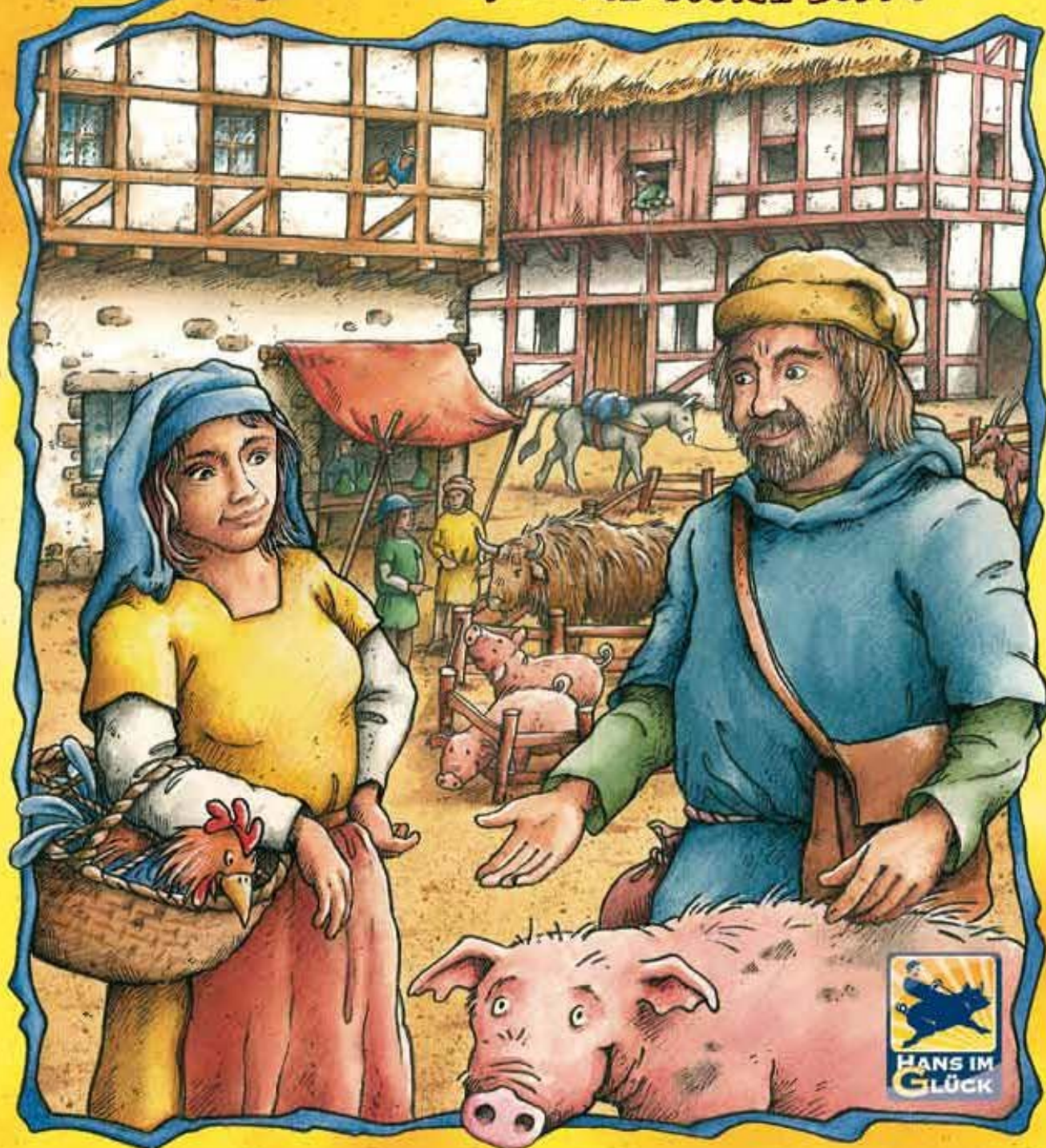


Schweine- bande

een Familiespel van Stefan Dorra





Hans im Glück, 2010

Stefan DORRA

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Spelmateriaal en spelopbouw

Het spelmateriaal bestaat uit 1 speelbord, 15 boeren uit hout (telkens 3 in de kleuren blauw, geel, groen, rood en zwart), 5 boerderijen, 25 voederfiches uit hout, 5 volgordefiches en 100 zeshoekige diertegels (96 dieren: telkens 16x 6 soorten en 4 voederzakken).

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De 25 voederfiches worden naast het speelbord gelegd. Iedere speler neemt 2 boeren (bij 4 of 5 spelers) of respectievelijk 3 boeren (bij 2 of 3 medespelers) van één kleur en ook één boerderij van dezelfde kleur, maar geen voederfiches. De 5 volgordefiches worden open naast het speelbord gelegd. De 100 zeshoekige diertegels worden verdekt zeer grondig gemixt en over meerdere stapels verdeeld. Deze verdekte stapels worden eveneens naast het speelbord gelegd.

In de afbeelding zijn de eerste 25 diertegels voor de eerste ronde al klaargelegd (zie ook onder 'A. Diertegels neerleggen').



Spelverloop

Het spel verloopt over 4 rondes. Elke ronde wordt opgedeeld in de volgende etappes:

- A. Diertegels neerleggen
- B. Boeren inzetten
- C. Diertegels inzamelen
- D. Diertegels op de boerderij leggen
- E. Voederen

A. Diertegels neerleggen

Aan het begin van elke ronde leggen de spelers verdekt 25 diertegels op de 25 zeshoekige velden van het speelbord.

B. Boeren inzetten

In de eerste ronde begint de jongste speler en legt om te beginnen 1 diertegel bloot. Vervolgens moet hij beslissen of hij een eigen boer op deze zonet blootgelegde diertegel inzet of hieraan verzaakt.

Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. Zodra een speler zijn laatste boer heeft ingezet, neemt hij onmiddellijk de laagste volgordefiche die ter beschikking is. Deze speler komt in dit hoofdstuk niet meer aan de beurt en mag geen volgende diertegel meer blootleggen. Hij wordt nu in het spel gewoon overgeslagen.



Als nog slechts één speler één of meerdere boeren niet heeft ingezet, legt hij verder de ene na de andere diertegel bloot. Telkens na het blootleggen van een tegel heeft hij de mogelijkheid om een boer in te zetten. Zijn laatste boer moet hij ten laatste inzetten op de laatste diertegel. Zou het toch gebeuren dat een speler nog één of meerdere boeren bezit maar alle diertegels al zijn blootgelegd, kan hij zijn boer of boeren in deze ronde niet meer inzetten. Nadat de allerlaatste boer werd ingezet, kan het gebeuren dat er nog verdeckte diertegels voorhanden zijn. Deze diertegels worden dan eveneens blootgelegd.

C. Diertegels inzamelen

De speler met de volgordefiche ① begint met het inzamelen van de diertegels. Hij kiest één van zijn boeren en verzamelt alle diertegels van één rij die vertrekken vanuit deze boer.

Daarna komen de medespelers één voor één aan de beurt in de volgorde van hun volgordefiche (dus niet met de wijzers van de klok mee).

Als de overige medespelers eveneens telkens 1 rij hebben ingezameld, komt de speler met de volgordefiche ① opnieuw aan de beurt.

Hij neemt zijn tweede boer en verzamelt opnieuw meerdere diertegels.

Zo komen ook de andere spelers nog aan de beurt. In het spel met twee en drie spelers komen alle medespelers nog een derde keer aan de beurt.

Bij het inzamelen van de diertegels gelden de volgende regels:

- De speler neemt de diertegel waarop zijn boer staat.
- Hij neemt alle diertegels van een rij naar keuze die vertrekt van zijn boer.
- De rij eindigt ofwel aan de rand van het speelbord of aan een andere boer of aan de laatste diertegel van deze rij.
- Een leeg veld binnen een rij beëindigt de rij niet.
- De speler neemt de boer van het speelbord en legt hem voor zich neer.



In het voorbeeld hebben 3 spelers reeds met hun eerste boer diertegels ingezameld. **Rood** heeft 2 kippen, 1 ezel en 1 koe ontvangen. **Geel** heeft 1 kip, 1 ezel en 1 varken en **Groen** heeft 1 kip, 1 schaap en 1 koe ingezameld. **Blauw** heeft nu 3 verschillende rijen waaruit hij kan kiezen:



Iste mogelijkheid:
1 kip, 1 geit en 1 ezel

of

2de mogelijkheid:
1 kip en 1 geit

of

3de mogelijkheid:
1 kip, 1 geit, 1 varken en
1 ezel

Blauw kiest voor de derde mogelijkheid.

worden in deze beurt verzameld

De verzamelde diertegels legt iedere speler open voor zich neer op de tafel. Identieke tegels worden onder elkaar gelegd.



reeds in vorige
rondes verzameld

Diertegels die na het inzamelen van alle spelers toch niet werden meegenomen en dus nog op het speelbord liggen, worden uit het spel genomen en terug in de doos gelegd. Hiermee is deze etappe afgesloten.

D. Dierentegels op de boerderij leggen

Nu kunnen alle spelers dieren op hun boerderij leggen. Hierbij gelden de volgende regels:

→ een groep van 4:

De speler heeft 4 dierentegels verzameld van dezelfde soort, bijvoorbeeld van de ezel. Hij legt 1 ezel op zijn boerderij en de resterende 3 ezels terug in de doos. Als hij nog een ezel heeft, die geen volgende groep van 4 kan vormen, laat hij die gewoon vóór zich liggen.

op de boerderij



terug in de doos

→ een groep van 6:

De speler heeft van iedere soort minstens 1 dier verzameld, dus 1 kip, 1 schaap, 1 geit, 1 ezel, 1 varken en 1 koe. Hij legt de koe op zijn boerderij en de resterende 5 dieren terug in de doos.

op de boerderij



terug in de doos

- Een dier kan **nooit dubbel** worden gebruikt, dus in een groep van 4 en tegelijkertijd in een groep van 6.
- Een speler is niet verplicht om een groep te verzilveren. Hij kan de groep dus gewoon vóór zich laten liggen. Dit is alleen zinvol als ...
 - ... de speler 4 varkens heeft en hij deze in de laatste ronde wil verzilveren (zie ook bij **'De varkenspremie'**)
 - ... de speler hoopt om een dier, met bijvoorbeeld een klein getal, later te kunnen gebruiken in een groep van 6.

Alleen de dieren op de boerderij leveren aan het einde van het spel punten die zorgen voor een goed resultaat ! Een ezel op de boerderij levert bijvoorbeeld 5 punten ... enz.

De varkenspremie in de laatste ronde

Als een speler in de vierde en laatste ronde 4 varkens open voor zich heeft liggen, legt hij 2 daarvan op zijn boerderij en de resterende twee varkens terug in de doos. Als de speler 8 varkens heeft, legt hij 4 daarvan op zijn boerderij, bij 12 varkens 6 ... enzovoort.

E. Voederen

Alle spelers moeten hun dieren voederen die niet in de boerderij liggen. Elk dier heeft 1 voederfiche nodig. Als een speler geen voederfiches heeft, moet hij één of meerdere dieren verkopen. Een dier levert zoveel voederfiches op als het getal dat op dit dier staat. Zo levert een varken bijvoorbeeld 6 voederfiches op.

Blauw bezit 7 dieren (zoals in het voorbeeld op pagina 4 is te zien): 1 kip, 3 geiten, 1 ezel en 2 varkens en geen voederfiche. Hij ruilt zijn ezel en zijn kip tegen 7 voederfiches. De ezel en de kip worden uit het spel verwijderd en worden terug in de doos gelegd. Voor de nu nog resterende 5 dieren betaalt hij 5 voederfiches terug aan de voorraad. Voor de volgende ronde heeft speler **Blauw** nog 2 voederfiches ter beschikking.

Met een ingezamelde voederzak kan een speler alle eigen dieren éénmaal voederen.




Daarna legt hij de voederzak terug in de doos. De speler mag uiteraard zijn dieren ook voederen met de voederfiches en zijn voederzak bewaren. Zodra alle medespelers hun dieren hebben gevoederd, eindigt de ronde.

Nieuwe ronde

Alle volgende rondes verlopen zoals de eerste, met de volgende uitzonderingen:

A. Diertegels neerleggen (zoals gewoonlijk)

B. Boeren inzetten

Hier begint nu de speler met de volgordefiche . Nadat deze speler 1 diertegel heeft blootgelegd en eventueel 1 boer heeft ingezet, leggen **alle spelers** hun volgordefiche naast het speelbord terug. Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

C. - E. (zoals gewoonlijk)

Bijzonderheden aan het einde van het spel

Nadat alle spelers in de vierde en laatste ronde hun boeren op het speelbord hebben ingezet, diertegels hebben ingezameld, diergroepen hebben verzilverd en hun **overgebleven dieren hebben gevoederd**, gebeurt nog het volgende:

Nu kan iedere speler 4 diertegels naar keuze als **groep van 4** verzilveren (in zover hij nog 4 of meer diertegels bezit) door telkens de diertegel met het kleinste getal van deze groepen op zijn boerderij te leggen.

Voorbeeld

Bezit een speler bijvoorbeeld nog 2 koeien en 2 geiten, legt hij één geit op zijn boerderij en legt de andere drie dieren terug in de doos. Bezit een speler nog 8 of meer diertegels dan kan hij zelfs 2 of meer 'groepen van 4' verzilveren.

Diertegels en voederzakken die hij niet meer kan verzilveren of gebruiken, worden eveneens terug in de doos gelegd.

Waardering

Iedere speler telt de punten van de dieren op zijn boerderij. De waarde van elk dier is op de tegel afgedrukt en kan 2, 3, 4, 5, 6 of 7 punten bedragen.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met de meeste varkens.

Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Speltips

- Bezit een speler bijvoorbeeld nog 2 ezels uit zijn vorige ronde dan moet hij zorgen dat hij in deze ronde nog twee ezels te pakken kan krijgen.
- Om de varkenspremie in de laatste ronde te veroveren, kan het lonend zijn om zijn varkens enige rondes niet te verzilveren en gewoon te blijven voederen.
- De spelers moeten bij het voederen in de laatste ronde er op letten om minstens 4 diertegels over te houden om die in de slotfase als groep van 4 te verzilveren. Daarom voorheen liever 1 waardevol dier verkopen als 2 minder waardevolle dieren.

We danken voor de vele testrondes Gregor Abraham, Tom Hilgert, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner en in het bijzonder ook Dieter Hornung als ook Hanna & Alex Weiß voor het nalezen van de handleiding.



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH
Heeft u opmerkingen, vragen of kritiek?
Schrijf naar info@hans-im-glueck.de
of raadpleeg de website: www.hans-im-glueck.de.

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
27 maart 2010