

Honeybears

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Piatnik, 1998

Een tactisch loopspel waarbij je je kaarten goed moet inzetten.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Brugge, België).

Spelidee

Vier beren hebben honingpotten gevuld en proberen die zo vlug mogelijk naar hun hol te brengen. Hoe sneller ze echter lopen, hoe meer honing ze onderweg morsen.

Elke speler speelt kaarten uit om een beer naar keuze te verplaatsen. Diezelfde kaarten brengen echter ook punten op in de eindafrekening. Je moet dus steeds weer kiezen of je een goede kaart uitspeelt of liever behoudt.

Materiaal

- 1 speelbord
- 4 houten berenfiguren
- 55 speelkaarten (in elk van de vier kleuren + jokerkleur: 6 x '1' en 5 x '2')

Doel

Zodra een beer in het hol komt, volgt een puntentelling. Wie na een aantal spelrondes de meeste punten heeft, wint het spel.

Vorbereiding

- Er worden evenveel rondes gespeeld als er spelers deelnemen aan het spel.
- Bij de eerste ronde mengt de oudste speler alle kaarten. Daarna wisselt deze rol bij elke volgende ronde zodat iedereen eens kaartengever wordt.
- Bij het begin van elke ronde worden de vier beren op het startveld geplaatst (met de honingkorven).
- De kaartengever legt eerst een aantal kaarten opzij:
 - bij drie speler worden er 10 kaarten uit het spel genomen
 - bij 4 spelers worden er drie kaarten uit het spel genomen
 - bij 5 spelers worden alle kaarten gebruikt
- De overige kaarten worden over alle spelers verdeeld.
- De speler links van de 'gever' wordt startspeler.

Spelverloop

De speler aan beurt speelt één van zijn handkaarten open op tafel. Daarna beweegt hij een beer:

- als hij een kaart '1' gespeeld heeft, wordt de beer in die kleur 1 veld verder gezet,

- als hij een kaart '2' gespeeld heeft, wordt de beer in die kleur 2 velden verder gezet,
- als hij een neutrale jokerkaart gespeeld heeft, verplaatst de speler een beer naar keuze 1 of 2 velden vooruit.

Daarna komt de volgende speler aan de beurt.

Einde van een speelronde

Zodra een beer op het laatste veld terechtkomt, eindigt de speelronde.

Puntenwaardering

De speler die die laatste beer liet aankomen, krijgt 6 bonuspunten.

Dit wordt op een blaadje genoteerd.

Daarna wordt gekeken wie ook nog punten verdient met zijn overgebleven handkaarten:

- Alle neutrale jokerkaarten zijn 0 punten waarde (helaas...).
- Elke enige kaart '1' van een kleur scoort zoveel punten als het veld waarop de beer in de kleur van die kaart op dat ogenblik staat.
- Elk paar kaarten '1' van een bepaald kleur scoort vijfmaal zoveel punten als het veld waarop de beer in de kleur van dit paar kaarten op dat ogenblik staat.
- Elke kaart '2' scoort dubbel zoveel punten als het veld waarop de beer in de kleur van die kaart op dat ogenblik staat.

De spelers berekenen hun totaal en noteren dit op een blad papier.

Indien iemand een negatieve som bekommt, dan wordt een gewone '0' genoteerd.

Einde van het spel

Na evenveel ronden als deelnemende spelers eindigt het spel.

Wie nu de meeste punten kon verzamelen, wint het spel.

Bij eventuele gelijkheid wint die speler die in de laatste ronde de meeste punten scoorde.



Date Last Modified: 02-11-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief