

BOKKEN SCHIETEN



Günter Burkhardt

Aantal spelers: 3 - 6

Leeftijd: 8+

Tijd: ca. 15 minuten

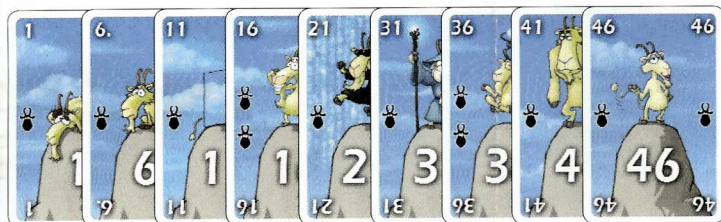


INTRODUCTIE

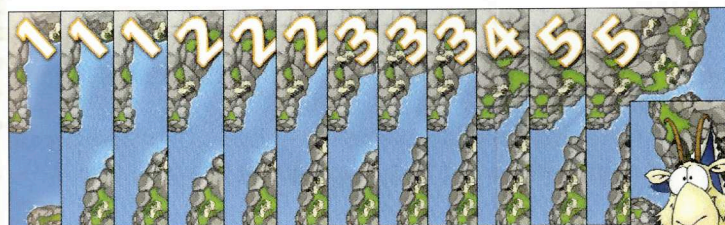
Het is lang, lang geleden. De spelers zijn geitenhoeders langs de roerige Middellandse Zee. Ze zijn de passerende roversbendes, legers en wilde dieren moe, en willen zich terugtrekken op veilige rotseilanden voor de kust. Eerst moeten ze geiten vangen voor hun kudde, waarmee ze naar hun eiland willen vertrekken. Maar pas op: je eiland kan spaarzaam begroeid zijn, waardoor het je kudde niet kan onderhouden! Probeer dus te weten te komen, hoe groot je kudde mag worden. Zorg, dat je noch te weinig, noch te veel geiten in je kudde hebt als het spel is afgelopen, want anders schiet je wellicht een bok!



SPEELMATERIAAL



50 geitenkaarten met 1, 2, 3, 4 of 5 geitenkoppen achterzijde



12 eilandkaarten (waarden 1 t/m 8)

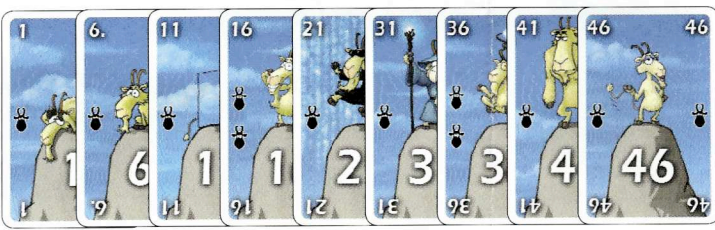


achterzijde

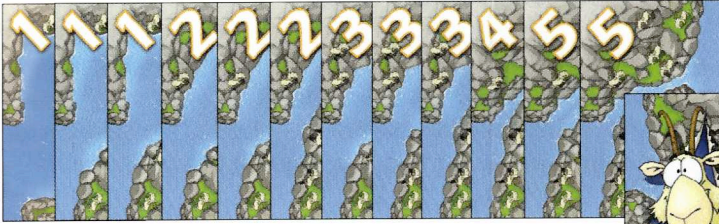


1 houten geit





50 geitenkaarten met 1, 2, 3, 4 of 5 geitenkoppen achterzijde



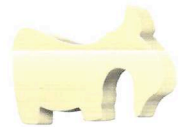
12 eilandkaarten (waarden 1 t/m 8)



achterzijde



de spelregels



1 houten geit



DOEL VAN HET SPEL

De spelers vangen gedurende de 8 slagen in dit spel een aantal geiten. Deze zijn op de geitenkaarten met zwarte geitenkoppen aangegeven (tel alleen de koppen aan één kant van de kaart op, niet aan beide kanten). In de loop van het spel ontstaat een eiland op tafel. Halverwege het spel is dit af en blijkt, hoeveel geiten er kunnen overleven. De speler die na 8 slagen de meeste geiten heeft gevangen zonder de limiet te overschrijden, is de winnaar. Maar wie aan het einde van het spel meer geiten heeft dan de limiet, heeft verloren!



VOORBEREIDING

Schud de stapel geitenkaarten en geef iedere speler er gedekt 8. Leg de resterende kaarten ongezien af. Schud de stapel eilandkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Zet de houten geit ernaast.



SPELVERLOOP

De jongste speler begint. Hij speelt één kaart open op tafel. Om beurten met de klok mee doen de andere spelers hetzelfde totdat iedere speler één kaart heeft gespeeld. De gespeelde kaarten vormen samen een "slag".

De speler die in de eerste slag de laagste kaart heeft gespeeld, moet de bovenste eilandkaart van de stapel omdraaien en midden op tafel leggen. Hij zet vervolgens de houten geit op één van de twee landmassa's op die kaart. Zijn overweging is, of hij voor het hoge cijfer kiest of voor het lage. De gekozen landmassa zal in de volgende slagen tot een eiland worden uitgebouwd. De houten geit geeft aan, welke landmassa tot eiland wordt uitgebouwd en wordt niet meer verplaatst.

De speler die de hoogste kaart heeft gespeeld, neemt de slag en legt deze gedekt voor zich neer. Hij komt uit voor de volgende slag door uit zijn hand een kaart te kiezen en te spelen.

De spelers mogen in de loop van het spel gewonnen kaarten niet meer bekijken.

Nieuwe eilandkaarten plaatsen

Ook na de tweede, derde en vierde slag wordt steeds door de speler met de laagste kaart een eilandkaart omgedraaid en aan de landmassa met de houten geit gepast. De speler mag kiezen of hij de landmassa met het hoogste of die met het laagste cijfer aanbouwt. Na 4 slagen is het eiland af: de vijfde tot en met de achtste slag wordt gespeeld zonder eilandkaarten om te draaien.

Wat betekenen de cijfers op de eilandkaarten?

Naarmate het eiland zijn voltooiing nadert (ontdekt wordt), verschijnen er meer cijfers op de landmassa's, waar het uit bestaat. Na 4 slagen is het eiland voltooid (geheel verkend) en zijn er op het eiland 4 cijfers zichtbaar. Deze 4 cijfers vormen opgeteld de geitenlimiet aan het einde van het spel, welke voor de kudde van elke speler geldt.

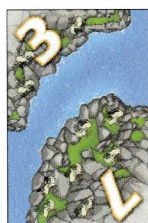
Voorbeeld: De eerste eilandkaart bevat een "2" en een "4". De speler die de laagste kaart in de eerste slag heeft gespeeld, heeft de houten geit op de "4" gezet. De speler die de laagste kaart in de tweede slag heeft gespeeld, draait de bovenste kaart van de gedekte stapel eilandkaarten om. Op deze kaart staan een "3" en een "7". Hij kan nu kiezen welke van deze twee cijfers hij aan de "4" past. Daarmee verhoogt hij de geitenlimiet op het eiland voorlopig naar "7" of "11".

Voorbeeld:

1^e eilandkaart



2^e eilandkaart



2 mogelijkheden:

1.



$$\text{Som} = 7 (4 + 3)$$

2.



$$\text{Som} = 11 (4 + 7)$$



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na de achtste slag. Iedere speler telt nu het aantal zwarte geitenkoppen op zijn gewonnen kaarten (zie voorbeeld). Spelers met meer geitenkoppen dan de geitenlimiet op het eiland hebben verloren. De speler die de meeste geitenkoppen heeft zonder de limiet te overschrijden, heeft gewonnen!

Speciale situaties:

Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars. Een speler zonder geitenkoppen wint het spel als alle andere spelers de geitenlimiet hebben overschreden. Als alle spelers de limiet hebben overschreden, wint niemand.

Wat betekenen de cijfers op de eilandkaarten?

Naarmate het eiland zijn voltooiing nadert (ontdekt wordt), verschijnen er meer cijfers op de landmassa's, waar het uit bestaat. Na 4 slagen is het eiland voltooid (geheel verkend) en zijn er op het eiland 4 cijfers zichtbaar. Deze 4 cijfers vormen opgeteld de geitenlimiet aan het einde van het spel, welke voor de kudde van elke speler geldt.

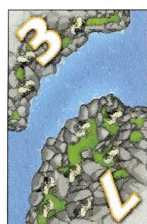
Voorbeeld: De eerste eilandkaart bevat een "2" en een "4". De speler die de laagste kaart in de eerste slag heeft gespeeld, heeft de houten geit op de "4" gezet. De speler die de laagste kaart in de tweede slag heeft gespeeld, draait de bovenste kaart van de gedekte stapel eilandkaarten om. Op deze kaart staan een "3" en een "7". Hij kan nu kiezen welke van deze twee cijfers hij aan de "4" past. Daarmee verhoogt hij de geitenlimiet op het eiland voorlopig naar "7" of "11".

Voorbeeld:

1^e eilandkaart



2^e eilandkaart



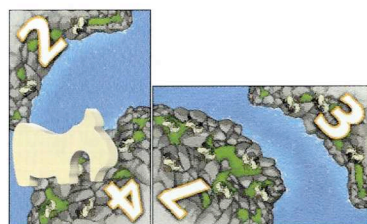
2 mogelijkheden:

①.



$$\text{Som} = 7 (4 + 3)$$

②.



$$\text{Som} = 11 (4 + 7)$$



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na de achtste slag. Iedere speler telt nu het aantal zwarte geitenkoppen op zijn gewonnen kaarten (zie voorbeeld). Spelers met meer geitenkoppen dan de geitenlimiet op het eiland hebben verloren. De speler die de meeste geitenkoppen heeft zonder de limiet te overschrijden, heeft gewonnen!

Speciale situaties:

Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars. Een speler zonder geitenkoppen wint het spel als alle andere spelers de geitenlimiet hebben overschreden. Als alle spelers de limiet hebben overschreden, wint niemand.