



Tanz der Hornochsen !  
Amigo, 2004  
KRAMER Wolfgang  
2 - 8 spelers vanaf 8 jaar  
± 45 minuten

# Tanz der Hornochsen!

## Inleiding

In dit kleurrijke bordspel moet u zo handig mogelijk de getallenkaartjes in de correcte rij afleggen. Daarbij moet u vooral de velden met de koeienvlaaien en de runderen mijden omdat die minpunten opleveren. De speler die minpunten incasseert, loopt met zijn spelfiguur op de puntentabel in de richting van de mesthoop.

De speler die aan het einde van het spel de minste minpunten heeft verzameld en dus met zijn spelfiguur het verst van de mesthoop is verwijderd, wint het spel.

# Spelmateriaal

➡ 99 kaartjes met de getallen van 1 tot en met 99;



➡ 8 spelfiguren in acht verschillende kleuren;



➡ 8 zichtschermen in acht verschillende kleuren;

➡ 1 speelbord (zie pagina 3).



## Spelvoorbereiding

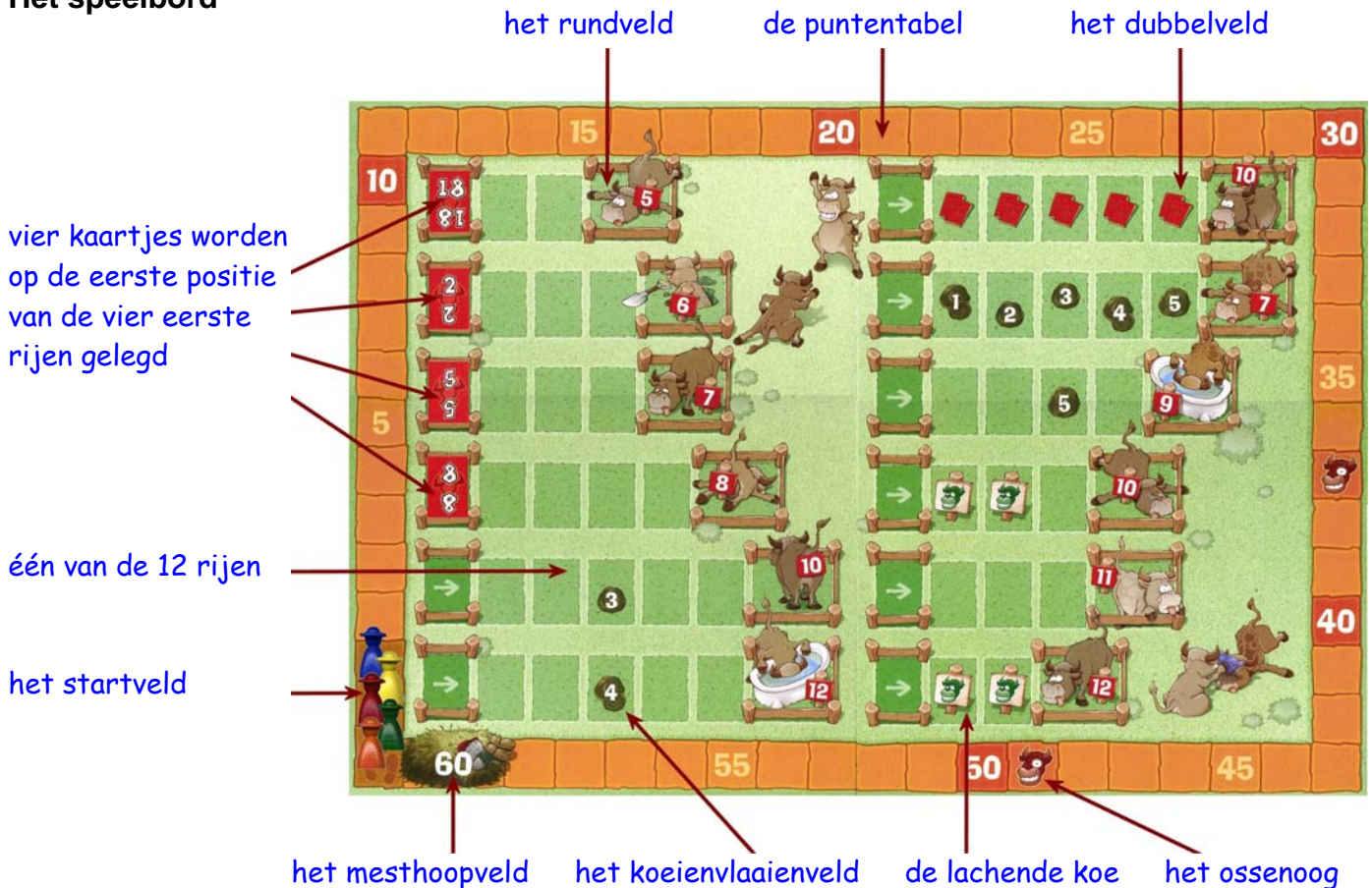
Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Elke speler kiest een spelfiguur en ontvangt het bijbehorende gelijkgekleurde zichtscherm. Elke speler plaatst het zichtscherm voor zich neer. De spelfiguur wordt op het startveld geplaatst van de puntentabel. De spelfiguren en zichtschermen die niet worden gebruikt, worden terug in de speldoos gelegd.

Alle 99 kaartjes worden op de rugzijde gedraaid (met het groene rund naar boven), zeer grondig gemixt en binnen ieders handbereik naast het speelbord klaargelegd. Deze kaartjes vormen de algemene voorraad.

Alle spelers nemen verdekt 6 kaartjes van de voorraad en leggen ze achter hun zichtscherm zodat de medespelers de kaartjes niet kunnen zien.

Vier kaartjes worden één voor één van de algemene voorraad genomen en in deze volgorde op de eerste positie van de eerste vier rijen van het speelbord gelegd (zie afbeelding op de volgende pagina).

## Het speelbord



### Belangrijk

De rijen waarvan het aanvangsveld (het eerste veld) met een kaartje werd belegd, noemen we actieve rijen. De rijen waarop geen kaartjes liggen, zijn niet actieve rijen. In de loop van het spel zijn er altijd vier actieve rijen.

## Spelverloop (Wij vragen u ten dans)

Het spelverloop is opgedeeld in spelrondes. In een spelronde worden om te beginnen kaartjes uitgespeeld. Vervolgens worden de kaartjes op het speelbord gelegd en worden eventueel minpunten uitgedeeld. Daarna begint een nieuwe ronde.

### Hoe worden de kaartjes uitgespeeld ?

Alle spelers kiezen tegelijkertijd één kaartje uit dat achter hun zichtscherf ligt en leggen het verdekt vóór zich op de tafel. Pas vanaf het moment dat alle spelers hun kaartje hebben gekozen, worden de kaartjes gelijktijdig omgedraaid.

De speler die het kaartje met het laagste getal heeft uitgespeeld, mag als eerste dit kaartje op één van de actieve rijen van het speelbord leggen. Daarna volgt de speler die het kaartje met het tweede laagste getal heeft uitgespeeld ... enzovoort. Als laatste legt de speler met het hoogste getal zijn kaartje op het speelbord.

Het nieuwe kaartje wordt altijd op het eerste vrije veld van een actieve rij gelegd.

### In welke rij wordt een kaartje gelegd ?

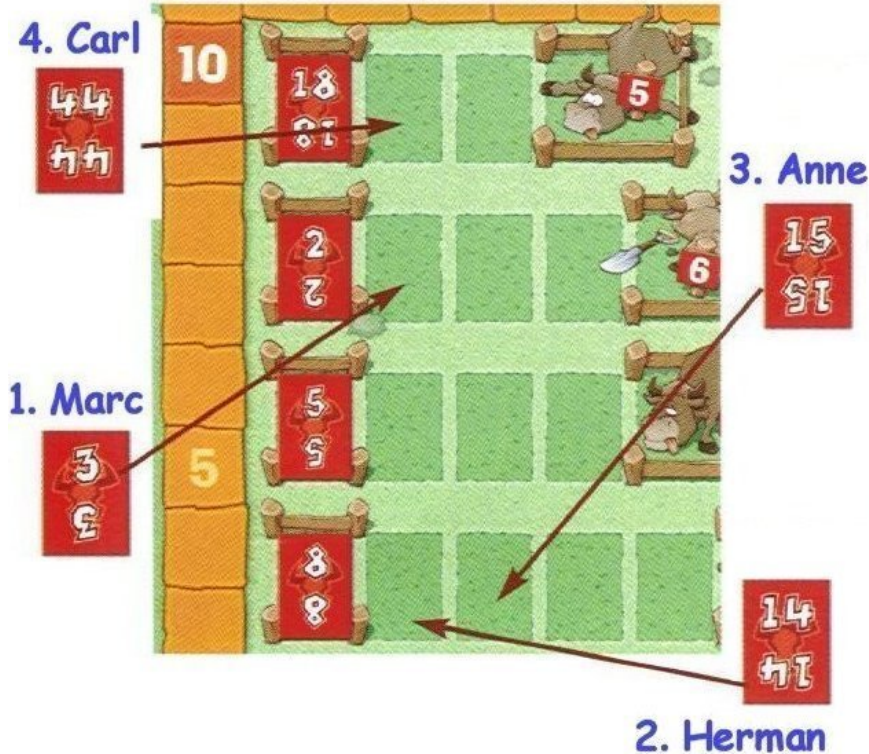
Elke uitgespeelde kaart past altijd in een welbepaalde rij. Om dit te bepalen moeten de volgende 3 regels worden gevolgd.

#### 1. De opklimmende getallenreeks

Het getal op het kaartje dat in een rij wordt gelegd, moet hoger zijn dan het getal van het laatste kaartje in deze rij.

## 2. Het kleinste verschil

Een kaartje moet altijd in die rij worden gelegd waarvan het verschil tussen het nieuwe kaartje en het laatste kaartje het kleinste is. Daarom wordt het laatste kaartje van elke actieve rij vergeleken met het nieuwe kaartje.



### Voorbeeld

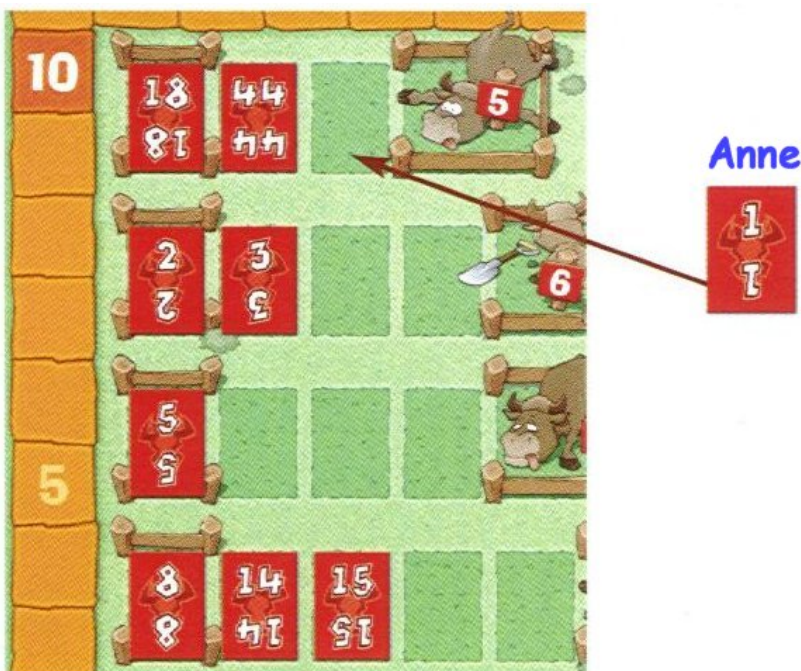
Anne heeft de '15' uitgespeeld, Herman de '14', Marc de '3' en Carl de '44'.

De '3' is het kleinste getal en dus mag Marc de kaart als eerste in een rij leggen. Rekening houdend met de eerste regel kan Marc de kaart alleen in de rij met de '2' leggen. Daarna is Herman met de '14' aan de beurt. Volgens regel 1 kan hij het kaartje achter de '3', achter de '5' of achter de '8' leggen.

Volgens regel 2 kan hij het kaartje alleen maar in de rij van de '8' leggen omdat hier het kleinste verschil wordt gehaald. Daarna legt Anne de '15' achter de '14' en als laatste legt Carl de '44' aan de '18'.

## 3. Het kleinste getal

De speler die een kaartje uitspeelt waarvan het getal lager is dan het getal van het laatste kaartje in alle actieve rijen, moet dit kaartje leggen in de rij met het hoogste laatste getal.



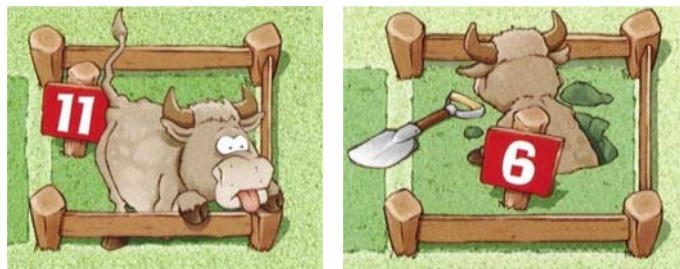
### Voorbeeld

In de volgende spelronde heeft Anne de '1' uitgespeeld. Omdat het laatste kaartje in alle actieve rijen hogere getallen hebben ('3', '5', '15' en '44'), kunnen regel 1 en regel 2 niet worden toegepast.

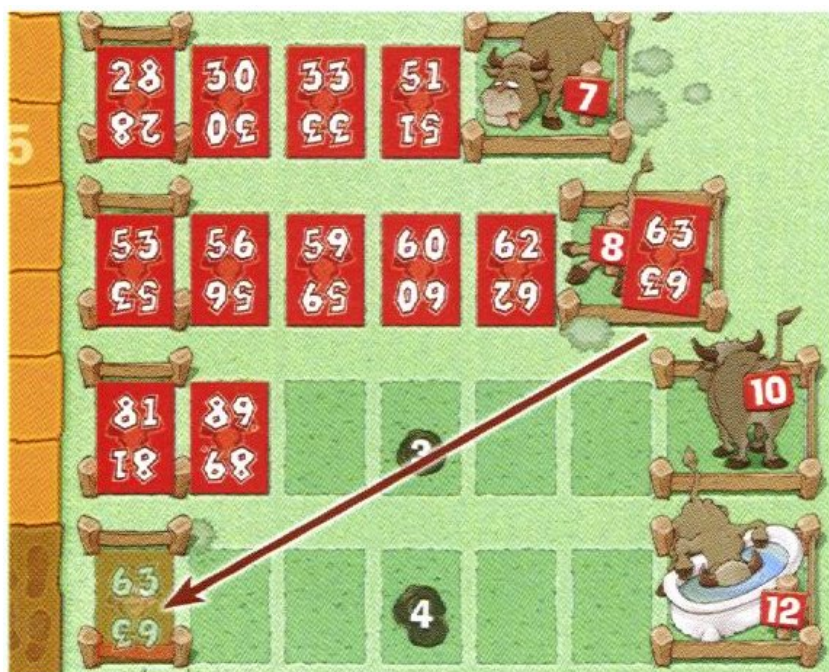
Rekening houdend met regel 3, moet Anne de '1' achter de '44' leggen.

## Het incasseren van minpunten

De speler die een kaartje op het laatste veld van een rij (het rundveld) moet leggen en dus een rij heeft gevuld, moet de volgende acties in de voorgeschreven volgorde uitvoeren:



1. De speler ontvangt zoveel **minpunten** als wordt aangegeven op het rundveld en verplaatst zijn spelfiguur even veel punten vooruit op de puntentabel.
2. Hij neemt het kaartje opnieuw van het rundveld en legt dit kaartje op het startveld van de **eerstvolgende vrije rij**.
3. Hij neemt alle kaartjes van de gevulde rij van het speelbord, zoekt uit deze kaartjes naar keuze **één of twee kaartjes** en legt deze achter zijn zichtscherf. De overige kaartjes worden verdekt in de doos gelegd.



### Voorbeeld

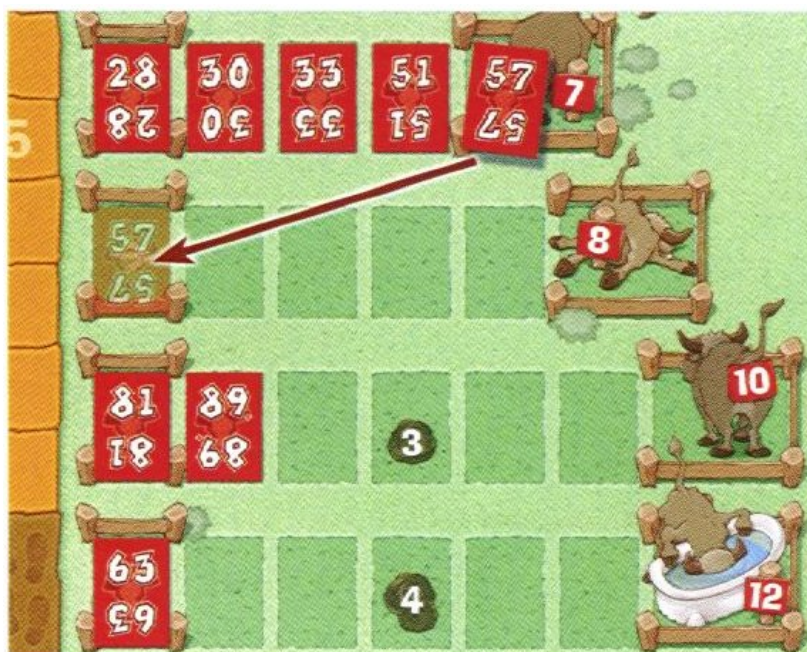
Herman moet de '63' op het rundveld met de waarde 8 leggen. Hij krijgt 8 minpunten en zet zijn spelfiguur acht plaatsen vooruit op de puntentabel (in de richting van de mesthoop). Daarna legt Herman de '63' op het veld direct onder de '81'. Uit de overige kaartjes van de volledige rij ('53', '56', '59', '60' en '62') kiest hij één kaartje (de '56') dat hij achter zijn zichtscherf legt. De overige kaartjes legt hij verdekt in de doos.

De eerstvolgende vrije rij kan ook een rij zijn die al eenmaal actief is geweest (zie de afbeelding hiernaast).

### Aandacht

Als de laatste rijen van de linker speelbord helft actief zijn en er moet een nieuwe rij worden gestart, dan wordt het kaartje op de eerste rij van de rechter speelbord helft gelegd.

Dit geldt identiek voor de laatste actieve rij van de rechter speelbord helft. Als er dan een nieuwe rij moet worden gestart, dan wordt het kaartje op de eerste rij van de linker speelbord helft gelegd.



## De koeienvlaaienvelden



De speler die een kaartje op een koeienvlaaienveld moet leggen, ontvangt zoveel minpunten als wordt aangegeven door dit veld. Hij zet zijn spelfiguur zoveel velden vooruit op de puntentabel (in de richting van de mesthoop).

## Wat kan een speler in de loop van een spelronde nog doen ?

### Een speler kan extra kaartjes kopen

Alvorens een kaartje uit te spelen, kan een speler **1 - 3 kaartjes** uit de algemene voorraad **kopen**. Elk kaartje kost **één minpunt**. De spelfiguur moet dus per kaartje één veld verder op de puntentabel worden gezet.

### Belangrijk

Een speler mag maximaal negen kaartjes achter zijn zichtschermbekken. De aankoop van kaartjes mag niet in schuifjes worden gedaan (eerst een kaartje kopen en bekijken en dan nog één en dan nog één).

De speler die een kaartje wil kopen, zegt dit luid en duidelijk aan zijn medespelers. Hij koopt in een keer alle kaartjes die hij wil kopen en hij verplaatst zijn spelfiguur het overeenkomstige aantal velden op de puntentabel.

De speler die als eerste beslist om kaartjes te kopen, doet dit ook als eerste. Als er meerdere spelers tegelijkertijd een kaartje willen kopen dan mag de speler met de meeste minpunten als eerste kaartjes kopen.

Er kan worden gekocht zolang de kaartjes niet zijn omgedraaid.

### Een speler ontvangt kosteloos 6 nieuwe kaartjes

De speler die aan het einde van een spelronde geen kaartjes meer heeft (als bewijs wordt het zichtschermbekken opgetild) achter zijn zichtschermbekken en ook geen kaartjes moet nemen omdat hij net daarvoor een kaartje op een rundveld heeft gelegd, trekt verdekt zes nieuwe kaartjes kosteloos van de algemene voorraad en legt de kaartjes achter zijn zichtschermbekken.

Als er geen zes kaartjes meer zijn in de voorraad dan neemt hij die kaartjes die nog resten.

## De dubbelvelden



Van zodra de rij met de dubbelvelden actief is en er **minstens één dubbelveld is te zien**, moeten alle spelers **in plaats van één nu twee kaartjes** verdekt spelen. Het afleggen van de kaartjes op het speelbord verloopt identiek aan de voorheen beschreven werkwijze. De speler die het kaartje met het laagste getal heeft uitgespeeld, mag als eerste dit kaartje op één van de actieve rijen van het speelbord leggen. Daarna volgt de speler die het kaartje met het tweede laagste getal heeft uitgespeeld ... enzovoort.

De speler die voor het uitspelen **nog maar één kaartje** achter zijn zichtschermbekken bezit op het moment dat de rij met de dubbelvelden actief is, **moet minstens één kaartje kopen**. Als alle velden van deze rij, met uitzondering van het rundveld, met een kaartje zijn belegd dan moeten de spelers opnieuw nog maar één kaartje verdekt uitspelen.

### Aandacht

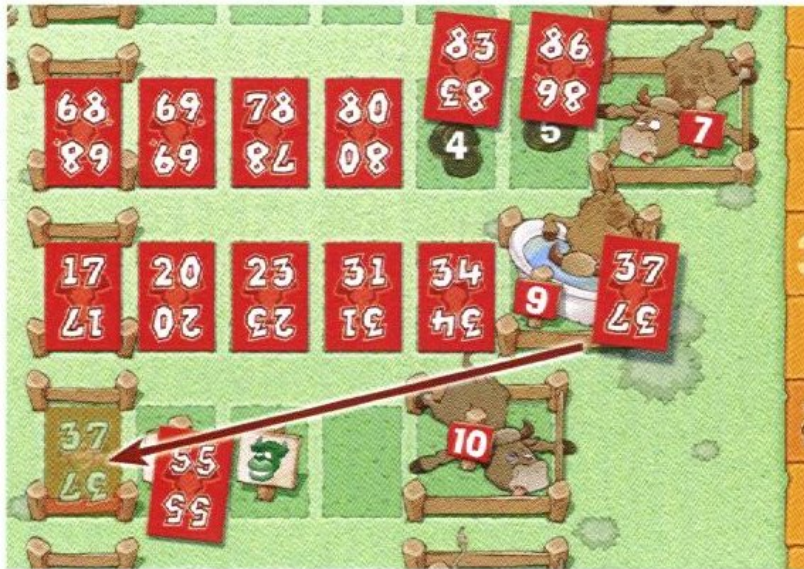
Ook de rij met de dubbelvelden kan meermaals actief worden!

## De lachende koe



Vanaf het moment dat een rij actief wordt waarin **minstens één lachende koe** is te zien, ontvangen de spelers **pluspunten in plaats van minpunten**. De speler die deze pluspunten incasseert, beweegt zijn spelfiguur op de puntentabel achteruit (in de richting van het startveld) in plaats van vooruit. Als een spelfiguur terug aankomt op het startveld vervallen de overvloedige pluspunten.

Zodra in de actieve rij **alle lachende koeien** met kaartjes zijn **bedekt**, ontvangen de spelers **onmiddellijk** weer **minpunten**.



### Voorbeeld

Anne heeft de '55' uitgespeeld, Herman de '37', Marc de '86' en Carl de '83'. Herman moet de '37' achter de '34' op het rundveld leggen en hij ontvangt negen minpunten.

Hij legt de '37' in de eerstvolgende lege rij direct onder de '17'. Hij neemt twee kaartjes, de '20' en '23' achter zijn zichtscherf en de resterende kaartjes van de rij in de doos. Met het leggen van de '37' wordt de rij van de lachende koe actief en er kunnen nu onmiddellijk pluspunten worden

Anne legt de '55' achter de '37'. Carl legt de '83' achter de '80' op een koeienvlaaienveld en ontvangt vier pluspunten. Marc legt als laatste de '86' en ontvangt voor het volgende koeienvlaaienveld 5 pluspunten.



### Voorbeeld

In de volgende ronde speelt Anne de '70', Herman de '56', Marc de '87' en Carl de '99' uit. Herman bedekt met de '56' de tweede lachende koe en daarom gelden er onmiddellijk weer minpunten. Anne legt de '70' achter de '56'. Marc moet de '87' achter de '86' op het rundveld leggen en krijgt zeven minpunten. Daarna legt hij de '87' in de eerstvolgende vrije rij direct onder de '68'. Hij neemt enkel de '78' achter zijn zichtscherf en legt de overige kaartjes van de rij verdekt in de doos. Tot slot legt Carl zijn '99' achter de '87'.

## De puntentabel

De puntentabel geeft constant de huidige speelstand weer. **Op elk veld**, met uitzondering van het startveld, mag maar **één spelfiguur** staan. De spelfiguur die op een veld terechtkomt waarop zich al een andere spelfiguur bevindt, moet zoveel velden verder in de richting van de mesthoop worden gezet tot hij op een vrij veld komt.

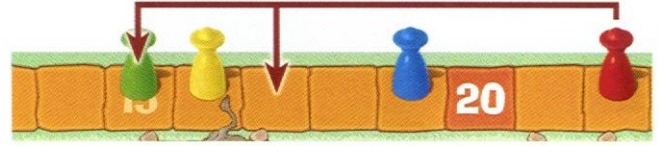
Dit geldt zowel in het behalen van pluspunten als van minpunten.



Rood ontving 5 minpunten en komt op het veld van groen terecht. Omdat dit veld is bezet, moet hij op het veld voor blauw worden gezet.

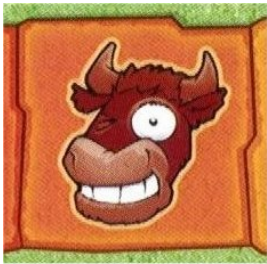
### Opmerking

Deze regel geldt ook bij het kopen van kaartjes. Daarom kan het soms zinvoller zijn om één of twee kaartjes meer te kopen dan men van plan was.



Rood ontving 7 pluspunten en komt op het veld van groen terecht. Omdat dit veld is bezet, moet hij op het veld voor geel worden gezet.

## Het ossenoog is waakzaam



Op de puntentabel zijn er **twee speciale velden met een ossenoog**. Zodra de eerste spelfiguur (die met de meeste minpunten) voorwaarts op of over een ossenoog wordt gezet, vindt in de volgende spelronde een open uitspelen van kaartjes plaats. De speler die de minste minpunten heeft, moet als eerste zijn kaartje blootleggen, daarna de speler met de tweede minste minpunten ... enzovoort. De speler met de meeste minpunten, de speler die met zijn spelfiguur over de ossenogen is gestapt, speelt zijn kaartje als laatste. Hij kan alle getallen zien die er zijn uitgespeeld en dus verstandig kiezen. Pas daarna worden de kaartjes op het speelbord geplaatst.

### Bijzonderheden van het ossenoog

Het kan gebeuren dat de spelfiguur die op de puntentabel het verste naar voor staat, door het behalen van pluspunten en daarna weer minpunten opnieuw op of over een ossenoog wordt gezet. In dit geval vindt er telkenmale een open spelronde plaats, **maar alleen dan** als de spelfiguur op grond van behaalde minpunten op of over het ossenoogveld in de richting van de mesthoop wordt bewogen. Als tegelijkertijd de rij met de dubbelvelden actief is dan moeten er ook twee open kaartjes worden gespeeld.

Ook door het kopen van kaartjes kan een open spelronde worden uitgelokt. Een speler die zijn kaartje nog niet heeft gelegd, kan nog kaartjes uit de voorraad kopen als andere spelers al open kaartjes hebben gespeeld. Als er meerdere spelers nog op het startveld staan en daardoor geen volgorde is bepaald, spelen deze spelers in eerste instantie verdekt een kaartje en draaien het daarna gelijktijdig om.

## Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van een spelronde waarin één van de beide volgende situaties zich voordoet:

- ⇒ Een speler zet zijn spelfiguur op of over het mesthoopveld.
- ⇒ In de voorraad zijn er geen kaartjes meer en een speler bezit geen kaartjes meer en ontvangt er ook geen omdat zijn laatste kaartje niet op een rundveld werd gezet.

### Uitzondering

Als het laatste kaartje uit de voorraad werd gekocht en een volgende speler wil ook nog graag kaartjes kopen, dan worden die kaartjes verdekt terug uit de doos gehaald. In de volgende ronde mogen er dan geen kaartjes meer worden gekocht tenzij een speler twee kaartjes moet spelen en hij er nog maar één heeft.

De speler die de minste minpunten heeft behaald, wint het spel (die op de puntentabel het dichtst bij het startveld staat). De speler met de meeste minpunten verliest het spel. Als er meerdere spelers in de laatste spelronde over de mesthoop trekken, wordt die speler laatst die het verste over dit veld wordt gezet.