

Spiel kompakt

Familienbande

Leo Colovini

Wer mendelt seine Gene
am sichtbarsten
durch die Generationen?



Für 2-4 Spieler
ab 8 Jahren.
Dauer ca. 15 Min.



FAMILIENBANDE

Winning Moves, 2003

Leo COLOVINI

2 – 4 spelers vanaf 8 jaar

± 15 minuten per ronde



Spelmateriaal

- **70 kaarten** met de portretten van de verschillende familieleden (35 mannen en 35 vrouwen) met telkens 3 bijzondere familiekenmerken aan de linkerzijde (blauwe flaporen, gele brilletjes, groene wipneuzen, oranje haarlokken en knalrode lippen).
- **1 scorespoor** (3 delen)
- **5 wapenschilden**
- **5 telstenen** in 5 verschillende kleuren

Doel van het spel

Of het nu hun flaporen of hun wipneuzen zijn, hun oranje haardos of hun vuurrode lippen, elk van de families heeft wel een eigenaardig trekje waar ze eigenlijk best wel trots op zijn. Telkens wanneer leden van deze families met elkaar in het huwelijk treden, hopen de families er stiekem op dat hun eigen familiekenmerk het sterkst tot uiting komt bij de nakomelingen. De spelers, die elk één van deze families vertegenwoordigen (zonder van elkaar te weten dewelke) proberen daaruit zoveel mogelijk munt – lees: punten – te slaan en zo het spel te winnen.

Vorbereidingen

- De 3 delen van het scorespoor worden samengevoegd en op de tafel gelegd. Alle telstenen worden bij het begin van het scorespoor geplaatst.
- De 5 wapenschilden worden verdekt geschud. Elke speler trekt hiervan één kaart, bekijkt ze, en onthoudt zijn eigen kenmerk en kleur en legt het wapenschild dan verdekt voor zich neer. De overige wapenschilden worden onbekeken in de doos opgeborgen.
- De spelers beslissen wie de startspeler is. Deze schudt alle kaarten goed en legt er hiervan 3 open rechtsboven naast het scorespoor. Er moet voldoende ruimte tussen de kaarten openblijven (zie afbeelding 1). Deze kaarten stellen telkens een partner van de 1^{ste} generatie voor.
- De overige kaarten worden als blinde stapel op de tafel gelegd. Elke speler ontvangt hiervan 5 kaarten die hij verdekt in de hand neemt.

Afb. 1



Blinde stapel



Scorespoor



Spelverloop

De startspeler begint. Elke speler kan in zijn beurt telkens slechts één kaart afleggen met één van 3 mogelijke uitkomsten:

- 1. Hij treedt in het huwelijk.** Daartoe legt hij een handkaart open half over een enkele, reeds uitliggende kaart – ongeacht in welke rij/generatie. De afgelegde kaart moet iemand van het andere geslacht tonen dat de kaart die er reeds ligt. Daarna trekt de speler onmiddellijk een nieuwe kaart van de blinde stapel. Met het sluiten van een huwelijk, zijn geen punten te verdienen.
- 2. Hij zorgt voor een nakomeling.** Daartoe legt hij een enkele handkaart open in de volgende rij (generatie). Daarbij mogen enkel die kaarten als nakomeling gelegd worden, waarvoor in de vorige generatie een echtpaar aanwezig is, dat de 3 familiekenmerken van de nakomeling eveneens bezit. Onder de 6 familie-kenmerken van de ouders, moet elke kenmerk van de nakomeling bovendien even vaak voorkomen. Toont de nakomeling bijvoorbeeld 2 neuzen, volstaat het niet dat de 6 familiekenmerken van de ouders slechts één neus omvatten; het moeten er twee zijn (zie afbeelding 2).

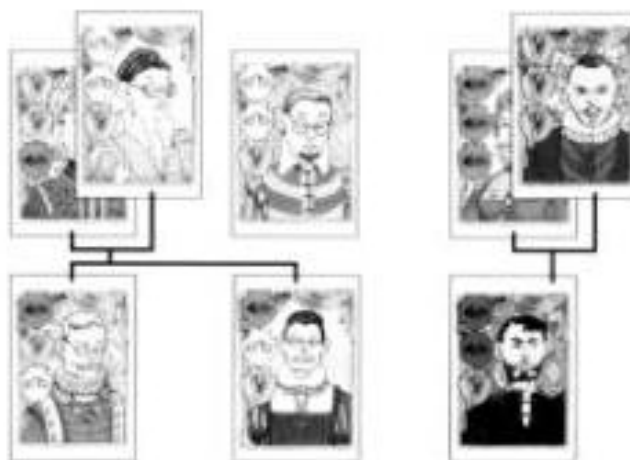
Afb. 2



Voorbeeld: De vaderkaart toont 2 oren (blauw) en een mond (rood), de moederkaart 2x de bril (geel) en een oor (blauw). Dan kan een kaart met één oor (blauw), mond (rood) en bril (geel) als nakomeling gelegd worden, maar bv. geen kaart met 2x mond (rood) en bril (geel).

Een paar ouders kan meerdere nakomelingen hebben, die op een willekeurige plaats in de volgende rij/generatie kunnen liggen. Alleenstaande ouders kunnen geen nakomelingen hebben (zie afbeelding 3).

Afb. 3



Wie nakomelingen in het spel brengt, mag – moet echter niet – bovendien nog één van zijn kaarten verdeckt wegleggen en een nieuwe kaart van de blinde stapel in de plaats nemen. Door voor een nakomeling te zorgen, wordt bovendien een waardering (zie verder) uitgelokt.

- 3. Hij past** en neemt een kaart van de blinde stapel, zonder één van zijn handkaarten in het spel te brengen of weg te leggen.

Wie dus in het huwelijk treedt, heeft daarna evenveel kaarten in de hand als voorheen. Wie voor nakomelingen zorgt, heeft er één minder en wie past, heeft er één meer. Dat is van belang omdat elke overgehouden handkaart aan het einde van het spel minpunten oplevert.

Volgende generaties

Van zodra er nakomelingen zijn, kunnen deze evenzeer in het huwelijk treden, door er een kaart van het andere geslacht bij te leggen, en op hun beurt voor nakomelingen zorgen, die dan weer in een volgende rij gelegd worden. Op die manier volgen verschillende generaties elkaar op. Elke volgende generatie is precies één kaart groter dan de vorige. De 1^{ste} generatie begint met 3 kaarten en maximaal 3 echtparen, die samen maximaal 4 nakomelingen kunnen hebben. Deze 2^{de} generatie kan maximaal 5 nakomelingen (3^{de} generatie) hebben. Zij op hun beurt maximaal 6 (4^{de} generatie) en de 5^{de} generatie, tenslotte, bestaat uit maximaal 7 nakomelingen.

Van zodra alle (het maximum aantal) nakomelingen van een generatie in het spel is, worden de kaarten van de vorige generatie omgedraaid. Vanaf dan is het in die generatie niet meer mogelijk om nog huwelijken af te sluiten.

De nakomelingen in de 5^{de} generatie kunnen niet meer in het huwelijk treden.

Verduidelijkingen

Nakomelingen moeten niet noodzakelijkerwijs direct onder hun ouders gelegd worden. De speler legt zijn kaart ergens in de rij onder de rij met de ouders en zegt luidop van welk echtpaar de nakomeling afstamt. Dan kan iedereen zelf controleren of het om een "wettelijk" kind gaat. De nakomelingen kunnen in principe zowel van één of meerdere echtparen afstammen.

Er is geen regel die zegt dat een generatie volledig moet zijn, vooraleer de volgende generatie ontstaat. Huwelijken kunnen in elke uitliggende generatie gesloten worden en nakomelingen kunnen in elke rij in het spel gebracht worden, volgens de hierboven beschreven regels.

In elke generatie kunnen enkele kaarten (alleenstaanden) overblijven, die niet meer trouwen. Het spel kan eindigen zonder dat alle generaties volledig zijn, met de 5^{de} generatie als enige uitzondering.

Einde van het spel

Het spel eindigt op het ogenblik dat de 7^{de} nakomeling in de 5^{de} generatie in het spel gebracht wordt. De waardering voor deze geboorte wordt evenwel nog door-gevoerd.

Waardering

Voor elke geboorte van een nakomeling, worden punten uitgereikt, die met de telstenen op het scorespoor aangeduid worden. Voor elke nakomeling in de 2^{de} generatie, worden 2 punten toegekend. In de 3^{de} generatie zijn dat 3 punten, in de 4de generatie 4 punten en in de 5de generatie 5 punten.

De punten worden toegekend voor elke familiekenmerk dat getoond wordt op de nakomeling-kaart. De telsteen in dezelfde kleur, wordt overeenkomstig veel velden vooruit gezet op het scorespoor.

Voorbeeld: *In de 3^{de} generatie komt een nakomeling met de kenmerken "Neus (groen), Neus (groen) en Oren (blaux)". De groene telsteen wordt voor de 2 neuzen 3+3=6 punten vooruit gezet, de blauwe voor het oor 3 punten.*

Winnaar van het spel

Aan het einde van het spel, toont elke speler zijn geheime familiewapen en zet zijn telsteen voor elke kaart die hij in de hand heeft als volgt achteruit: 1 punt voor 1 kaart, plus 2 punten voor de tweede kaart, plus 3 voor de derde, enz. Heeft men dus nog 3 kaarten in de hand, moet men in totaal 6 punten met zijn telsteen achteruit gaan, met 4 kaarten zijn dat al 10 punten. De speler die daarna nog de meeste punten heeft, wint het spel.

Vrij vertaald door Sven De Backer.

Deze vertaling wordt u aangeboden door FORUM-Federatie Gezelschapsspellenclubs.