

Strauß voraus !

Kosmos, 2010

Fraser und Gordon LAMONT

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten

Doel van het spel

Welkom in de meest krankzinnige struisvogelwedstrijd van de wereld. Iedere speler kruipt in de rol van een struisvogel en probeert de race door de Afrikaanse savanne te winnen.

Vóór het eerste spel

Maak alle voordeelfiches voorzichtig los uit het stanskarton.

Spelmateriaal

⇒ **25 parcourestegels** (telkens met een eenvoudige en een moeilijkere zijde)



⇒ **100 bewegingskaarten** (telkens 20 per speler)



⇒ **5 overzichtskaarten**



⇒ **5 struisvogels**



⇒ **30 voordeelfiches** (telkens 6 per speler)



Opbouw van het renparcours

Voor de allereerste wedstrijd raden wij aan om het hier afgebeelde diervrije parcours te nemen. Het speelt zeer snel, zodat meteen een tweede wedstrijd kan worden georganiseerd met een iets of wat meer veeleisend parcours.

Hiervoor worden enkele parcoursstegele op de moeilijkere zijde gedraaid.

Voor de opbouw van een volledig parcours gelden de volgende aanbevelingen:

- ⇒ 14 parcoursstegele zorgen voor een goede lengte (inclusief start en doel).
- ⇒ Gebruik drie drinkplaatsen in een parcours.
- ⇒ Zorg er voor om niet te veel nieuwe speciale velden in één keer in te voeren. Eventueel verandert men tussen twee rennen slechts één voordeelfiche, gebruikt men één of twee nieuwe parcoursstegele en/of een speciale parcoursstegele.



Het is wel zeer belangrijk dat alle deelnemers de bijhorende spelregels goed kennen voor men de race start. De overzichtskaarten kunnen hierbij een belangrijke geheugensteun zijn.

START

Spelvoorbereidingen

- Iedere speler ontvangt de struisvogelfiguur, de 20 bewegingskaarten, de 6 voordeelfiches en de overzichtskaart van één kleur. In een spel met minder dan 5 spelers wordt het overtollige spelmateriaal terug in de doos gelegd.
- De spelers moeten tot overeenstemming komen welke 3 voordeelfiches in deze race zullen gelden. Iedere speler legt de drie gekozen voordeelfiches, met de zijde met het rode kruis, voor zich neer. De overige voordeelfiches worden terug in de doos gelegd.



Voor de eerste race raden wij aan om deze drie fiches te gebruiken.

- Iedere speler mixt verdekt zeer grondig zijn bewegingskaarten (of de spelers doen dit voor mekaar) en neemt de 4 bovenste kaarten in de hand. De resterende kaarten worden als een eigen verdekte voorraadstapel klaargelegd.

Spelverloop

Racevolgorde

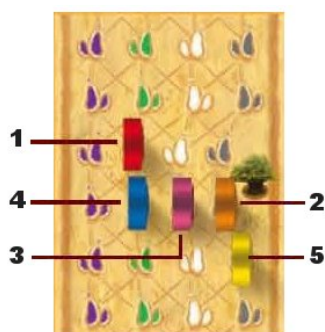
In elke ronde komt iedere speler precies één keer aan de beurt.

De spelers kiezen een **startspeler voor de eerste ronde**. De andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

In **alle volgende rondes** wordt de racevolgorde bepaald in overeenstemming met het actuele klassement van de eigen struisvogel op het parcours (diegene die aan de leiding staat speelt als eerste, daarna diegene die tweede staat ... enzovoort).

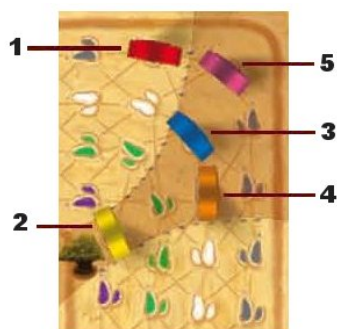
Als er meerdere struisvogels op dezelfde plaats liggen, is die speler als eerste aan de beurt die zich het dichtst bij de **apenbroodboom** bevindt op deze parcourestegel.

Op een **recht stuk** is dit zeer gemakkelijk vast te stellen.



Speler Rood leidt en is in deze ronde als eerste aan de beurt. Blauw, Paars en Oranje liggen gelijk. Hier beslist de nabijheid van de apenbroodboom. Daarom wordt Oranje tweede, Paars derde en Blauw vierde. Geel speelt als laatste.

Een **bocht** is steeds ingedeeld in drie sectoren, gescheiden door een stippellijn met stenen. Het eerste criterium voor de racevolgorde in een bocht is de sector waarin de struisvogel zich bevindt (hoe meer vooraan, hoe eerder aan de beurt). Binnen een sector spelen de struisvogels in volgorde van de sporen van binnen (apenbroodboom) naar buiten.



Speler Rood is alleen in de voorste sector en is als eerste aan de beurt. De andere struisvogels bevinden zich allen in de tweede sector.

Hun volgorde wordt nu bepaald door de afstand van hun spoor tot de apenbroodboom. Daarom is Geel tweede. Blauw en Oranje bevinden zich op hetzelfde spoor en daarom even ver verwijderd van de boom. Blauw ligt echter vóór Oranje en wordt daarom derde. Oranje is vierde en Paars is als vijfde aan de beurt omdat hij op het meest afgelegen spoor zit.

In **iedere ronde** voert elke speler in zijn speelbeurt de volgende **drie acties** door:

1. Een kaart uitspelen.
2. De eigen struisvogel verplaatsen.
3. Een kaart trekken.

1. Een kaart uitspelen

De speler kiest een kaart uit de hand en legt die open op een eigen aflegstapel (naast zijn voorraadstapel).

2. De eigen struisvogel verplaatsen

De uitgespeelde kaart toont een **getal** en een **kleur**. De speler mag met zijn struisvogel een desbetreffend aantal velden verder gaan en **moet zijn beurt beëindigen op een spoor met de passende kleur**. Men mag alleen **voorwaarts bewegen langs de bruine markeringslijn** van veld naar veld.

Tijdens de beweging moet men de volgende regels naleven:

- De speler **moet zijn beurt beëindigen op het spoor met de kleur van zijn kaart**.
- Betreedt de speler tijdens zijn beweging de kleur van het spoor die zijn kaart toont, **mag hij dit spoor in deze beurt niet meer verlaten**.
- Men kan niet door een andere struisvogel gaan.
- Men kan zijn speelbeurt niet voortijdig beëindigen tenzij die beweging wordt geblokkeerd door andere **struisvogels**, een **leeuw**, een **krokodil** of **drijfzand** zodat eventuele overtollige bewegingspunten vervallen. Maar ook dan geldt dat men absoluut op de kleur moet eindigen van de kaart die men heeft uitgespeeld.

Bonusbeweging

Als de speler aan het begin van zijn speelbeurt op een kleur staat van zijn nieuw uitgespeelde kaart, mag hij dit spoor in deze beurt niet verlaten. Hij raast zogezegd rechtdoor en ontvangt een bonusbeweging die overeenstemt met zijn klassement. Als eerste mag hij 1 extra veld verder, als tweede 2 extra velden verder ... enzovoort.



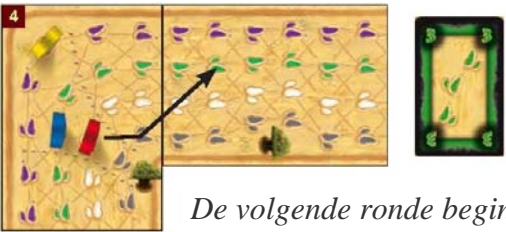
*Speler Geel ligt in deze ronde aan de leiding.
Hij staat aan het begin van zijn speelbeurt op paars en speelt een paarse 4 uit en daarom krijgt hij een bonusbeweging conform zijn klassement (1).
Hij mag dus $4 + 1 = 5$ velden ver bewegen, maar het paarse spoor niet verlaten.*



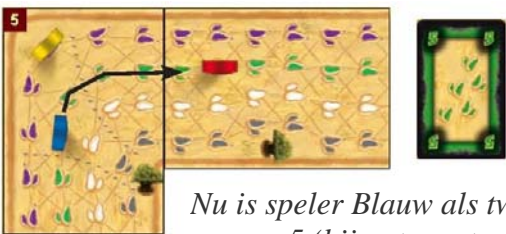
*Nu is speler Rood als tweede aan de beurt.
Hij staat op het groene spoor en speelt een witte 4 (hij krijgt dus geen bonusbeweging). Zodra speler Rood in zijn beurt de uitgespeelde sporenkleur (hier wit) heeft betreden, mag hij dit spoor niet meer verlaten. De kortere weg over het grijze spoor is daarom niet toegelaten.*



Als derde geklasseerde is nu speler Blauw aan de beurt.
Hij staat op grijs en speelt een groene 4 (ook hij heeft geen bonusbeweging).



De volgende ronde begint. Speler Rood ligt aan de leiding en speelt een groene 3.



Nu is speler Blauw als tweede geplaatste aan de beurt. Hij staat op groen en speelt een groene 5 (hij ontvangt een bonusbeweging conform zijn actueel klassement, dus 2 extra velden). Hij mag dus $5 + 2 = 7$ velden ver bewegen. Omdat hij het groene spoor niet mag verlaten en ook niet door een andere struisvogel kan, moet hij achter de rode struisvogel blijven staan en de resterende bewegingspunten vervallen.



Als derde geplaatste is nu speler Geel aan de beurt. Hij staat op paars en speelt een paarse 3 uit (hij ontvangt een bonusbeweging conform zijn actueel klassement, dus 3 extra velden). Hij mag dus $3 + 3 = 6$ velden ver bewegen, maar hij mag het paarse spoor niet verlaten.

Uitzondering

De speler kan steeds een kaart naar keuze uitspelen om onafhankelijk van het getal en de kleur van de kaart de struisvogel **één veld in een richting naar keuze** te bewegen. In dit geval ontvangt hij geen bonusbeweging.

Dit is de **enige mogelijkheid op een veld in een andere kleur als de uitgespeelde kaart terecht te komen.**



Speler Blauw is aan de beurt en speelt een witte 3 maar mag uiteraard niet rechtdoor over de leeuw. Omdat hij reeds op het kleurenspoor staat van de kaart die hij heeft gespeeld, mag hij dit spoor in zijn speelbeurt ook niet meer verlaten om rond de leeuw te lopen en aansluitend opnieuw op het witte spoor terecht te komen. In plaats hiervan benut hij de uitzonderingsregel en gebruikt de kaart om zich precies één veld te verplaatsen naar het groene of het grijze spoor.

3. Een kaart trekken

De speler trekt de bovenste kaart van zijn voorraadstapel.

Als de speler een kaart moet trekken en zijn voorraadstapel is opgebruikt, worden alle kaarten van zijn aflegstapel opnieuw zeer grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaargelegd. Vervolgens trekt de speler de bovenste kaart van de stapel.

Drinkplaatsen

Het rennen door de savanne zorgt uiteraard voor grote dorst (misschien zelfs ook het spelen van dit spel, dus doe ze nog maar eens vol).

Telkenmale een speler met zijn struisvogel **over een veld in een drinkplaats loopt of daar halt houdt**, ontvangt hij één voordeel (men moet zijn speelbeurt echter niet op een drinkplaats beëindigen).

De speler mag dan één van zijn voordeelfiches op de zijde draaien met het groene vinkje. Dit voordeel kan **vanaf de volgende ronde tot een bepaald moment in zijn speelbeurt éénmalig** worden benut.

Nadat een voordeelfiche werd ingezet, wordt de voordeelfiche **terug in de doos** gelegd. Een speler kan in één speelbeurt ook meerdere voordeelfiches in één keer inzetten. Per drinkplaats mag **iedere speler telkens maar één voordeel** ontvangen.



De voordelen



Grote sprong

De struisvogel denkt dat hij kan vliegen ... maar het is eerder een grote sprong die hij kan maken. Tijdens een beweging kan de struisvogel ongestoord door bepaalde hindernissen rennen (andere struisvogels, dieren of drijfzand). Het veld waarop hij halt houdt, moet echter wel vrij zijn.



Bokkensprong

Als de struisvogel zijn beweging beëindigd direct achter een andere struisvogel, kan hij deze struisvogel overspringen. Hij springt over alle direct achter elkaar staande struisvogels tot hij het eerste vrije veld bereikt (de struisvogel kan meerdere tegenstanders in één keer overspringen). De bokkensprong is verboden wanneer men op een dierveld zou landen.



De joker van 4

In plaats van een bewegingskaart uit te spelen, kan men deze voordeelfiche gebruiken. Het is een joker met de waarde 4. De speler kiest een sporenkleur (paars, groen, wit of grijs) en speelt volledig normaal 4 velden vooruit. Als de speler het spoor niet verlaat, ontvangt hij eveneens de bonusbeweging. De speler trekt aansluitend één kaart.



Bewegingskaart kopiëren

In plaats van een bewegingskaart uit te spelen, gebruikt de speler de bovenste bewegingskaart van de eigen aflegstapel voor de actuele verplaatsing. De speler trekt aansluitend één kaart.



Beweging + 2

Aan het einde van zijn beweging mag de speler twee velden verder lopen (zonder hierbij van spoor te wisselen).



Vijf handkaarten (een onmiddellijk en bestendig voordeel)

De struisvogel heeft een beter overzicht gekregen over de weg en zijn omgeving. Aan het einde van zijn speelbeurt, waarin hij deze voordeelfiche op de zijde met het groene vinkje heeft gedraaid, trekt hij éénmalig twee kaarten in plaats van één. De speler mag nu voor de resterende duur van het spel vijf kaarten in de hand houden. Deze voordeelfiche blijft bestendig voor de speler liggen en moet niet in de doos worden teruggelegd.

Opgelet: Dieren !

Op sommige velden worden de struisvogels opgewacht door wilde dieren. Deze velden worden door de dieren op de volgende wijze beïnvloedt:



Leeuw

De struisvogels kunnen deze velden noch betreden noch doorkruisen. Leeuwen kunnen het namelijk niet zo goed vinden met struisvogels.



Jachtluipaard

De struisvogels mogen deze velden betreden en doorkruisen. De speler moet in dit geval echter voor elke betreden of doorkruiste jachtluipaardveld één van zijn voordeelfiches terug in de doos leggen (indien mogelijk moet dit een fiche zijn dat reeds met de zijde met het groene vinkje naar boven ligt). Zo kan het zijn dat een speler het voordeel verliest van vijf handkaarten in de hand te mogen hebben. Vanaf dan moet de speler zich weer houden aan het aantal van 4 handkaarten. Jachtluipaarden vinden het fijn om struisvogels te pesten.



Stekelvarken

De beweging eindigt onmiddellijk bij het betreden van een stekelvarkenveld. De speler roept: "ai ai ai" en trekt, zoals gewoonlijk, één kaart.



Krokodil

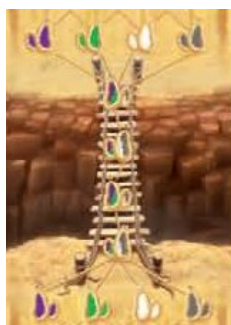
Een struisvogel mag zijn beweging absoluut niet beëindigen op een krokodillenveld. Hij mag dit veld wel doorkruisen door snel over de rug van de krokodil te lopen.



Wrattenzwijn

Als een struisvogel tijdens zijn beweging een veld met een wrattenzwijn doorkruist of op zo een veld blijft staan, moet de speler aan het einde van zijn speelbeurt alle handkaarten afleggen en nieuwe handkaarten trekken (normaal dus 4 kaarten tenzij men de voordeelfiche heeft van de vijf handkaarten). Wrattenzwijnen zorgen dus steeds voor chaos, niet vergeten !

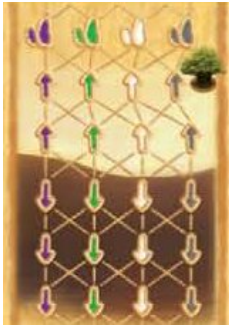
Moeilijke parcourstegels



Touwenbrug

Het parcours wordt versmald tot één spoor. Iedere kleur mag worden gebruikt om over de meerkleurige velden te lopen. Als een speler de beweging start op één van de meerkleurige velden ontvangt hij geen bonusbeweging.

De speler moet de touwenbrug verlaten op het spoor dat overeenstemt met zijn gespeelde kaart. De normale sporen vóór en achter de touwenbrug tellen telkens bij de aangrenzende parcourstegels als men voor de positiebepaling moet kijken naar de apenbroodboom.



Zandduin

Als een struisvogel zijn beweging beëindigd op één van de pijlen, loopt hij afhankelijk van de pijlrichting meteen één veld voorwaarts of achterwaarts (als men dan opnieuw op een pijl landt wordt hier geen rekening mee gehouden). Als men door de pijl op een bezet veld zou landen wordt de pijl ook genegeerd en beweegt men zich niet.



Drijfzand

Als een speler op een veld met drijfzand terechtkomt, moet men daarvoor 2 bewegingspunten gebruiken (dus één meer dan gewoonlijk).

Speler Blauw heeft 4 bewegingspunten nodig om daar te geraken.

*Het kost 2 bewegingspunten om op of over een drijfzandveld te gaan.
Van daar weer weg gaan, kost geen extra bewegingspunt.*

Op de toppen van de tenen lopen en een 2 uitspelen !



Als een speler een 2 uitspeelt, mag hij de uitwerkingen van dieren, zandduinen en drijfzand negeren, zelfs wanneer hij hierbij de bonusbeweging benut. Behendige struisvogels lopen zeer voorzichtig om de gevaren net te ontwijken !



Speler Blauw ligt aan de leiding en speelt een witte 2. Omdat hij zijn beurt begint op wit en een witte kaart speelt, ontvangt hij een bonusbeweging in overeenstemming met zijn huidig klassement (plaats 1). Hij mag dus 3 velden ver lopen (2 + 1), maar hij mag het witte spoor niet verlaten. Omdat hij maar langzaam loopt mag hij de leeuw negeren dit veld doorkruisen.

Einde van het spel

Het spel eindigt in de ronde waarin één of meer struisvogels de doellijn overschrijden. Deze ronde wordt nog tot het einde gespeeld zodat iedere speler evenveel speelbeurten heeft gehad. De struisvogel die de doellijn in deze ronde het verst heeft overschreden, wint het spel. Dat betekent dat niet altijd de struisvogel die als eerste de doellijn passeert de winnaar is !

Als twee of meer struisvogels even ver over de finish zijn geraakt, wint van die struisvogels de struisvogel die het dichtst bij de apenbroodboom van deze doeltegels staat (eventueel moet zelfs een extra tegel recht worden aangelegd; men moet er dan wel op letten dat de apenbroodboom aan dezelfde kant staat).