

# Wildwechsel

Andreas Trieb

Ein *tierisches* Vergnügen  
für schlaue Füchse



Wildwechsel  
Hans im Glück, 1986  
TRIEB Andreas  
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar  
± 60 minuten

# Inleiding

Oproer in het woud !

De dieren in het woud hebben zich verzameld om een wedstrijd af te werken. Wie lukt er als eerste in om alle bessen te verzamelen : de snelle ree, de sluwe vos, het sterke everzwijn of de schrandere haas ?

Elk dier heeft zijn eigen bijzondere en specifieke kwaliteiten en ook de loopstijl is voor elk dier erg verschillend : de ree loopt zeer snel en kaarsrecht, het everzwijn loopt dwars door het woud en struikgewas, de vos sluipt listig omheen de drinkplaatsen en de haas maakt zijn beroemde haakse zijsprongen.

Maar in het woud loeren meerdere gevaren om de hoek die het de dieren absoluut niet gemakkelijk maken. De wolf kan plotseling opduiken en de weg versperren, de stropers plaatsen valstrikken en de lekkere bessen zijn aangetast door wormen. Bovendien maken de dieren het elkaar extra lastig omdat elk dier zelf de wedstrijd wil winnen en als eerste het doel wil bereiken. Wie zal de favoriet zijn ?

## Beknopte spelregels

De speler heeft als opdracht om met zijn dieren (vos, haas, everzwijn of ree) zo snel mogelijk 5 verschillende gekleurde fiches (4x bessen en 1x water) te verzamelen. Elk dier gedraagt en beweegt zich uiteraard anders en gebruikt zijn bijzondere eigenschappen.

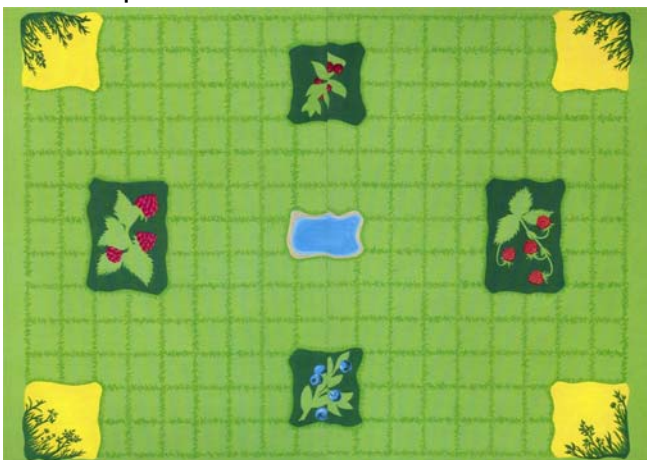
Op hun weg doorheen het woud laten de dieren sporen na die op het speelbord worden aangeduid met een speciale stift. Als een veld voor de tweede maal wordt betreden dan werkt dit als een blokkade voor de volgende dieren omdat het veelvuldig oversteken van het wild de stropers heeft gelokt. Daardoor wordt het speelbord alsmaar kleiner en de weg alsmaar enger en moeilijker. Met de speelstenen wolf, worm, boswachter en dubbele zet kan men het enerzijds voor de andere dieren extra moeilijk maken ofwel anderzijds voor de eigen dieren hindernissen uit de weg ruimen.

De speler die als eerste 5 verschillende gekleurde fiches verzamelt en op zijn startveld terugkeert, wint het spel.

## Spelmateriaal

- **1 speelbord ;**

Het speelbord bevat in de hoeken 4 startvelden, een drinkplaats in het midden en 4 verzamelplaatsen voor de bessen.



- **4 dieren ;**

Een vos, een ree, een haas en een everzwijn.



- **24 speelstenen ;**

De volgende stenen zijn aanwezig :

3x dubbele zet, 6x wolf, 7x worm en 8x boswachter.



- **20 gekleurde schijven ;**

Er zijn telkens 4 schijven in vijf verschillende kleuren.



- **1 speciale stift**

De speciale stift wordt gebruikt om de sporen op het speelbord te tekenen ;

- **1 dobbelsteen ;**

De dobbelsteen wordt alleen in het spel met drie speler gebruikt.



- **1 handleiding.**

## Doel van het spel

De speler die met zijn dier als eerste 5 verschillende gekleurde fiches heeft verzameld en op zijn startveld is teruggekeerd, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

Elke speler kiest zich een dier en schrijft in één van de hoekvelden van het speelbord de naam van zijn dier. Het dier van de speler start op dit veld en moet ook op dit veld terugkeren.

Op de vijf verzamelplaatsen worden de gekleurde fiches gelegd. Op één verzamelplaats worden alle rode bessen gelegd, op één verzamelplaats alle zwarte bessen ... en op de drinkplaats in het midden van het speelbord worden alle blauwe fiches gelegd.

Van de 24 speelstenen worden er 6 op het speelbord gelegd. Deze 6 stenen blijven gedurende gans het spel op het speelbord, maar kunnen door de acties van de spelers worden verlegd.

De speler die met de ree speelt, legt 3 boswachters op het speelbord op 3 willekeurige speelvelden (niet op het startveld en niet op de verzamelplaatsen).

De speler die met de haas speelt, legt 2 wormen op het speelbord op 2 verschillende verzamelplaatsen (ook op de drinkplaats).

De speler die met het everzwijn speelt, legt 1 wolf op een kruispunt van twee lijnen zodat de wolf 4 velden afdekt (niet op het startveld en niet op de verzamelplaatsen).



De 18 overgebleven speelstenen worden verdekt gelegd en grondig gemixt.  
Elke speler neemt 4 stenen die hij verdekt voor de anderen voor zich neerlegt.  
De resterende 2 stenen blijven verdekt op de tafel liggen.

De speler die met de vos speelt, start het spel. Vervolgens wordt er om de beurt, met de wijzers van de klok mee, gespeeld.

## Spelverloop

Elke speler die aan de beurt komt :

- moet één van zijn speelstenen inzetten ;
- mag zijn dier bewegen maar moet dit niet.

De ingezette speelsteen gebruikt de speler zoals hij van plan was en hij legt de steen daarna bij de resterende verdekte stenen.

Van zodra iedere speler viermaal aan de beurt is geweest, zijn alle speelstenen opgebruikt. De speelstenen worden opnieuw grondig gemixt en elke speler ontvangt opnieuw 4 nieuwe speelstenen. Er blijven opnieuw twee stenen verdekt liggen.

Bij het bewegen lopen de dieren, in overeenstemming met hun manier van lopen, tot aan de rand van een verzamelplaats en nemen daar een gekleurde fiche weg.

Elk dier laat een spoor na dat op het bord met de speciale stift wordt aangeduid.  
Van zodra er zich twee sporen op een speelveld bevinden, mag dit veld niet meer worden betreden. Het veelvuldig oversteken van het wild heeft de stropers gelokt.

De speelsteen moet altijd eerst worden gespeeld, de beweging van het dier volgt daarna.  
Het verzamelen van de bessen of het water mag voor of na de beweging gebeuren.

## Het inzetten van de speelstenen

De speler draait één van zijn speelstenen om en gebruikt de speelsteen in overeenstemming met zijn bedoeling.

Daarna wordt de gebruikte speelsteen bij de overgebleven speelstenen gelegd.

## De betekenis van de speelstenen



### De dubbele zet

De speler mag zijn dier tweemaal na elkaar bewegen.



### De boswachter

De speler moet één van de drie boswachters op het speelbord verleggen.

Zolang de boswachter op een veld ligt, worden de eventuele sporen bedekt en worden er ook geen nieuwe sporen op dit veld aangeduid. Het veld kan door alle dieren worden betreden. De boswachter heeft de stropers immers verdreven.

De boswachter mag niet worden gelegd :

- op een startveld of op een verzamelplaats ;
- op een veld waarop zich een dier bevindt ;
- op een veld dat door de wolf wordt afgedekt.

Een boswachter waarop een dier staat, mag niet worden verplaatst.



### De wolf

De speler moet de wolf op het speelbord verleggen.

De wolf moet opnieuw worden gelegd op het kruispunt van twee lijnen zodat hij opnieuw 4 velden afdekt.

Deze vier velden kunnen door de dieren, zolang de wolf aanwezig is, niet worden betreden.

De wolf mag niet worden gelegd :

- op een veld waarop zich een dier bevindt ;
- op een veld dat door de boswachter wordt beschermd ;
- op een startveld of een verzamelplaats, ook niet gedeeltelijk.



### De worm

De speler moet één van de beide wormen op het speelbord op een andere verzamelplaats leggen.

Dit betekent dat de dieren van deze nieuwe verzamelplaats geen bessen of water kunnen verzamelen.

De worm mag wel op een lege verzamelplaats worden gelegd.

De beide wormen mogen nooit op één verzamelplaats worden gelegd.

## Algemene regels voor het inzetten van de speelstenen

- De 6 speelstenen die aan het begin van het spel op het speelbord werden gelegd, blijven tot aan het einde van het spel op het speelbord liggen. Deze speelstenen worden alleen maar verplaatst.
- Van zodra een speelsteen wordt verzet, wordt de vorige toestand van het veld waarop de speelsteen lag, hersteld.

## Het bewegen van de dieren

Elke speler kan zijn dier op twee manieren bewegen :

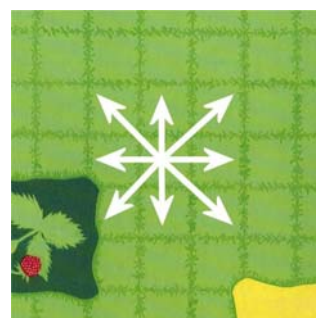
- ofwel op de snelle manier van lopen (dat is de normale beweging van het dier) ;
- ofwel met de koningszet.

Principieel kunnen de dieren in elke richting bewegen : voorwaarts of achterwaarts, links of rechts.

### De koningszet

Elk dier mag één veld ver worden gezet (zoals de koning bij het schaken).

De speler tekent met de speciale stift een spoor op één van de naburige velden en zet zijn dier op dit veld.



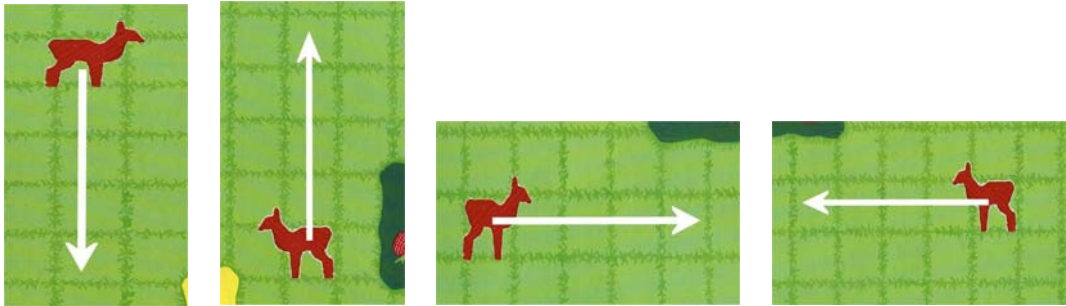
### De snelle manier van lopen

De snelle manier van lopen is voor elk dier anders. De speler tekent met de speciale stift op elk veld een spoor in overeenstemming met zijn manier van lopen. Op het laatste gemarkeerde veld wordt het dier gezet.

Een dier mag geen enkel veld betreden of overspringen waarop zich al een ander dier bevindt. De beweging van het dier moet niet ten volle worden benut.

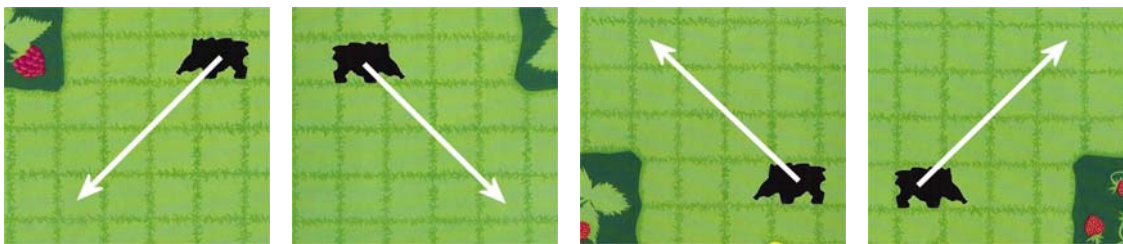
## De ree

De ree kan tot maximaal 4 velden ver rechtdoor, horizontaal of verticaal, worden gezet



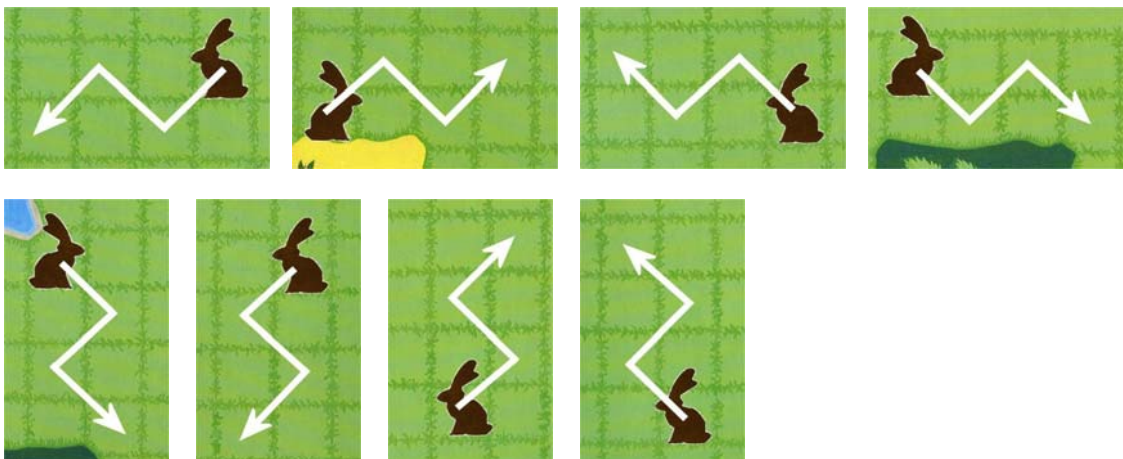
## Het everzwijn

Het everzwijn kan tot maximaal 3 velden schuin (diagonaal) worden gezet



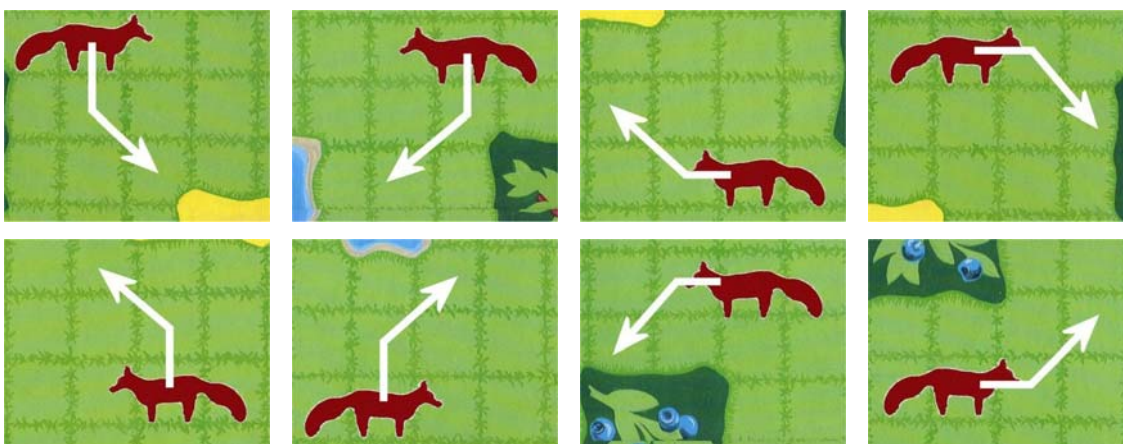
## De haas

De haas kan tot maximaal 3 velden in zigzag lopen. In elk veld draait de haas zich om een hoek van 90°.



## De vos

De vos kan tot maximaal 2 velden lopen. Eén veld loopt hij rechtdoor en één veld loopt hij schuin (diagonaal). De volgorde is willekeurig.



## Het bewegen van de dieren bij de start, aan de verzamelplaatsen en aan het einde van het spel

### Het bewegen bij de start

De dieren starten vanuit het startveld. Het startveld wordt als een gewoon veld geteld.

### Het bewegen aan de verzamelplaatsen

De verzamelplaatsen mogen niet worden betreden.

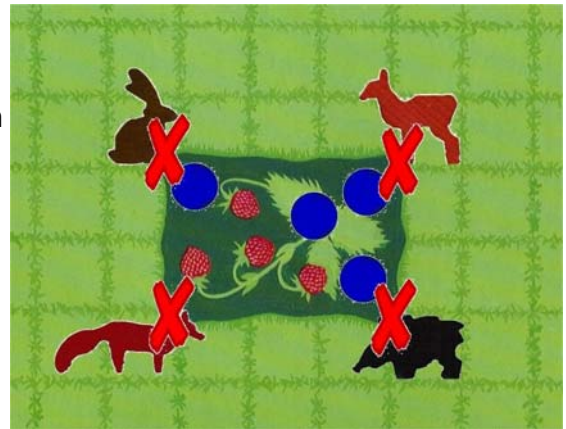
Om de gekleurde fiches te kunnen bemachtigen, moet het dier tot aan de rand van de verzamelplaats gaan en mag daar een gekleurde fiche nemen.

Het dier moet zijn beweging aan de verzamelplaats onderbreken.

Vanuit de velden die enkel met een hoekje aan de verzamelplaats grenzen mogen geen fiches worden weggenomen (zie afbeelding).

Het verzamelen van de fiches mag zowel voor als na de beweging gebeuren.

De fiche wordt genomen en op het startveld van de speler gelegd.



### Het bewegen aan het einde van het spel

Het startveld moet aan het einde van het spel, na het verzamelen van de gevraagde attributen, opnieuw worden betreden. Pas vanaf het moment dat een dier zijn startveld bereikt, heeft het dier zijn opdracht vervuld. Het startveld wordt geteld als gewoon veld.

## De bijzondere eigenschappen van de dieren

Elk dier heeft een bijzondere eigenschap dat hem een voordeel geeft in de wedloop naar het water en de bessen.

### De haas

De vindingrijke haas moet geen rekening houden met de worm. Hij mag toch een fiche nemen en trekt zich van de worm niets aan.

### De ree

De snelle ree kan een veld overspringen waarop zich al twee sporen bevinden. Normaal gezien is dit veld geblokkeerd, maar de ree springt er over. De ree mag wel niet blijven staan op een veld met twee sporen en het veld achter het veld met de twee sporen moet een betreedbaar veld zijn. Het veld dat wordt oversprongen wordt uiteraard wel meegeteld. Dankzij zijn snelle loop (4 velden) kan een ree in één beurt twee blokkades overwinnen.

### Het everzwijn

Het machtige everzwijn heeft geen schrik van de wolf. Hij mag elk wolfsveld betreden en hij mag ook op dit veld blijven staan. Het spoor dat hij maakt, moet wel worden opgetekend.

### De vos

De sluwe vos is in staat om andere dieren te bestellen op voorwaarde dat hij zelf de beweging maakt naar een naburig veld in rechte lijn van een ander dier (dus horizontaal of verticaal). Hij mag van elk dier maar éénmaal een fiche wegnemen en hij moet de fiche nemen die hij nog niet heeft verzameld. Hij kiest de fiche uit en legt deze voor zich op de tafel.

De vos kan eventueel van meerdere dieren tegelijkertijd een fiche wegnemen als de dieren inderdaad op een naburig veld staan dat onmiddellijk horizontaal of verticaal aan de vos grenst.

## Einde van het spel

De speler die met zijn dier als eerste 5 verschillende gekleurde fiches heeft verzameld en op zijn startveld is teruggekeerd, wint het spel.

Deze speler geeft al zijn speelstenen af en neemt verder niet meer deel aan het spel. Het spel is ten einde als alle dieren hun opdracht hebben vervuld.

De volgorde waarin de spelers hun opdracht vervullen bepaalt de eindklassering.

## Technische tips

Gebruik aan het einde van het spel een zachte doek om het speelbord proper te maken. Eventueel kan de doek iets vochtig worden gemaakt om het verwijderen van de sporen te vergemakkelijken.

Gebruik voor het aanbrengen van de sporen de meegeleverde stift of een andere stift die een wateroplossende inkt heeft.

## Het spel voor 2 en 3 personen

### Het spel voor 2 personen

Elke speler speelt de rol van 2 dieren, maar ontvangt maar 6 speelstenen voor de beide dieren. Elke keer als één van zijn beide dieren aan de beurt is, moet de speler één van zijn speelstenen inzetten.

Als alle 6 stenen zijn opgebruikt, ontvangen de spelers nieuwe stenen.

De winnaar is de speler die er in lukt om geen van zijn dieren als laatste te laten aankomen.

De klassering van de andere dieren is hierbij onbelangrijk.

In sommige situaties is de afloop van het spel identiek als in het spel met vier spelers.

### Het spel voor 3 personen

In een spel voor 3 spelers kunnen alleen de dieren haas, ree en everzwijn worden gekozen.

Elke speler kiest één dier.

De vos neemt ook deel aan het spel maar is neutraal. De vos mag geen fiches verzamelen en krijgt bij de start ook geen speelstenen. Er blijven dus 6 verdeckte speelstenen over. De opdracht van de vos bestaat er in om de andere dieren te bestelen.

Telkens de vos aan de beurt is, wordt door elke speler gedobbeld. De speler die het hoogste aantal ogen heeft gegooid, neemt in deze beurt de rol van de vos. Hij neemt één van de verdeckte speelstenen, draait de speelsteen om en zet de steen in voor de vos. Hij verplaatst de vos in overeenstemming met zijn manier van lopen en duidt de sporen op het speelbord aan. Zowel bij het gebruik van de speelsteen als bij het bewegen van de vos mag de speler zo handelen dat dit het meest gunstig is voor zijn dier.

Ook in deze variant mag de vos elk dier maar eenmaal bestelen. Als de vos een fiche steelt, wordt de fiche opnieuw op de verzamelplaats gelegd.

Het doel van het spel is identiek aan het spel met vier spelers.