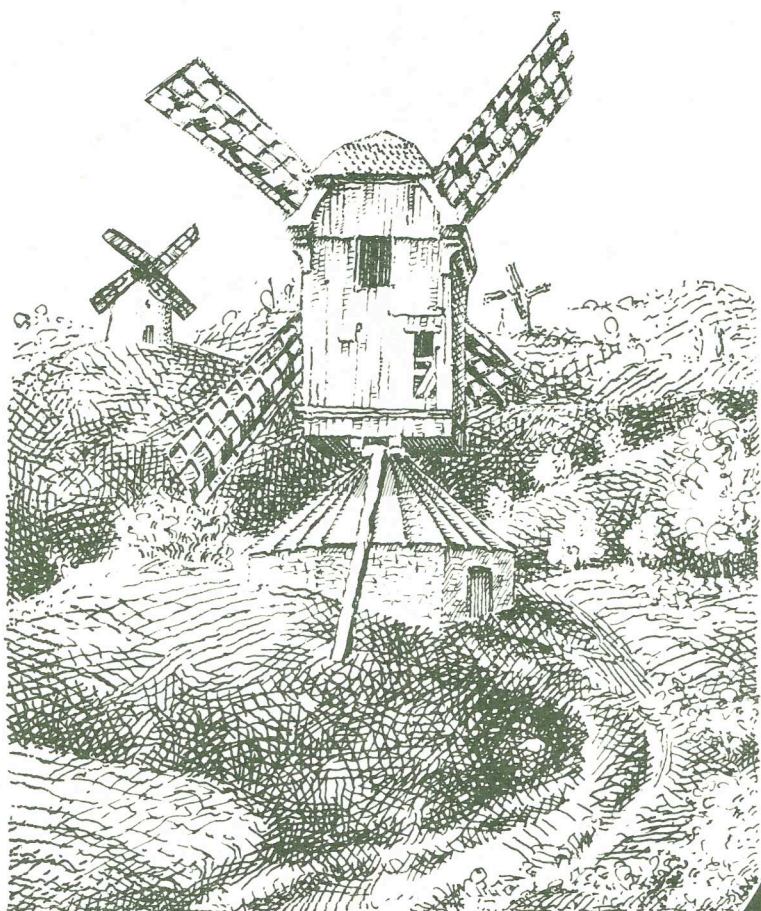


REINHOLD WITTIG

**MOLENAAR
&
ZOON**

Het gilde spel
van dappere
molenaars



MOLENAAR & ZOON

Een familie spel voor 4–6 spelers door Reinhold Wittig.
Grafiek door Matthias Wittig.

SPELINHOUD:

Speelmat en regels, 12 meelzakken in 6 kleuren, 68 molenstenen (48 witte met waarde 1 en 20 rode met waarde 5) 70 spreekwoordkaarten en een dobbelsteen.

SPELREGELS

GEDACHTE ACHTER HET SPEL

Elke speler neemt de rol op zich van een meester-molenaar, die zijn beide zonen op reis stuurt, opdat zij zich in het molenaarsvak kunnen bekwamen. De aankomende molenaars worden in het spel door hun meelzakken vertegenwoordigd (een molenaar's zoon en een meelzak hebben dezelfde betekenis!).

De molenaars leerlingen leren hun vak en hoeveel zij geleerd hebben wordt getoond door het aantal molenstenen, dat zij onderweg verzamelen. Molens kunnen met molenstenen worden gekocht. De winnaar is de molenaar wiens beide zonen het eerste molens hebben gekocht en aldus meester-molenaar zijn geworden.



HET SPEL ZELF

De speelmat heeft een binnenveld waarop de figuren, met de klok mee, worden verplaatst. Het bestaat uit **20 landschapsvelden** en **10 molenvelden**, welke laatste met molenwieken zijn gemerkt en waarvandaan paden leiden naar de diverse molens.

Staat men op een molenveld, dan betekent dit, dat men in die betreffende molen werkt.

De prototypes van de afgebeelde molens staan op de Canarische Eilanden, op Kreta, in Griekenland, in Iran, op de Azoren, in Tsjechoslwakije, in Noordduitsland, Beieren en België.

De spreekwoord-kaarten bevatten opdrachten, waarvan sommige niet onmiddellijk tijdens het spel kunnen worden uitgevoerd. Men moet ze onthouden; als ze in uw voordeel zijn zult u daar zeker geen moeite mee hebben. Maar wanneer ze in uw nadeel zijn zullen uw medespelers ze maar al te graag onthouden!

SPEL-VOORBEREIDING

- Iedere speler ontvangt twee meelzakken van één kleur en een startkapitaal van 7 molensteenwaarden: dat zijn 7 witte molenstenen of 2 witte en één rode molensteen met waarde 5. Zijn bezit aan molenstenen houdt men tijdens het spel verborgen.
- Beslis wie er begint.
- In de eerste ronde zetten de spelers hun eerste meelzak op een van de landschapsvelden, waarop geen molenwieken zijn afgebeeld. De tweede meelzak wordt op dezelfde wijze tijdens de tweede ronde geplaatst.
- Nadat alle meelzakken zijn geplaatst, gooit de volgende speler eenmaal de dobbelsteen om vast te stellen op welke kant van de speelmat de grens zal liggen waarop de uitbetaling van molenstenen zal plaatsvinden. Die grens is altijd de grens tussen de twee buitenste landschapsvelden, die tegen de twee halve cirkels – een links, een rechts – aan liggen. De nummers 1, 3, 5 zijn aan de ene zijde gedrukt en 2, 4, 6 aan de andere. Al naar gelang men een even of oneven aantal ogen heeft geworpen, valt de betaalgrens op de ene of op de andere kant.







- Wanneer deze grens tijdens het spel door een meelzak wordt gepasseerd, dan ontvangt de eigenaar van de meelzak een molensteen (zie ook „winnen van molenstenen“).
- Nadat de plaats van de grens is vastgelegd, wordt het pak met kaarten, met de tekst naar beneden, klaar gelegd. Eén speler wordt als bankier aangewezen. Hij of zij betaalt en ontvangt voor de bank, die bij het begin van het spel, alle resterende molenstenen en alle molens bezit. De bank kan naar believen witte in rode molenstenen, die vijf maal zoveel waard zijn, omwisselen.

DOEL VAN HET SPEL

Doel is zoveel mogelijk molenstenen te verdienen om daarmee molens te kunnen kopen. Wie als eerste twee molens heeft gekocht, is winnaar.

SPELVERLOOP

De dobbelsteen wordt om beurten gegooid. Het aantal ogen betekent het volgende:

-  **Neem één kaart,** volg haar instructies op en leg het op een tweede stapel.
-  **Twee velden vooruit gaan** (met de klok mee) **of een kaart nemen.**
-  Ga het betreffende aantal velden **vooruit** (met de klok mee).
-  Kan naar wens over beide meelzakken worden verdeeld. **In totaal 6 velden voorwaarts gaan.** Als men al een molen heeft gekocht en dus nog maar een figuur op het speelveld heeft, dan mag men kiezen hoeveel velden men vooruit wil, maar maximaal 6 velden.



WINNEN VAN MOLENSTENEN

Molenstenen kunnen op verschillende manieren worden gewonnen:

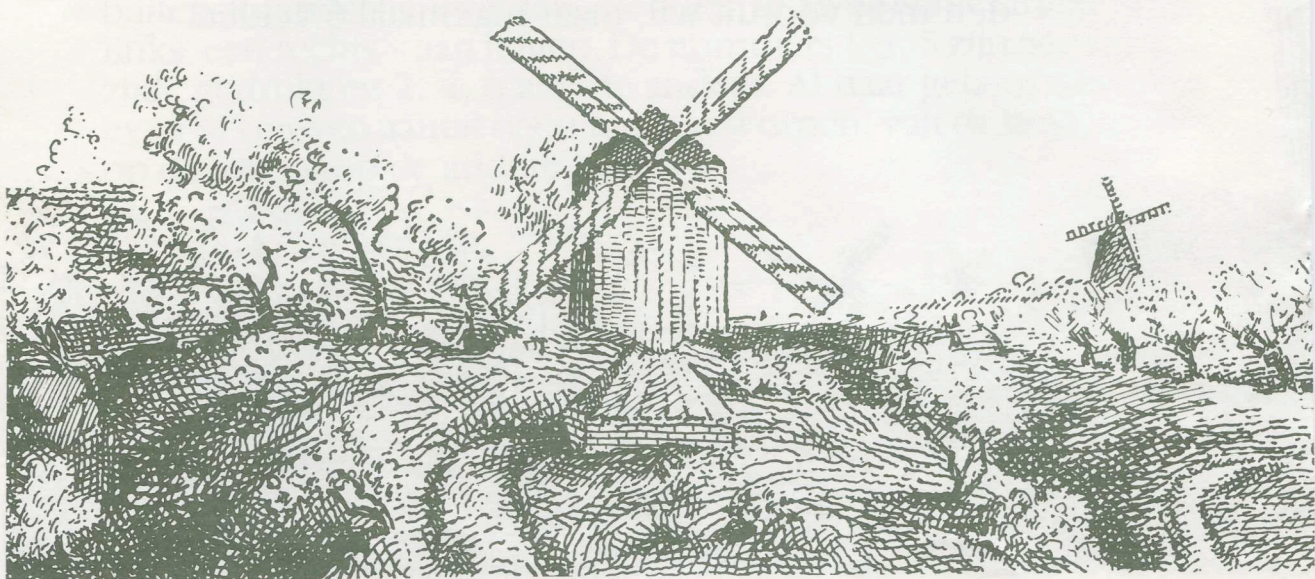
1. Iedere keer wanneer men met een meelzak over de vastgestelde grens trekt, ontvangt men een molensteen van de bank.
2. Wanneer men op een landschapsveld terecht komt, dat al wordt ingenomen door een meelzak van een medespeler (zie 4 voor molenvelden). U brengt het laatste nieuws en roddel over de molens, uw tegenspeler beloont u met een molensteen. Wanneer u op een veld komt waarop meerdere meelzakken staan, dan krijgt u van elke eigenaar een molensteen.
3. De bank of een medespeler moet uitbetalen als die daartoe wordt geïnstrueerd door een speelkaart.
4. Wanneer men een molen heeft gekocht moet iedere leerling-molenaar, die daar stopt, een molensteen als leergeld betalen.

MOLENS KOPEN

Met de waarde van 14 molenstenen kunt u uw eerste molen kopen. Daartoe moet een van uw eigen meelzakken alleen op het betreffende molenveld staan. U plaatst hem op de molen samen met de koopsom.

Vanaf nu moet met dit geld worden betaald, wanneer een kaart dit van de molenbezitter verlangt. De bank komt dus niet meer te hulp voor privébezit.

Het is raadzaam pas een molen te kopen als men aanzienlijk meer molenstenen heeft dan de koopsom, zodat de tweede meelzak niet straatarm is. Indien nodig kan deze meelzak geld van de molen lenen maar het geld moet worden terugbetaald voor de aankoop van de tweede molen. Wanneer de tweede molen wordt gekocht moet de volle koopprijs op de eerste molen liggen.



Nadat u uw eerste molen hebt gekocht, hoeft u slechts een veld naar voren te gaan. Wanneer u een 6 hebt gegooid kunt u zoveel velden vooruit gaan als u wilt, als het er maar niet meer dan 6 zijn.

EINDE VAN HET SPEL

Met nog 7 molensteenwaardes kunt u een tweede molen kopen en aldus het spel winnen. Tussen de eerste en de tweede aankoop van een molen moet de tweede meelzak echter minstens eenmaal de grens zijn gepasseerd en alleen op het veld van de te kopen molen staan.

SPEELDUUR

Door het beginkapitaal en de koopsommen te veranderen kan men de speelduur verlengen of verkorten.

Wanneer u de molen-sfeer goed is bevallen, overweeg dan eens het maken van een molentocht of oriënteert u zich d. m. v. voorhanden zijnde litteratuur en informatie over hollandse, molens.

Ik draag dit spel op aan Anna Corinna met de beste wensen bij haar reizen.

