

# HOW RUCK !

Een spel waarbij 2 spelers vanaf 10 jaar hun spieren kunnen loswerken.

Twee clans treffen elkaar in de Schotse Highlands voor een traditioneel partijtje touwtrekken. Behalve stoere mannen mengt ook de vrouwenwereld zich in de strijd, en zelfs het monster van Loch Ness, beter bekend als Nessie, is van de partij. Er wordt bovendien kwistig met allerlei trucjes omgesprongen. Het touw gaat van hier naar ginder, tot uiteindelijk één van de ploegen de andere op de knieën krijgt. Dat levert als trofee een whiskyvat op.

## DOEL VAN HET SPEL

Wie over meerdere ronden als eerste 3 whiskyvaten binnenhaalt, wint het spel.

## SPELMATERIAAL

1 spelbord

55 spelkaarten (45 Schottenkaarten en 10 actiekaarten)

5 whiskyvaten

## VOORBEREIDING

- ❖ Het spelbord wordt midden tussen beide spelers gelegd, zodat elke speler voor één van beide ploegen zit.
- ❖ De 5 whiskyvaten worden als voorraad naast het spelbord gelegd.
- ❖ De 55 kaarten worden geschud. Elke speler krijgt er verdekt 20. Deze legt hij als een stapel voor zich. Men mag de kaarten niet bekijken. De overgebleven 15 kaarten worden opzij gelegd.

## SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit meerdere ronden. In elke ronden worden eerst 2 ploegen gevormd. Vervolgens meten deze ploegen hun krachten in een partijtje touwtrekken.

*Tip: Om het spel op een eenvoudige manier te leren kennen kan het vormen van de ploegen worden overgeslagen. De jongste speler plaatst een whiskyvat op zijn startveld van de puntenlijst en de oudste speler begint. Verder lees je deze spelregels vanaf 'het touwtrekken'. Na de eerste ronde stel je wel de ploegen samen, zoals hierna wordt beschreven.*

## DE PLOEGEN WORDEN GEVORMD

Eerst worden de ploegen gevormd en de startspeler aangeduid. Elke speler heeft een verdekte stapel met 20 kaarten voor zich liggen. Deze stapel wordt in het vervolg aangeduid als 'voorbereidingsstapel'. De jongste speler geeft het commando 'How Ruck!'. Dan beginnen beide spelers gelijktijdig de kaarten van hun voorbereidingsstapel in 2 nieuwe stapels op te delen: één ploegstapel voor zichzelf en één voor de tegenspeler. Om dat te doen nemen de spelers de 2 bovenste kaarten van hun voorbereidingsstapel, bekijken ze en beslissen welke van beide kaarten ze voor zichzelf behouden en welke ze aan de tegenspeler willen geven. Zo vormen beide spelers 2 stapels, 1 voor zichzelf en 1 voor de tegenspeler. De kaarten worden verdekt links en rechts van de voorbereidingsstapel gelegd, links voor de tegenspeler, rechts voor zichzelf.

Na het afleggen worden opnieuw 2 kaarten genomen, bekeken en verdeeld. Vermits beide spelers dit gelijktijdig doen, komt het op het tempo aan.

Wie zijn 20 kaarten als eerste verdeeld heeft, roept 'Stop!'. De andere speler mag enkel nog de beide kaarten die hij in handen heeft, verdelen. De andere kaarten van zijn voorbereidingsstapel blijven voor hem liggen.

De speler die eerst klaar is heeft volgende voordelen:

- ❖ Hij mag de overgebleven kaarten van de stapel van zijn tegenspeler volgens zijn eigen keuze verdelen. Hij neemt weer telkens 2 kaarten en deelt ze toe aan zichzelf of aan zijn tegenspeler.
- ❖ Hij neemt een whiskyvat uit de voorraad en plaatst het op zijn startveld van de puntenlijst (zie afb. op p.1 van de Duitse spelregels).
- ❖ Hij is startspeler en begint het touwtrekken.

Tenslotte neemt elke speler zijn beide stapels, degene die hij voor zichzelf heeft gekozen en degene die zijn tegenspeler voor hem heeft gevormd. Beide stapels worden verdekt samen grondig geschud. Die nieuwe stapel wordt nu als trekstapel verdekt neergelegd.

Opmerking: Als uitzonderlijk beide spelers gelijktijdig 'Stop!' roepen, wordt de winnaar als volgt aangeduid. Van de 15 kaarten die in het begin niet werden verdeeld, trekt elke speler 1 kaart en draait die om. De speler met de hoogste waarde wint. Actiekaarten tellen als '0'. Bij een gelijke waarde is de volgorde wit, rood, blauw, groen. Als ook dat nog een gelijke stand geeft, trekken beide spelers een nieuwe kaart. De getrokken kaarten worden daarna opnieuw opzij gelegd.

## HET TOUWTREKKEN

Elke speler neemt van zijn stapel 6 kaarten in de hand. De speler die aan de beurt is, kiest 1 handkaart en legt die op een veld op het bord. Vervolgens komt de andere speler aan de beurt. Ook die speelt een kaart. Zo gaat het afwisselend verder. Naargelang de aard van de gespeelde kaart moeten volgende aflegregels gerespecteerd worden:

1. **Stoere helden** - Kaarten met een gekleurde sterkteaanduiding (rood, blauw of groen):  
Op het bord staan er aan beide zijden van het touw 3 gekleurde aflegvelden, die door een sierlijst aan een bepaalde kleur worden toebedeeld. De kaarten met een bepaalde kleur mogen enkel op een veld met dezelfde kleur worden gelegd. Rode kaarten op rode velden, enz. Kaarten die er al liggen, worden eenvoudig overdekt. Dat geldt ook voor kaarten met een witte sterkteaanduiding.
2. **Robuuste dames** – Kaarten met een witte sterkteaanduiding:  
Deze neutrale kaarten mogen op elk van de 6 legvelden en op elke andere Schottenkaart gelegd worden (onafhankelijk van hun kleur). Ook de uitzonderlijk robuuste dame – Nessie – hoort bij deze neutrale kaarten.
3. **Wilde acties** – Bijzondere tekstkaarten:  
Deze actiekaarten worden naast het bord gelegd en vormen zo een aflegstapel. De tekst wordt voorgelezen en de actie uitgevoerd. Het is toegelaten een actiekaart uit te spelen maar van de actie af te zien.

Na het uitspelen van een kaart wordt van de eigen stapel een nieuwe kaart genomen. Als de stapel is opgebruikt, worden geen kaarten meer bij genomen en wordt enkel nog verder gespeeld met de overige handkaarten.

## DE KRACHTMETING

Als een kaart met het opschrift 'How Ruck!' gelegd wordt, wordt het spel kort onderbroken. Het komt tot een krachtmeting.

Nu wordt de sterkte van beide ploegen vergeleken. De openliggende kaarten aan elke zijde worden opgeteld en het verschil tussen beide ploegen berekend. Als een aflegveld nog leeg is bij een krachtmeting, dan telt de op het bord afgebeelde Schot mee voor 2 punten (alsof er een Schottenkaart zou liggen). De ploeg met de hoogste waarde trekt het whiskyvat evenveel velden in zijn richting als het berekende verschil.

*Voorbeeld: Speler A heeft de waarden 2+1+3 (=6) uitliggen. Bij speler B liggen op dat moment de kaarten 3+2+4 (=9). Speler B mag het vat 3 (9-6) velden in zijn richting zetten.*

Na de krachtmeting gaat het touwtrekken verder. De kaarten blijven op het bord liggen.

## EINDE VAN EEN RONDE

Zodra een speler het vat op of over zijn doelveld trekt, is de ronde onmiddellijk ten einde. De speler krijgt het whiskyvat en stelt het als trofee voor zich op.

Het kan voorkomen dat geen van beide spelers het vat op of over zijn doelveld trekt. In dat geval wordt er zo lang verder gespeeld tot beide spelers geen handkaarten meer hebben. Het vat gaat dan naar degene die het op het einde van de ronde op zijn helft van de puntenlijst heeft gekregen.

Op basis van enkele actiekaarten kan het gebeuren, dat de spelers een verschillend aantal handkaarten bezitten, of dat één speler vlugger dan de andere geen kaart meer kan spelen. In dit geval speelt de speler die nog kaarten heeft, alleen verder.

Na het einde van een ronde begint onmiddellijk een nieuwe. De 55 kaarten worden weer geschud, elke speler krijgt er weer 20, en zoals eerder beschreven worden de ploegen gevormd.

## EINDE VAN HET SPEL

Degene die als eerste 3 whiskyvaten heeft gewonnen, is de winnaar van dit gespierde spel.

## **TEKST OP DE ACTIEKAARTEN**

### **Adrenalinestoot**(Adrenalinestoss)

Verzet het vat onmiddellijk 2 velden in jouw richting.

### **Vuile truc** (Fieser Trick)

Kies uit de hand van je tegenspeler één kaart en speel die onmiddellijk uit.

### **How Ruck**

Er wordt onmiddellijk een krachtmeting gehouden, zoals bij een gewone 'How Ruck'.

### **Mucho Macho**

Alle boven liggende vrouwenkaarten worden weggenomen.

### **De zwakste wint** (Schwach gewinnt)

Er volgt een 'How Ruck'. Maar nu mag de zwakte partij het puntenverschil in zijn voordeel zetten.

### **Het touw breekt** (Seilriss)

Het vat wordt onmiddellijk op jouw startvak gezet en de beurt gaat naar je tegenspeler.

### **Wisselen van kant** (Seitenwechsel)

Leg een boven liggende kaart van een willekeurige kant van de koord naar de andere kant.

### **Tot ziens** (Und Tschüss)

Noem een waarde. Alle boven liggende kaarten met die waarde worden weggenomen.

### **Monsterlijk** (Ungeheuerlich)

Als je tegenspeler Nessie aan zijn zijde heeft liggen, verliest hij deze ronde onmiddellijk.

### **Versterking** (Verstärkung)

Neem van je trekstapel de bovenste 3 kaarten en voeg ze bij je handkaarten.

## VERDERE VERKLARING VAN DE ACTIEKAARTEN

**Adrenalinestoot:** Als hierdoor het vat op of over iemands doelveld wordt getrokken, heeft die speler de beurt en daarmee ook het vat gewonnen.

**Vuile truc:** De speler van wie een kaart wordt genomen, mag geen nieuwe in de plaats nemen. Hij speelt dus verder met 1 kaart minder. De uitgekozen kaart moet onmiddellijk gespeeld worden. Als de speler die ze getrokken heeft dat niet kan, wordt ze op de aflegstapel gelegd.

**How Ruck:** De kaart leidt onmiddellijk tot een krachtmeting. Er moet dus geen Schottenkaart met het opschrift 'How Ruck!' gespeeld worden.

**Mucho Macho:** Deze kaart geldt enkel voor de Schottinnen met een witte sterkteaanduiding. Nessie, ook al heeft die een witte sterkteaanduiding, blijft immuun voor deze macho-allures.

**De zwakste wint:** Zoals bij een gewone 'How Ruck' komt het tot een krachtmeting. In dit geval mag echter de speler met de laagste totale sterkte het vat in zijn richting zetten, zoveel velden als het verschil in sterkte aangeeft.

**Het touw breekt:** De ronde begint niet opnieuw. Alleen wordt het vat terug in de startpositie gezet. De spelers spelen verder met hun overgebleven handkaarten en stapels.

**Wisselen van kant:** Ofwel mag men van de kant van de tegenspeler 1 kaart naar zijn zijde halen, ofwel een kaart van zijn zijde naar de kant van de tegenspeler leggen.

**Tot ziens...:** Aan beide kanten van het touw worden de kaarten met de gekozen waarde op de aflegstapel gelegd.

**Monsterlijk:** Dit is de sterkste verdediging tegen de bijzondere trekkracht van Nessie en dus de grootste bedreiging voor de Nessie-speler.

**Versterking:** De speler die deze kaart speelt, heeft vanaf nu 3 kaarten meer in de hand. Als er op de ploegstapel nog slechts 1 of 2 kaarten liggen, neemt hij minder kaarten.

<b>HOW RUCK !</b>		
Richard Borg	Kosmos	2002
2 spelers	Vanaf 10 jaar	30'-45'