

Herr der Ziegen  
Amigo, 2008  
Günter BURKHARDT  
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar  
± 60 minuten

# HERR DER ZIEGEN



## Spelmateriaal

### 121 kaarten

#### ⇒ 90 geitenkaarten

(telkens 5 kaarten van 18 geitensoorten met een waarde van 1 - 5)



#### ⇒ 15 hondenkaarten



#### ⇒ 16 melkkaarten



### 5 grote houten geiten (telkens 1 in de 5 spelerskleuren)

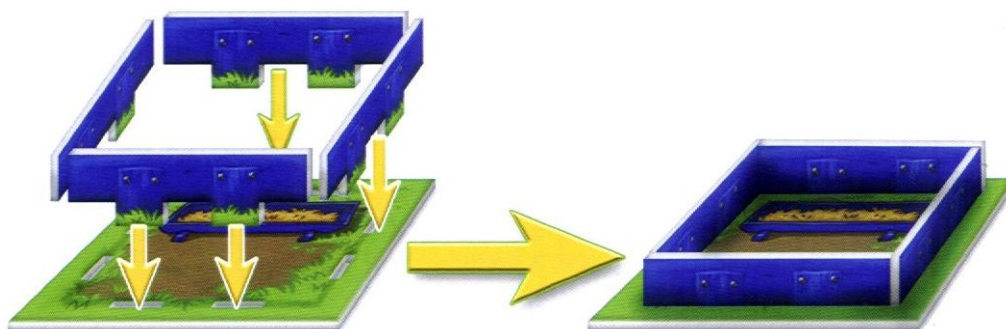


### 50 kleine houten geiten (telkens 10 in de 5 spelerskleuren)



### 5 geitenstallen

(moeten vóór het eerste spel op de volgende manier worden samengesteld)



# Spelidee en doel van het spel

De geiten zijn los !

In dit vrolijke geitenspel gaat het erom om in zoveel mogelijk geitensoorten de meerderheid te verzamelen, want hiervoor ontvangt men punten. Van elke geitensoort zijn er 5 geiten met de waardes 1 tot 5. Diegene die de meerderheid van een geitensoort bezit, ontvangt ook meteen de andere geiten van deze soort die zich op de weide bevinden. Voor dubbele punten kan men de geiten tot slot met de hond in de eigen geitenstal drijven. Diegene die bovendien nog geitenmelk kan verzamelen, wint aan het einde van het spel nog extra punten. De speler met de meeste punten wint het spel.

## Spelvoorbereiding

Om te beginnen worden, afhankelijk van het aantal spelers, enkele kaarten uitgesorteerd en terug in de doos gelegd:

- **5 spelers:** er worden geen kaarten uitgesorteerd;
- **4 spelers:** 2 geitensoorten, 2 honden en 2 melkjes (waarde 1);
- **3 spelers:** 5 geitensoorten, 5 honden en 5 melkjes (waarde 1);
- **2 spelers:** 8 geitensoorten, 8 honden en 8 melkjes (4x waarde 1, 4x waarde 2);

Alle resterende kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en open als een weide op de tafel gelegd. De weide is 7 x 7 groot (alleen in het spel voor 2 spelers is de weide maar 6 x 6 groot). Aan de rand van de weide worden de plaatsen voor de geitenstallen uitgespaard.



De resterende kaarten vormen een verdekte voorraadstapel.

Iedere speler kiest **een geitenstal** van één kleur en plaatst deze stal op de desbetreffende plaats op de weide (zie afbeelding hierboven). Afhankelijk van het aantal spelers zijn er uiteenlopende vele vrije plaatsen voor de plaatsing van de geitenstallen.

Iedere speler neemt de **10 kleine houten geiten** van zijn kleur en zet die in zijn stal. De **grote houten geit** in de spelerskleur wordt, zoals hierboven is afgebeeld, voor de respectievelijk stal geplaatst.

Nu trekt iedere speler **2 geitenkaarten** van de voorraadstapel en neemt deze kaarten verdekt in de hand. Eventueel getrokken hondenkaarten mogen worden teruggegeven. Hiervoor mag de speler nieuwe kaarten van de voorraadstapel nemen. De hondenkaarten worden dan terug in de stapel gemixt.

# Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna komen de spelers één voor één aan de beurt, met de wijzers van de klok mee.

Een speelbeurt bestaat uit 4 fases:

1. Een kaart uit de hand uitspelen
2. Een spelfiguur bewegen
3. Een geitenkaart in de hand nemen
4. Waardering (indien mogelijk)

## 1. Een kaart uit de hand uitspelen

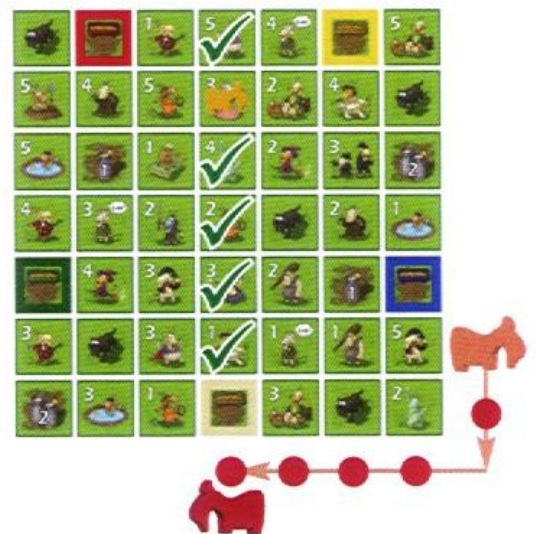
De speler die aan de beurt is, **moet** één van zijn beide handkaarten open voor zich neerleggen. Voor iedere speler liggen alzo in de loop van het spel steeds meer kaarten open op de tafel. De kaarten moeten, gesorteerd per geitensoort, worden neergelegd.

## 2. Een spelfiguur bewegen

De speler **moet** aansluitend zijn grote geit, passend aan het getal op de neergelegde kaart, met de wijzers van de klok mee bewegen rondom de weide. De grote geiten bewegen zich hierbij aan de buitenkant van de weide en niet op de kaarten. Als een hond wordt gespeeld, blijft de grote geit van de speler staan.

### Voorbeeld

De rode speler heeft een geitenkaart met een 5 gespeeld en beweegt zijn grote geit vijf stappen.



## 3. Een geitenkaart in de hand nemen

De speler **moet** uit de rij waarnaast zijn grote geit is blijven staan, één kaart **in de hand nemen**.

### TIP

*In de loop van het spel kunnen kleine geiten op de geitenkaarten liggen. Deze geitenkaarten mogen niet in de hand worden genomen.*

In het voorgaande voorbeeld kan Rood één van de vijf kaarten die met een vinkje zijn gemarkeerd, in de hand nemen. In de ontstane holte wordt onmiddellijk de bovenste kaart van de voorraadstapel gelegd. Als de voorraadstapel is opgebruikt, blijft de plaats leeg.

## 4. Waardering (indien mogelijk)

Door de in fase 1 uitgespeelde kaart kan een waardering worden uitgelokt. Er zijn twee mogelijkheden voor het uitlokken van een waardering:

- A. De speler heeft door de uitgespeelde kaart in een geitensoort een som van 8 punten of meer

### Voorbeeld

Speler rood heeft al een 5 in de geitensoort Poolgeit voor zich liggen en speelt de 3 van deze soort uit.



Omdat er in iedere geitensoort slechts 5 kaarten zijn (met de waardes 1 - 5, dus 15 punten in totaal), heeft de speler met 8 punten in ieder geval de meerderheid in deze geitensoort. Hij mag nu alle geitenkaarten van deze soort, die in de weide liggen, met een eigen kleine geit van zijn kleur markeren. De waarde van deze kaarten ontvangt de speler aan het einde van het spel als **zegepunten**.

Als niet alle geitenkaarten van deze soort op de weide liggen (omdat deze kaarten zich nog in de voorraadstapel bevinden), kan hij ter herinnering de resterende kleine geiten op de kaarten in zijn vitrine leggen. Als de ontbrekende geitenkaarten van deze soort dan opduiken, kan hij meteen deze kaart markeren met een klein geitje.

Als een medespeler een geitenkaart van deze soort voor zich heeft liggen, is deze kaart voor de speler **waardeloos** en kan hij deze kaart terug in de doos leggen.

### B. De uitgespeelde geitenkaart is in totaal de vierde kaart van deze soort

De speler die **de grootste som** heeft, ontvangt ook nog de vijfde geitenkaart van de weide. Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste kaarten in deze soort heeft neergelegd (in het voorbeeld is dat speler Rood). Als er opnieuw een gelijke stand is, wint de speler die de waardering heeft uitgelokt.

#### Voorbeeld

Vóór speler Rood ligt een Elvisgeit met de waarde 2, Geel heeft een Elvisgeit met de waarde 5 neergelegd en Blauw heeft de Elvisgeit met de waarde 4 in zijn vitrine. Rood legt nu de kaart met de waarde 3 in zijn vitrine en daarom wordt hij ook de eigenaar van de kaart met de waarde 1.



Ook nu worden de neergelegde geitenkaarten van de soort Elvis waardeloos en kunnen dus in de doos worden teruggelegd. De winnaar van deze waardering legt een kleine geit op de vijfde geitenkaart van de Elvissoort in het geval deze kaart zich in de weide bevindt. Als deze kaart zich nog in de voorraadstapel bevindt, legt hij ter herinnering een kleine geit op één van zijn kaarten van deze soort.

#### UITZONDERING

*Het kan gebeuren dat de vijfde geitenkaart van deze soort zich bevindt bij één van de spelers in de hand. Deze speler moet zich dan melden en de geitenkaart tonen. Hij behoudt echter deze kaart in de hand. In dit geval heeft de winnaar van de waardering pech. Hij heeft weliswaar de waardering gewonnen, maar kan geen kaart meer van deze soort in bezit nemen en kan dus ook geen punten meer winnen voor deze soort.*



#### Speciale kaart: Hond

Een hondenkaart legt een speler in de eerste fase van zijn speelbeurt voor zich neer. De honden leveren nochtans geen punten op voor de meerderheid. Met de honden kan men kaarten waarop eigen kleine geiten liggen, **naar de eigen stal** drijven en op die manier extra punten winnen.

De speler die een hond uitspeelt, beweegt zijn grote geit niet. Hij neemt een kaart uit de rij waarnaast zijn grote geit staat. Vervolgens mag de speler één geitenkaart op de weide naar keuze waarop zich een eigen kleine geit bevindt, bewegen.

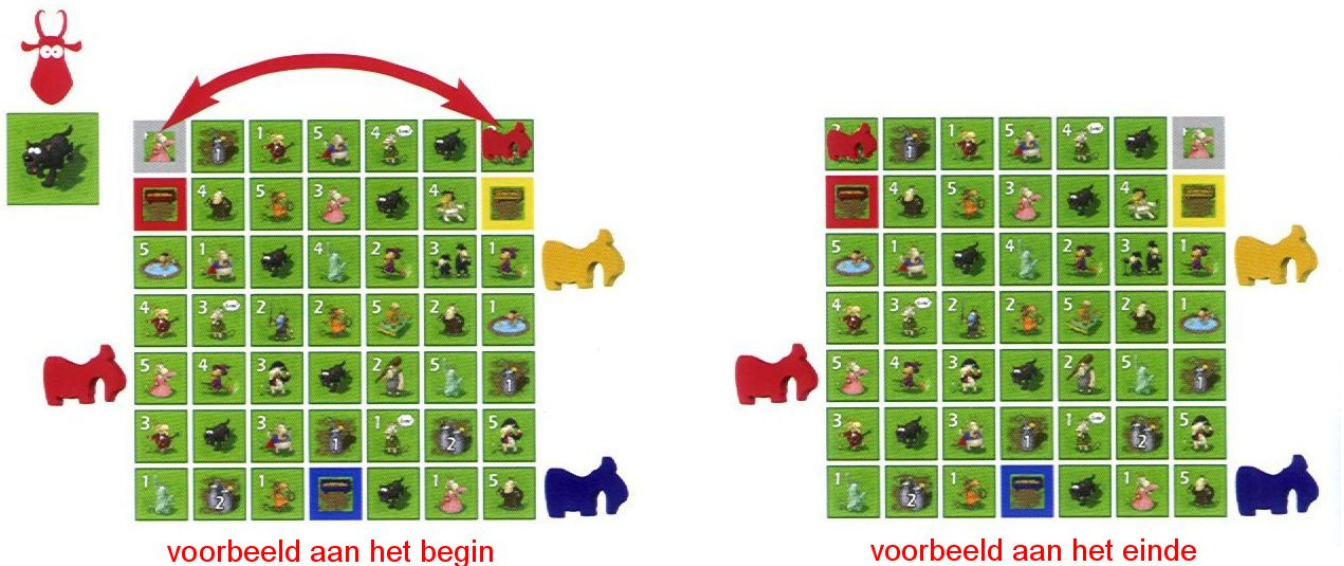
Hiervoor gelden de volgende regels:

1. Die geitenkaart en een neutrale kaart (een geitenkaart die nog niet in het bezit is genomen door een medespeler) **binnen één rij** ruilen van plaats.
2. Deze plaatsruil mag per uitzondering toch gebeuren met een kaart waarop zich een kleine geit van een medespeler bevindt op voorwaarde dat de medespeler hiermee akkoord is.
3. Als er in de rij lege plaatsen zijn (dit kan gebeuren naar het einde van het spel), mag de speler deze kaart ook op een lege plaats van deze rij leggen.

Kaarten met een eigen kleine geit die aan het einde van het spel naast de eigen stal of in een directe verbinding met de eigen stal liggen, leveren **dubbele punten** op.

### Voorbeeld

Speler Rood heeft een hond uit zijn handkaarten gespeeld en neemt uit de rij waarnaast zijn grote geit staat een kaart. Nu mag hij, uit een rij naar keuze, een kaart met een eigen kleine geit met een andere kaart naar keuze van plaats ruilen. Hij ruilt zijn kaart uit de eerste rij met een neutrale kaart (grijs). Nu ligt de kaart met zijn kleine geit naast zijn stal en levert Rood dubbele punten op aan het einde van het spel.



### Speciale kaarten: Melkcocktail

De spelers leggen de melkcocktailkaarten in de eerste fase van hun speelbeurt voor zich neer en verzamelen deze kaarten in hun vitrine. De spelers bewegen hun grote geit passend aan het getal op deze kaart (1 of 2 stappen) en nemen een nieuwe kaart van de weide.

De speler die aan het einde van het spel de meeste melkcocktails heeft verzameld, ontvangt deze som als punten. De speler die de tweede meeste cocktails heeft verzameld, ontvangt de helft als punten (afgerond naar beneden).

# Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de laatste kaart uit een rij wordt genomen.

Het spel eindigt ook als een speler uit een rij geen kaart meer kan nemen omdat alle kaarten met een kleine geit zijn gemarkeerd.

## Slotwaardering

Iedere speler telt zijn punten door de waardes van de geitenkaarten in de weide op te tellen. Hierbij tellen de geitenkaarten dubbel die naast of in directe verbinding (niet diagonaal) staan met de eigen stal. Kaarten in de eigen vitrine of kaarten in de hand leveren geen punten op.

De speler die aan het einde van het spel de meeste melkcocktails heeft verzameld, ontvangt deze som als punten. De speler die de tweede meeste cocktails heeft verzameld, ontvangt de helft als punten (afgerond naar beneden). Bij een gelijke stand ontvangen de beide spelers de som van deze punten.

De speler die de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

### Voorbeeld

Geitenkaarten aan de stal (dubbele punten):

$$1 + 1 + 4 = 6 \times 2 = 12 \text{ punten}$$

Overige geiten:

$$1 + 2 + 4 = 7$$

Bovendien heeft Rood de meeste melkcocktails:

$$1 + 1 + 2 + 2 + 2 = 8$$

$$\text{TOTAAL: } 12 + 7 + 8 = 27 \text{ punten}$$



10 september 2008