Walter Müller

Donkey Derby

NL

Voor 2 – 5 spelers vanaf 9 jaar

Vijf ezels houden een race. Elke speler probeert zo snel mogelijk te voorspellen welke drie ezels als eerste finishen. Hoe eerder je de juiste winnaars voorspelt, hoe meer punten je krijgt.

Als de eerste drie ezels zijn gefinisht, wint de speler met de meeste punten.

Spelmateriaal

¤ 1 speelbord
¤ 5 ezelfiguren
¤ 1 dobbelsteen (met cijfers 1 – 5, en een blanco kant)
¤ 15 wedmarkers
¤ 5 persoonskaarten

Voorbereiding

Hoeveel spelers er ook mee doen, er worden altijd vijf ezels op de startvelden gezet.

Elke speler kiest een persoonskaart en drie wedmarkers in dezelfde kleur, en legt ze voor zich op tafel.

Je mag zelf uitmaken wie er begint. Die speler krijgt als eerste de dobbelsteen. Daarna de spelers met de klok mee.

Spelverloop

Afwisselend is er een ronde wedden en een ronde met ezelrace. Je begint met een ronde wedden.

De startspeler begint. Na hem mogen de spelers linksom hun favorieten kiezen. Wie nog niet wil wedden houdt zijn wedmarkers voor zich.

Wedronde

In elke ronde wedden, mag de speler één wedmarker inzetten. Op het speelbord zijn voor elke ezel vijf gekleurde wedvelden aangegeven.

Een wedmarker wordt op het bovenste vrije veld van een kleur gelegd. Dus de eerste wedmarker wordt op het veld met 'WIN' gelegd.

Voorbeeld: Amalia speelt met groen en denkt dat de grijze ezel op een van de eerste drie plaatsen komt. Ze zet haar groene wedmarker op het eerste vrije veld van grijs, onder die van Simon, die al eerder op de grijze ezel wedde.

Op een veld mag maar één wedmarker liggen.

Als op alle vijf wedvelden van een kleur een wedmarker ligt, kan er op die ezel niet verder gewed worden.

In het verloop van het spel mogen er ook meerdere wedmarkers van een speler op dezelfde ezel worden ingezet.

Eenmaal ingezette wedmarkers mogen niet meer verzet worden.

Zodra de eerste ezel gefinisht is, mag er niet meer gewed worden.

De ezels gaan racen

Na de eerste ronde wedden, dus als iedereen de kans heeft gehad om te wedden, beginnen de ezels de race.

De startspeler (hij mocht als eerste wedden) gooit de dobbelsteen en zet een ezel van zijn keuze, het gedobbelde aantal velden vooruit. Als hij blanco dobbelt, blijft de ezel op zijn veld staan.

Daarna gooit dezelfde speler nog vier keer de dobbelsteen en zet elke keer een andere ezel vooruit. Hij brengt dus alle vijf ezels in de race.

Belangrijk: Na een gooi met de dobbelsteen moet er direct een ezel verzet worden, dus voordat hij opnieuw de dobbelsteen gooit. De ezel moet altijd het volledige aantal gedobbelde velden vooruit gezet worden.

Nieuwe ronde wedden

Voordat de volgende speler de vijf ezels laat lopen, is er eerst weer een ronde wedden. Die wedronde begint de speler die daarna ook met de dobbelsteen aan de beurt is. Opnieuw mag elke speler op zijn beurt een wedmarker zetten.

Tactische hint

Als een speler te lang aarzelt met wedden, worden de bovenste velden van de verschillende kleuren door zijn medespelers met markers bezet.

Bij de puntentelling krijg je meer punten voor wedmarkers die eerder ingezet zijn.

Dus wacht niet te lang!

De ezels racen weer

Als alle spelers hun wedmarkers hebben kunnen plaatsen, gaan de ezels weer racen. De volgende dobbelaar moet alle ezels weer het gedobbelde aantal velden vooruit zetten.

Om goed in de gaten te houden welke ezels al verzet zijn, worden ze bij elke beurt in een andere positie neergezet (zie afbeelding).

Ook in het vervolg van het spel worden de ezels in elke ronde in een andere positie geplaatst.

Verder spelverloop

Tot de eerste ezel aan de finish is, gaan de spelers door met afwisselend ronden wedden en ronden dobbelen. Als de eerste ezel over de finish is mag er niet meer gewed worden. Er wordt dan alleen nog gedobbeld. Als er al één of twee ezels over de finish zijn, hoeft natuurlijk maar vier- of driemaal de dobbelsteen gegooid te worden.

Finish; einde van het spel

De ezels hoeven alleen maar over de finish, overtollige dobbelpunten vervallen. De gefinishte ezels gaan op hun verdiende plaats op het erepodium staan. Het spel stopt zodra de derde ezel gefinisht is.

Puntentelling

Alle wedmarkers voor de eerste drie ezels worden nu in dezelfde volgorde op de scorevelden boven de drie ezels op het erepodium gelegd.

De getallen op de scorevelden geven het aantal punten dat de spelers voor hun daar op liggende wedmarkers krijgen. Wie in totaal de meeste punten heeft wint.

Voorbeeld van een puntentelling

De grijze ezel won de race, de rode werd tweede en de bruine derde.

De spelers hebben gewed, zoals op de afbeelding te zien is.

Amalia (groen) scoort 74 punten, Simon (blauw) krijgt 55 punten, Jan (paars) heeft 30 punten en und Helena (roze) 42 punten.

Dus Amalia wint.

Variant ezelsbruggetje

In de renbaan ligt een bruggetje.

Als een ezel precies op dit ezelsbruggetje komt te staan, moet hij een ronde overslaan. In de volgende ronde moet de speler dus één keer minder dobbelen (of nog minder, als er meer ezels op het bruggetje staan). Als in de volgende ronde iemand blanco dobbelt, moet de ezel die op het bruggetje staat, nog een ronde blijven staan.

Nederlandse vertaling: Geert Bekkering, "Word for Wort"