.

4. Afsluitingen plaatsen

Dit betekent een afsluiting aan één van de beide eigen afsluitingen leggen.

1. Schapen verdekt afleggen

De speler neemt een schapenfiche van de voorraad, bekijkt het en legt het verdekt op een willekeurig weideveld.

De schapen hebben een verschillende waarde. Witte schapen tellen positief en hebben de waardes 1, 2, 3 en 5. De zwarte schapen tellen negatief en hebben de waarde -3.



Op welk weideveld de speler een verdekte schapenfiche aflegt, moet hij zelf beslissen. Belangrijk is natuurlijk wel dat hij zelf de plaats en de waarde van de fiche memoriseert. Per weideveld mag maar één schaap worden afgelegd.

De zeven velden in het midden van het speelbord blijven leeg.

De witte ganzen op de weidevelden hebben een bijzondere betekenis bij de eindafrekening. Twee witte ganzen op een weideveld verdubbelen de puntenwaarde van de schapen. Drie witte ganzen op een weideveld verdrievoudigen de puntenwaarde van de schapen.

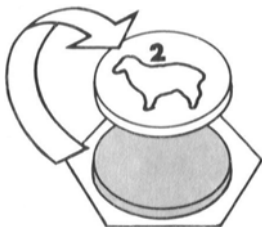


De schapen die verdekt werden afgelegd tellen nog niet. Ze worden pas gewaardeerd van zodra ze door een willekeurige speler worden omgedraaid.

Verstandig bluffen en een goed geheugen bij het afleggen van schapen zijn van het allergrootste belang. Witte schapen moeten niet altijd in het eigen gebied worden gelegd en zwarte schapen ook niet altijd in de vreemde gebieden worden afgelegd. Belangrijk is het moment dat een speler beslist om ze op een bepaald veld om te draaien en bloot te leggen.

2. Een schapenfiche op een bepaalde plaats omdraaien

Een verdekte schapenfiche die wordt omgedraaid op een willekeurig weideveld, wordt direct ter plaatse blootgelegd. Het schaap blijft nu tot aan het einde van het spel op deze plaats liggen en levert het vermelde puntenaantal op bij de afrekening.



Het blootleggen van een zwart schap is extra gemeen. Voor de bezitter van het weidegebied betekent dit dat hij negatieve punten zal ontvangen bij de afrekening. De speler die een zwart schaap blootlegt mag bovendien 2 extra zetten naar eigen keuze uitvoeren.

Voorbeeld

De speler kan twee afsluitingen plaatsen of één schaap blootleggen en één afsluiting plaatsen.

BELANGRIJK

De uitvoering van 2 extra zetten is maar één keer toegelaten per spelbeurt.

Als er geen enkele verdekte schapenfiche op een weideveld is te vinden, dan mag de speler **in plaats van een normale zet een bijzondere zet** uitvoeren. Hij mag zoveel schapenfiches van de voorraad nemen als er spelers deelnemen en deze schapenfiches bekijken en ze op willekeurige weidevelden afleggen.

3. Met de hond schapen wegjagen

Om schapen te kunnen wegjagen, wordt de hond ingeschakeld. De hond wordt op een willekeurig verdekte schapenfiche geplaatst. De hond en de fiche worden dan samen van dit weideveld op een willekeurig ander vrij weideveld verzet. Pas daar wordt de schapenfiche omgedraaid en blijft de schapenfiche tot aan het einde van het spel liggen.

De eventuele extra beurten na het afdekken van een zwart schaap gelden ook hier.



De hond is een gemeenschappelijke spelfiguur voor alle spelers. Normaal gezien wordt de hond na het verjagen van de schapen op het centrale hondenveld teruggeplaatst.

De hond mag echter ook op een vrij weideveld worden gezet. Deze zet biedt de speler de mogelijkheid om bijvoorbeeld een interessant ganzenveld voor de tegenstander te blokkeren. De hond blijft dan op dit veld staan tot een speler met de hond gaat schapen jagen.

Op deze wijze kunnen schapenboeren met een gezond boerenverstand zwarte schapen op het weidegebied van een tegenstander plaatsen en interessante witte schapen in de eigen weide droppen.

Belangrijk hierbij is de kunst om de medespelers te doorzien bij het verdekt afleggen van de schapenfiches. Uiteraard is het nemen van teveel risico's soms nefast en kan het leiden tot pijnlijke verrassingen en het verzamelen van veel negatieve punten. Ook uw medespelers kunnen zijn begiftigd met een dosis boerenverstand.

4. Afsluitingen plaatsen

Telkens twee burens bouwen gemeenschappelijk aan de afsluiting. Deze afsluitingen scheiden hun gebied dat start bij de eigen boerderij.

De eerste afsluiting wordt telkens geplaatst op de scheidingslijn van de twee boerderijen. Als er minder dan zes spelers deelnemen dan hebben de neutrale boerderijen geen betekenis.

De eerste afsluiting mag dan vrij worden gelegd tussen de eigen boerderij en die van zijn buurman.

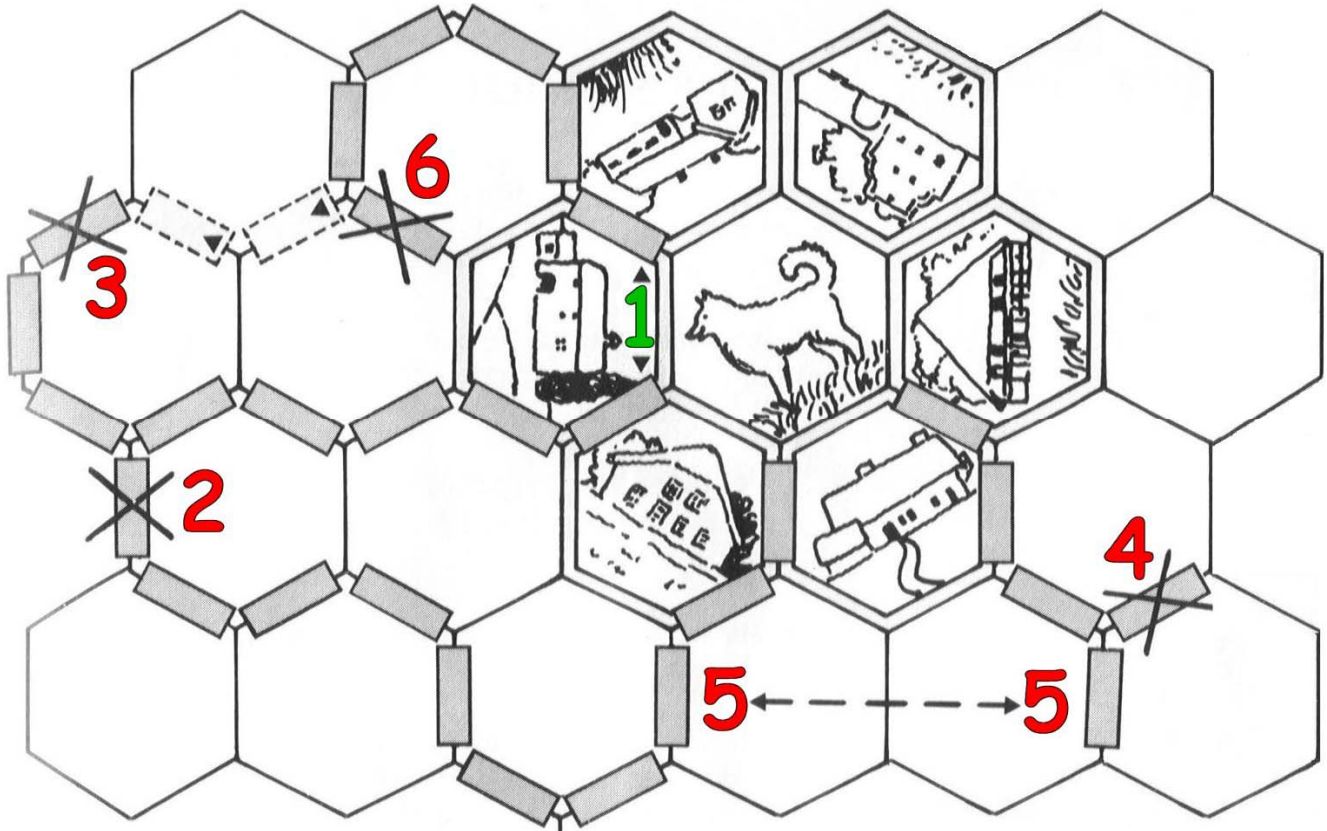
In de loop van het spel zullen er dus maar zoveel afsluitingen worden gevormd als er spelers deelnemen.

Een spelbeurt bestaat erin in het leggen van een eigen afsluiting uit de voorraad. De afsluiting wordt direct aan een vorige afsluiting aangelegd. De witte lijnen tussen de zeshoekige boerderijvelden en weidevelden geven de mogelijkheden aan.

De vorm en het verloop van de afsluiting hangt uiteraard af van de wil van de beide burens. Iedereen wil de zwarte schapen weren uit zijn weide en de waardevolle witte schapen en de interessante ganzenvelden in zijn gebied binnenrijven.

Bij het plaatsen van de afsluiting moet er worden rekening gehouden met de volgende belangrijke regels :

- De afsluiting start tussen de boerderijen en wordt verder daaraan aangebouwd.
- Elke speler kan maar bouwen aan de beide eigen afsluitingen die zijn gebied begrenzen.
- Geen enkele afsluiting mag met een andere afsluiting worden verbonden.
- Afsplitsingen zijn niet toegelaten en een speler mag een andere speler ook niet de weg afsnijden.
- Een afsluiting mag niet worden teruggedraaid naar het middenveld zodat de verlenging van de afsluiting zou leiden tot het doorkruisen van één van de zeven middenvelden.



1. De eerste afsluiting wordt tussen de boerderijen geplaatst.
2. Afsluitingen mogen niet worden verbonden.
3. De medespeler mag niet de pas worden afgesneden.
4. Een afsluiting mag niet worden afgesplitst.
5. Er mag alleen aan de eigen afsluiting worden aangebouwd.
6. Er mag geen afsluiting in de richting van het midden worden gelegd.

Een afsluiting is volledig afgewerkt van zodra de punt van een afsluiting de groene rand van het speelbord raakt. Hou er rekening mee dat enkel volledig omheinde gebieden winst kunnen opleveren.

De grootte van een gebied bepaalt niet alleen de mogelijke zege. In een groot gebied kunnen namelijk veel zwarte schapen grazen, weidevelden onbezet blijven en de afsluiting niet afgewerkt raken.

Een groot gebied of een klein gebied, de winst zal afhangen van de juiste tactiek en van het spelverloop.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk van zodra de beide volgende voorwaarden voor een speler zijn vervuld :

1. De beide uiteinden van zijn afsluitingen moeten de groene rand van het speelbord raken.
2. Alle weidevelden in het gebied moeten met fiches zijn bedekt. Het speelt geen rol of de schapenfiches zijn blootgelegd of niet. Een weideveld dat door de hond wordt geblokkeerd, geldt ook als een bedekt gebied.

De eindafrekening

Alleen de gebieden die volledig zijn omheind worden gewaardeerd. De speler ontvangt de punten van de afgedekte schapen in zijn gebied.

Elke blootgelegde schapenfiche telt zijn waarde. Een zwart schaap zorgt uiteraard voor minpunten. Een verdeckte fiche speelt geen rol in de waardering.

De ganzenvelden verdubbelen, respectievelijk verdrievoudigen het puntentotaal van de schapenfiches.

Voor elke niet gebruikte afsluiting wordt een minpunt toegekend.

Een gebied dat niet is omheind wordt sowieso niet afgerekend. De bezitter van dit gebied kan niet winnen.

Indien het spel wordt gespeeld over meerdere rondes dan krijgt de speler die geen omheind gebied heeft 10 punten minder dan de speler met het laagste puntentotaal.

De winnaar van het spel is de speler met het hoogste puntentotaal.



27 januari 2004