



Nur die Ziege zählt
Amigo, 2009
Günter BURKHARDT
3 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

⇒ 50 geitenkaarten met 1, 2, 3 en 5 geitenkoppen



rugzijde



⇒ 1 telbord



⇒ 6 houten geiten



⇒ 6 goktegels

(telkens in de kleuren geel, rood, blauw, groen, zwart en wit)



⇒ 6 spelerfiches



⇒ 1 handleiding

Spelidee en doel van het spel

De spelers ontvangen in acht slagen geiten, die op de kaarten zijn te zien als zwarte geitenkoppen (ter verduidelijking zijn telkens aan de beide zijdes van de kaart, dus links en rechts, de zwarte geitenkoppen afgebeeld). Vóór het begin van het spel (nadat de spelers hun handkaarten hebben ontvangen) moeten de spelers voorspellen hoeveel geitenkoppen ze aan het einde van het spel zullen hebben. Voor moedige voorspellers zijn er meer punten te behalen dan voor de niet zo heldhaftige spelers.

De speler die zijn voorspelling het beste vervult, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De **geitenkaarten** worden zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt, onafhankelijk van het aantal spelers, 8 kaarten in de hand. De resterende kaarten worden voor deze partij niet gebruikt.

Het **telbord** wordt op de tafel gelegd.

De **goktegels** en de **spelerfiches** worden voorzichtig uit de stanskartons gedrukt.

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de **houten geit**, de **goktegel** en de **spelerfiche** van deze kleur. Iedere speler plaatst zijn houten geit op het veld 0 van het telbord en legt de goktegel en de spelerfiche voor zich neer.

De **spelerfiche** toont aan alle spelers welke kleur iedere speler vertegenwoordigt.

Met de goktegel geven de spelers aan hoeveel zwarte geitenkoppen ze aan het einde van het spel willen hebben.

Spelverloop

De **jongste speler** wordt de startspeler.

Het spel verloopt in twee fases: het gokken op het te bereiken geitenkoppengetal en het uitspelen van de slagen.

1. Het gokken op het geitenkoppengetal

Om te beginnen moeten alle spelers inschatten hoeveel geitenkoppen ze aan het einde van het spel in hun behaalde slagen zullen hebben. De startspeler legt als eerste zijn goktegel op een plaats naar keuze aan het telbord.

De zijde van de goktegel die aan het telbord ligt, geeft aan hoeveel punten de speler aan het einde van het spel kan behalen. De speler ontvangt deze punten op voorwaarde dat hij daadwerkelijk met zijn behaalde geitenkoppen in het bereik ligt van zijn geplaatste goktegel.

De volgende mogelijkheden kunnen zich voordoen:

↪ 2 punten (harten)

Deze zijde van de goktegel dekt een bereik af van 4 rijen aan het telbord. De speler heeft dus een groot bereik ter beschikking waarin hij met zijn geitenkoppen kan landen. Maar hij ontvangt relatief ook maar weinig punten (namelijk 2).

↪ 3 punten

Het afgedekte bereik is drie rijen, er zijn 3 punten te behalen.

↪ 4 punten

Het afgedekte bereik is twee rijen, er zijn 4 punten te behalen.

↪ 5 punten

Met de langste zijde van zijn goktegel kan de speler er op gokken om geen enkele geitenkop te behalen (zijde aan de 0) of om juist meer dan 60 geitenkoppen te behalen (zijde aan de +61). In de beide gevallen ontvangt de speler bij succes 5 punten.



Voorbeeld

Speler Blauw dekt vier rijen af met zijn goktegel en gelooft dus dat hij tussen de 41 en 60 geitenkoppen zal behalen. Hij ontvangt 2 punten als dit klopt.

Speler Zwart gokt dat hij tussen de 36 en 50 geitenkoppen zal behalen. Hij ontvangt 3 punten als dit klopt.

Spelers Rood en Geel nemen een iets hoger risico en gokken beiden op maar twee rijen. Ze worden beloond met 4 punten als ze gelijk hebben.

Speler Wit riskeert het meest en gokt dat hij meer dan 60 geitenkoppen zal behalen. Hij ontvangt 5 punten als dit klopt.

Nadat de startspeler zijn goktegel heeft geplaatst, leggen alle andere spelers om de beurt (met de wijzers van de klok mee) hun goktegel aan het telbord.

Geen enkele goktegel mag op een andere goktegel liggen. Goktegels mogen uiteraard wel aan de beide zijdes van het telbord worden gelegd. Zo kan iedere rij van het telbord slechts tweemaal worden gegokt (éénmaal aan de linkerzijde en éénmaal aan de rechterzijde). Het onderste getal 0 en het bovenste getal +61 mogen slechts éénmaal worden gegokt.

2. Het uitspelen van de slagen

Te beginnen met de startspeler speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee, iedere speler **één kaart open** uit.

De uitgespeelde kaarten (van elke speler één) noemt men een slag.

De speler met de hoogste gespeelde kaart ontvangt de slag en telt de **geitenkoppen** van de kaarten uit deze slag samen (de koppen links of rechts van de kaart). Als extra telt de speler het **getal van de kleinste kaart** van de slag hierbij op. Vervolgens rukt hij met zijn houten geit het behaalde puntentotaal vooruit op het telbord. Op elk veld van het telbord kunnen tegelijkertijd ook meerdere geiten staan. Dan legt hij de gewonnen kaarten verdekt voor zich neer.

De winnaar van de slag opent de nieuwe slag.



$$\begin{aligned} & 5 + 3 + 1 + 1 \\ & = 10 \text{ geitenkoppen} + \text{kaartenwaarde } 5 \\ & = 15 \end{aligned}$$

Voorbeeld van een slag

In de slag liggen: kaart 40 (5 geiten), kaart 5 (3 geiten), kaart 47 (1 geit) en kaart 18 (1 geit). De som van de geiten is $5 + 3 + 1 + 1 = 10$. Bij dit getal wordt de waarde van de nederigste kaart opgeteld (kaart 5). De houten geit van de speler die kaart 47 heeft gelegd wordt dus 15 velden ($10 + 5$) verder gezet op het telbord.

Einde van het spel

Het spel eindigt **na de achtste slag**.

Iedere speler controleert of zijn houten geit op het telbord in het bereik van zijn goktegel is geland. Als dit is gelukt, ontvangt hij de desbetreffende punten. Als de geit buiten het gegokte bereik is geland, ontvangt de speler geen punten. De punten worden op een blaadje genoteerd.

Er worden zoveel rondes gespeeld als er deelnemers zijn. De speler die na deze rondes de **meeste punten** heeft behaald, is de winnaar van dit spel.



10 maart 2009