

DIE BREMER STADTMUSIKANTEN

Spelmateriaal

- 1 spelbord : de hoeken stellen de vier startvelden voor, aan de buitenrand van de stad loopt een straat, in het midden ligt het woud en op het middelpunt staat het roverhol.
- 2 dobbelstenen : één gewone en één waarop in plaats van de 1 een 'R' staat
- 1 zwarte rover waarmee elke speler bewegen mag
- 16 dieren in 4 kleuren : ezel, hond, kat & haan

Spelvoorbereiding

Het spelbord wordt in het midden op de tafel gelegd. De rover wordt in het rovershol geplaatst. De 4 dieren worden per grootte op elkaar op hun startveld gezet.

Bij 2 spelers worden de twee tegenover elkaar liggende startvelden gebruikt. Bij 3 spelers worden slechts 3 startvelden gebruikt door de spelers, het vierde veld wordt bezet met 'vreemde' dieren.

Bij 4 spelers worden alle startvelden en dieren gebruikt.

Elke speler ontvangt pen en papier om zijn punten te kunnen opschrijven. De beginspeler wordt bepaald door een dobbelsteen te gooien, vervolgens volgen alle spelers in uurwijzerzin.

Spelverloop

1° Gooien en verzetten

De speler die aan de beurt is, gooit tegelijk met de twee dobbelstenen. Deze worp kan resulteren in 2 maal een aantal ogen en dus het bewegen van dieren (zie 2), of in 1 maal een aantal ogen en 1 maal 'R' en dus het bewegen van de rover (zie 3).

2° Bewegen van dieren

In de beginfase van het spel verzet elke speler overeenkomstig het gegooide aantal ogen twee van zijn eigen dieren.

Stond het dier dat bewogen wordt voor het bewegen op één of meerdere grotere dieren, dan blijven deze op hun uitgangspositie staan. Staan er op het dier dat bewogen wordt één of meerdere kleinere dieren, dan bewegen deze mee.

Verder in het spel kunnen kleine of grotere dieren die meegenomen of achtergelaten worden ook vreemde dieren zijn.

De richting van de beweging kan door de speler vrij bepaald worden, op voorwaarde dat elk veld tijdens een zet slechts één maal wordt aangedaan. Velden waarop andere dieren staan, worden gewoon oversprongen en tellen elk mee als één veld. Tijdens de volgende beurt mag een speler vanzelfsprekend van richting veranderen.

Een brug mag slechts door één dier tegelijk overschreden worden, dus niet door een dier dat ander op zijn rug meedraagt. Over het rovershol mag niet bewogen worden. Wel kan dit hol bestormd worden door een geheel van 4 dieren (zie 6).

Taktiek : Elke speler streeft per zet één van de volgende doelen na :

- * verjagen van de rover (levert één punt op)
- * bestormen van het rovershol (levert één tot vier punten op)
- * opstappen op de rug van een groter dier (levert één extra beurt op)

Slaagt hij er in zijn zet niet in één van deze te bereiken, dan is onmiddellijk de volgende speler aan de beurt.

3° Bewegen van de rover

Gooit een speler een aantal ogen met de ene dobbelsteen en een 'R' met de andere, dan beweegt hij de rover even veel velden als de eerste dobbelsteen aangaf door het bos. Alle dieren die hij tegenkomt worden uit het woud gestuurd en beginnen terug op hun startveld.

De richting waarin de rover bewogen wordt, is vrij, maar een veld mag per beurt maar één maal betreden worden. De rover mag het woud niet verlaten - dus niet op de straten - , maar mag wel over de bruggen of het rovershol. Na het verzetten van de rover, komt onmiddellijk de volgende speler aan beurt.

Taktiek : Door de rover te bewegen kan je de dieren van je tegenspelers terug naar af sturen en tracht je hem zo ver mogelijk van je eigen dieren te zetten. Je kan de dieren van je tegenspeler echter ook met rust laten om later op hun rug op te stappen.

4° Opstappen of afgeworpen worden

Is het veld waarop je dier terecht komt, reeds bezet door één of meerder grotere dieren, dan blijven deze gewoon staan en stapt het nieuwe kleinere dier op.

Is het veld waarop een dier terecht komt, bezet met kleinere of even grote dieren, dan worden deze van het veld geworpen. De dieren worden terug op hun startveld geplaatst en daar volgens grootte geordend. Soms is het zelfs interessant om eigen dieren eraf te gooien.

Is het veld bezet door zowel grotere als kleinere of even grote dieren bezet, dan zet het dier dat bewogen zich op het grotere dier of dieren en worden de kleinere of even grote er af gegooid.

Als een speler er in slaagt op te stappen, is hij nogmaals aan beurt en mag hij opnieuw twee dobbelstenen gooien.

In uitzonderlijke gevallen mag een speler ook dieren van een ander bewegen, en wel als dit dier of deze dieren door ze te bewegen op een eigen dier of dieren terechtkomen. Ook hierbij kunnen vervolgens eigen of vreemde dieren afgeworpen worden. Dit kan ook op het eigen startveld, maar dan mogen er geen dieren afgeworpen worden en de dieren moeten de volgende beurt het startveld verlaten. Vreemde startvelden mogen niet betreden worden.

KORT : opstappen mag van eigen op eigen

eigen op vreemd

vreemd op eigen

maar niet van vreemd op vreemd

door op te stappen kunnen eigen of vreemde dieren afgeworpen worden

slaagt een speler er in op een andere te stappen, dan mag hij nogmaals

5° Verjagen van de rover

Landt een speler met zijn ezel en drie dieren in pyramidevorm daarop exact op het veld waarop de rover staat, dan wordt de rover verjaagd en terug in zijn rovershol geplaatst. Dit levert de speler één extra punt op. Onmiddellijk na het verjagen van de rover, is het de beurt aan de volgende speler.

6° Bestorming van het rovershol

Het rovershol mag alleen betreden worden door de rover zelf of door een pyramide van 4 verschillende dieren. Komt een speler met een pyramide van 4 dieren op het rovershol, dan levert dit 4 punten op, m.n. één punt aan elke eigenaar van één van de vier dieren. Was het rovershol op dat moment ook nog bewoond, dan ontvangt de speler die de zet met de 4 dieren deed, nog een extra punt. De dieren die het hol bestormd hebben, gaan terug naar hun startveld, de rover terug naar zijn rovershol. Gebeurt de bestorming in de eerste zet van een beurt, dan vervalt de tweede zet en is onmiddellijk de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Telkens een speler één of meerdere punten behaalt, wordt nagegaan of hij hiermee 7 of meer punten heeft bereikt. Immers, de speler die als eerste 7 punten behaalt, is de winnaar.