

NUBA

Doel

Doel van het spel is om de eigen topmuzikanten - die echter zwakke worstelaars zijn - op het thuisveld van de tegenspeler te brengen. Hiervoor dient de speler zijn sterke worstelaars zo te bewegen dat ze de weg vrijmaken voor de betere muzikanten. Opgelet echter : er is ook een superfiguur, de kampioen, die zowel uiterst sterk, als muzikaal is.

Spelvoorbereiding

Eén speler kiest het rode team, de andere het groene. Elk team bestaat uit 9 worstelaars-stenen met de waarden 1 tot en met 9. De strijdvaardigheid van een steen is het hoogst bij de waarde 1 en daalt tot 9. De muzikaliteit is het hoogst bij de waarde 9 en daalt tot 1.

Bovendien bevat elk team één super-worstelaar, de kampioen, gemerkt met het teken X.

Speelstenen met een lagere getallenwaarde slaan stenen met een hogere waarde. De kampioen kan zowel elke steen van de tegenspeler slaan, als door elke steen geslagen worden.

Stenen die de achterlinie van de tegenspeler bereiken, kunnen punten opleveren.

Spelverloop

Zetten van worstelaars

Beginnende met het groene team, zet elke speler afwisselend één van zijn stenen op één van de tien velden in zijn kleur. Dit gaat door tot alle stenen op het spelbord gezet zijn. Het is belangrijk om de sterke worstelaars zo op het bord te zetten dat ze een optimale uitgangspositie hebben voor de strijd met de tegenspeler.

Bewegen van worstelaars

Het groene team moet als eerste een van zijn worstelaars één vakje verplaatsen. Hij moet met zijn steen ofwel recht vooruit, ofwel diagonaal vooruit bewegen ; niet zijdelings of achterwaarts. Staat er op dit vakje geen steen van de tegenspeler, dan kan hij dit veld gewoon blijven staan. Is het veld echter bezet door een steen van de tegenstander, dan is het afhankelijk van de waarde van die steen of de speler zijn steen in die richting mag bewegen : is de waarde van de steen van de tegenspeler hoger of gelijk aan de waarde van de eigen steen, dan mag de speler zijn steen op dat veld zetten. In beide gevallen wordt de steen van de tegenstander van het bord verwijderd. Is de waarde van de steen van de tegenspeler lager (m.a.w. is de steen van de tegenspeler een betere worstelaar), dan kan de speler die aan zet is zijn steen niet in die richting bewegen. Alleen als bewegen onmogelijk is, mag de speler zijn beurt laten voorbijgaan.

Muzikanten

Slaagt een speler er in om met één van zijn worstelaars één van de 5 achterste velden van de tegenspeler te bereiken, dan wordt deze steen tussen de trommel en het schild gezet en wordt hij 'voorlopige muzikant'. Er kan doorheen het spel telkens maar één 'voorlopige' muzikant zijn. Komt er in de loop van het spel een steen op de achterlijn terecht met een hogere waarde (m.a.w. lagere strijdvaardigheid, maar hogere muzikaliteit), dan vervangt hij de oude muzikant en wordt hij de nieuwe 'voorlopige muzikant'. Bereikt echter een steen met een gelijke of lagere (muzikale) waarde het eindveld van de tegenspeler, dan wordt hij - zonder de muzikant te beïnvloeden - gewoon van het veld genomen.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer het voor de tegenstander niet meer mogelijk is om de 'voorlopige muzikant' van zijn tegenspeler te vervangen. De eigenaar van de kleur van de 'definitieve muzikant' is de winnaar. Slaagt een speler er in om zijn kampioen op de laatste lijn van de tegenspeler te krijgen, dan wint hij onmiddellijk het spel.