





Omvouwen en op elkaar plakken

Kesse Rügen

Een tactisch gokspel voor 2-4 personen

door Dijkstra en Van Dijk

Vorbereitung:

Iedere speler krijgt de door hem gekozen knollen (wortels, suikerbieten, radijzen of bieten) als voorraad: bij 2 spelers elk 16 knollen, bij 3 spelers 12 en bij 4 spelers 9. Ieder kiest een andere kleur pion uit zijn *Mens Erger Je Niet*-doos en zet die ergens op het bord, maar niet in de schuur op het middenveld. De oudste speler begint.

De beurt:

De speler wiens beurt het is, daagt een van de anderen uit voor een duel. Beiden nemen 0, 1 of 2 knollen (**a**) uit hun voorraad in hun vuist, niet zichtbaar voor de ander. Dan raadt de speler die aan de beurt is het totaal aantal knollen in beide vuisten. Daarna doet de ander hetzelfde, maar hij moet wel een ander (**b**) aantal noemen. Dan openen beide spelers hun vuist. Hebben beiden het mis, dan gebeurt er niets en is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt. Heeft een van beiden goed geraden, dan moet deze een aantal acties ondernemen: dat aantal is precies gelijk (**c**) aan het totaal aantal goed geraden knollen.

De volgende acties zijn mogelijk:

- Leg een eigen knol op het veld met de eigen pion, mits daar nog geen knol (eigen of van een ander) ligt.

- Verzet je pion naar een aangrenzend veld, horizontaal, verticaal of diag-naal. Je mag daarbij ook naar de schuur in het midden, maar niet naar een veld waar al een andere pion staat.
- Als je pion op een veld komt met een knol van een andere boer, mag je die knol in de schuur leggen.
- Als je pion op de schuur komt, mag je een eigen knol uit de schuur halen en weer bij je voorraad leggen.

Einde van het spel:

De speler die als eerste op een bepaald aantal velden knollen heeft liggen, heeft gewonnen: bij 2 spelers 13 velden, bij 3 spelers 9 velden, en bij 4 spelers 7 velden.

Voorbeeld:

A daagt B uit en neemt 1 wortel in zijn vuist. Zodra B zijn gesloten vuist toont, raadt A '3'. B weet nu dat A minstens 1 knol in zijn vuist heeft (**zie a**). Omdat B er zelf 2 in zijn vuist heeft en hij geen '3' mag raden (**zie b**), zegt hij '4'. Het totale aantal is dus 3, en A wint het duel. Hij moet nu 3 acties ondernemen (**zie c**). Bijvoorbeeld, (1) hij beweegt zijn pion naar een veld met een knol van een ander, (2) legt deze knol in de schuur, (3) legt een wortel op dit veld.

© Mental Works, Dijkstra en Van Dijk, 2015