

Auteur: Uwe Himmelreich

Uitgegeven door Goodideas, 2002

Een verzamelspel rond paarden, boeren, hazen en jagers.

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



Vooraf

Dit spel kan d.m.v. een aantal varianten stap voor stap aangeleerd worden.

Elke figuur die in dit spel opduikt wordt apart beschreven en de bewegingsmogelijkheden kunnen afzonderlijk ingeoefend worden.

Door die variatie uit te kiezen die grenst bij het ervaringsniveau en de leeftijd van de spelers kan de speelduur en de moeilijkheidsgraad aangepast worden.

Aantal spelers

Pferdemist speelt men **alleen**, per **twee** of per **vier** of in twee groepen **twee tegen twee**.

Materiaal

- 1 speelveld
- telkens vier houten figuren per speler in vier verschillende kleuren: een paard, haas, jager en boer
- vier keer 60 paardenmestschijven in vier verschillende kleuren
- 60 wortelschijfjes
- 4 kartonnen doosjes om het materiaal per speler te verzamelen
- 1 spelregel

Doel van het spel

Naargelang de gekozen spelvariante probeert elke speler:

- zo veel mogelijk velden met paardenmest te bedekken,
- de speelfiguren van de tegenstanders te beletten om nog te bewegen,
- de eigen tuin vol te planten met wortelen, wat door het verzamelen van mest kan gebeuren.

Spelvoorbereiding

Sorteer alle paardenmestschijfjes en figuren per doosje.

Zorg ervoor dat elke speler beschikt over:

- 60 eigen paardenmestschijven
- 15 wortelschijven
- 4 eigen speelfiguren (paard, boer, haas en jager)

Plaatsen van de figuren (alle varianten)

Alle figuren van een speler worden in het eigen gedeelte van het speelbord geplaatst (kijk naar de kleurcode op de hoeken van het speelbord):

- het **paard** graast op het vakje in de weide in het midden van het speelbord
- de **boer** begint het spel op het veld met de tuinpoort
- de **haas** bevindt zich in één van beide hazenholen

- de **jager** staat op een veld buiten de eigen tuinomheining

- het PAARD -

Het paard springt telkens op een vrij veld dat twee vakjes horizontaal of verticaal verder ligt **en** ook één vakje opzij ligt t.o.v. het uitgangsveld (cf. paard in het schaakspel). Daardoor komt het steeds op een veld dat een andere ondergrondkleur heeft dan het uitgangsveld. Na de sprong wordt een eigen schijfje paardenmest op het uitgangsveld geplaatst (behalve op het vakje van de weide, want daar ligt reeds mest...).

Velden, waarop paardenmest ligt of waarop een andere figuur staat, mogen door geen enkele figuur betreden worden!

Het paard mag niet naar de hazenholen of de tuinpoorten stappen.

De opdracht van elk paard is heel eenvoudig: produceer zoveel mogelijk paardenmest!

Paard - solitaire (voor 1 speler)

1. Benodigd materiaal

1 paard en 60 paardenmestschijven

2. Doel

Plaats zo veel mogelijk mest.

3. Spelverloop

Er wordt op een kwart van het speelbord gespeeld.

Omdat de boer niet thuis is mag nu wel de tuin betreden worden, maar de tuinpoort en de hazenholen zijn nog steeds verboden terrein.

4. Einde

Het spel eindigt als het paard naar geen enkel vrij veld meer kan springen.

5. Tip

Met deze eenvoudige instapversie wordt op een heel eenvoudige manier geoefend, hoeveel velden met de paardenmest kunnen bedekt worden, zonder dat het paard zichzelf of een mesthoop in de weg staat.

Het spel der paarden (voor 2 of 4 spelers)

1. Benodigd materiaal

1 paard en alle paardenmestschijven per speler

2. Doel

Iedereen probeert de paarden van de tegenspelers te blokkeren in hun bewegingsmogelijkheden. Dat lukt als de mogelijke velden waarheen een paard nog kan bewegen bezet zijn door paardenmest of een andere figuur.

3. Spelverloop

Er wordt op een half (bij 2 spelers) of het hele speelbord gespeeld.

Elk paard springt om beurt van zijn weide weg en laat telkens mest achter. Net zoals bij de solitair-versie mag geen enkele tuin betreden worden.

4. Einde

Als een paard niet meer kan springen, is de speler uit het spel. De speler wiens paard het langst van al kan blijven springen, wint het spel.

5. Tip

Je moet heel goed oppassen voor de niet-betreedbare velden (hazenhof, tuinpoort en centrale paardenweide). Deze kunnen tijdens het spel serieuze versperringen vormen.

- de BOER -

De boer mag op één van de acht aangrenzende velden stappen, zolang er geen paardenmest of andere figuren aanwezig zijn. Hij mag niet in een tuin gaan (ook niet in zijn eigen tuin). Ook

verboden velden zijn de tuinpoorten van de medespelers, de hazenholen en de centrale paardenweide (in het midden).

Ligt er naast de boer een mesthoop, dan mag hij die ene mesthoop in een rechte lijn overspringen op voorwaarde dat het veld direct achter die mesthoop vrij is (dit mag ook diagonaal gebeuren).

Deze sprong **mag** eventueel verder herhaald worden, zolang de boer verder over mest kan blijven springen op de manier beschreven in de vorige alinea. De laatste sprong mag echter in eenzelfde beurt niet omgekeerd worden!

Een boer aan de beurt moet echter kiezen: één veld bewegen of over paardenmest springen (hij mag beide mogelijkheden niet combineren in eenzelfde speelbeurt).

Als een boer paardenmest van een andere spelers paard overspringt, kan hij dit oprapen en open naast het speelbord leggen. Hij mag tijdens zijn speelbeurt zoveel vreemde paardenmest verzamelen als hij wil.

Maar: als een boer paardenmest heeft verzameld, dan moet hij eerst en vooral terug naar zijn eigen tuinpoort, vooraleer hij in een volgende beurt weer paardenmest kan beginnen te verzamelen.

Komt de boer terug bij zijn eigen tuinpoort, dan kan hij elke verzamelde paardenmestschijf omruilen tegen een wortelschijf. Deze wortelschijf (of schijven) mag hij op een willekeurig vrij veld van zijn eigen tuin plaatsen. De omgeruilde paardenmestschijven gaan terug naar het verzamelbakje van de betreffende spelers.

De opdracht van elke boer bestaat erin om paardenmest van andere paarden te verzamelen en die naar de eigen tuin te brengen om wortelschijven te kunnen planten.

Tip:

Het is beter om paardenmest te verzamelen op de terugweg naar de eigen tuinpoort.

Boer - solitaire (voor 1 speler)

1. Benodigd materiaal

1 paard, 1 boer en max. 12 paardenmestschijven

2. Doel

Produceer zo weinig mogelijk mest.

3. Spelverloop

Er wordt op het hele speelbord gespeeld.

Het paard springt van zijn weide weg en laat in meerdere beurten zoveel paardenmest achter zodat de boer nadien in één enkele speelbeurt die allemaal kan oprapen. De boer vertrekt dus vanuit zijn eigen tuinpoort, overspringt alle mest en komt terug aan bij zijn eigen tuinpoort en heeft bovendien elk van de vier delen van het speelbord betreden!

4. Einde

Dit spel eindigt als de opdracht geslaagd is en men over zijn resultaat tevreden is. Werd hier wel optimaal gespeeld?

5. Tip

Met deze paard/boer variëteit ervaar je, hoe je met weinig mest toch heel ver kan komen.

Het mestspel (voor 2 of 4 spelers)

1. Benodigd materiaal

ieder 1 paard en 1 boer en alle paardenmest- en wortelschijven

2. Doel

Probeer je eigen tuin zo vlug mogelijk vol wortels te beplanten.

3. Spelverloop

Op een half speelbord (bij 2 spelers) of over het hele speelbord springen de paarden afwisselend uit hun weide en laten na elke sprong paardenmest achter. De boeren (geel begint) voegen zich hierbij aan en de paarden mogen niet meer in de tuinen springen.

Tijdens de beurt van een speler moet het paard en de boer verplaatst worden (indien mogelijk). De speler mag kiezen in welke volgorde hij zijn beide pionnen wil verplaatsen. Telkens de boeren vreemde paardenmest overspringen, kan de speler deze verzamelen en in wortelen omzetten op het moment dat hij terug bij zijn eigen tuinpoort aankomt.

4. **Einde**

Zodra een tuin volledig beplant is met wortelen, eindigt het spel.

5. **Tip**

Bij deze variatie gaat het erom de paardenmest op zodanige geschikte wijze achter te laten om zo snel mogelijk terug bij je eigen tuin aan te komen. Het kan ook belangrijk zijn om de andere boeren te beletten of zoveel mogelijk te verhinderen om via 'mestsprongen' vlug over het speelbord te bewegen.

- de HAAS -

De haas kan zover als hij wil naar een vrij veld van één van zijn diagonalen lopen. Hij blijft hierdoor op een gelijkkleurige ondergrond. Bij deze beweging mag de haas over paardenmest springen, maar niet over andere figuren. Tijdens de verplaatsing mag ook niet veranderd worden van richting. Hij mag niet eindigen op de tuinpoort of de centrale paardenweide, maar mag er wel overheen huppelen.

Enkel de haas mag een tuin van een andere speler betreden. Hierbij mag hij per beurt één wortel opeten (de verorberde wortel gaat terug naar het doosje van de betreffende speler). Hij mag echter niet over wortels springen. Hij moet dus vanaf de rand van de tuin zich een weg eten doorheen alle beschikbare wortelen.

Staat een haas in een tuin en kan hij niet bij een wortel komen, dan moet hij de tuin terug verlaten. Lukt dit hem niet, omdat hij over een andere figuur moet lopen, dan wordt de haas voor de rest van het spel verbannen naar de centrale paardenweide van zijn kleur.

Elke haas is veilig voor de jager in om het even welk hazenhol.

De opdracht van de haas bestaat erin om de wortels in de tuinen van de tegenspelers op te eten!

- de JAGER -

De jager mag zover als hij wil naar een vrij veld langs een verticale of horizontale lijn lopen. Bij deze beweging mag de jager over paardenmest springen, maar niet over andere figuren. Tijdens de verplaatsing mag ook niet veranderd worden van richting. Hij mag niet eindigen op de tuinpoort, de centrale paardenweide of een hazenhol, maar mag er wel overheen huppelen.

Hij mag geen enkele vreemde tuin betreden, enkel zijn eigen tuin is toegelaten.

In tegenstelling tot de haas, mag hij over wortels springen, maar hij mag er niet op eindigen.

Staat de jager aan beurt op eenzelfde horizontale of verticale lijn als een haas, en er staat geen enkele andere figuur tussen hen beide, dan kan de jager naar het veld van de haas springen om het te vangen. In dat geval wordt de haas verbannen naar het vakje van zijn eigen kleur in de centrale paardenweide.

De opdracht van de jager bestaat erin om de hazen van de tegenspelers te vangen!

Paardenmest (voor 2, maar nog beter voor 4 spelers)

1. **Benodigd materiaal**

ieder 1 paard, 1 boer, 1 haas en 1 jager en alle paardenmest- en wortelschijven

2. **Doel**

Probeer je eigen tuin zo vlug mogelijk vol wortels te beplanten.

3. **Spelverloop**

Op een half speelbord (bij 2 spelers) of over het hele speelbord springen de paarden afwisselend uit hun weide en laten na elke sprong paardenmest achter. De boeren (geel begint) voegen zich hierbij aan en de paarden mogen niet meer in de tuinen springen.

Telkens de boeren vreemde paardenmest overspringen, kan de speler deze verzamelen en in wortelen omzetten op het moment dat hij terug bij zijn eigen tuinpoort aankomt.

De hazen kunnen echter in de tuinen van andere boeren springen om er wortels op te eten. De eigen jager probeert dit te verhinderen door de hazen te vangen.

Tijdens een speelbeurt moet het eigen paard en een willekeurige andere eigen figuur (boer, haas of jager) verplaatst worden in een volgorde naar keuze. Kan het eigen paard niet verplaatst worden, dan mag enkel één van de andere eigen figuren nog verplaatst worden.

4. **Einde**

Zodra een tuin volledig beplant is met wortelen, eindigt het spel.

5. **Tip**

Staat de tuinpoort van een boer op een donkergroen vak, dan staan alle eigen hazenholen op lichtgroene vakken en omgekeerd. Hij heeft dan twee donkergroene en één lichtgroene hazentegenstander. Hij kan dan best zijn aan te planten wortels eerst op lichtgroene velden plaatsen en pas later de donkergroene vakken bezetten.

Het spel der koppels (voor 4 spelers)

1. **Benodigd materiaal**

ieder 1 paard, 1 boer, 1 haas en 1 jager en alle paardenmest- en wortelschijven

2. **Doel**

Probeer de tuinen van een koppel spelers zo vlug mogelijk vol wortels te beplanten.

3. **Spelverloop**

Nu spelen twee spelers die naast elkaar aan tafel zitten, als koppel tegen de twee andere spelers. De mest van de partner mag vanzelfsprekend niet verzameld worden.

Bovendien geldt een bijzondere extra regel voor de jager: hij mag de tuin van de bevriende boer betreden!

Beide boeren mogen echter enkel de eigen tuinpoort betreden en in de eigen tuin wortels planten. Beide spelers moeten er voor opletten dat de verzamelde paardenmest strikt per boer blijft (dus niet samenbrengen bij één boer).

4. **Einde**

Zodra een boer zijn eigen tuin volledig beplant heeft met wortelen, kan deze tuin niet meer door hazen betreden worden. De boer blijft echter aan het spel deelnemen totdat beide boeren van een koppel hun tuin volledig beplant hebben.

