

DE REUZENDANS

EEN FEESTELIJK FAMILIESPEL DOOR DE STRATEN VAN DENDERMONDE



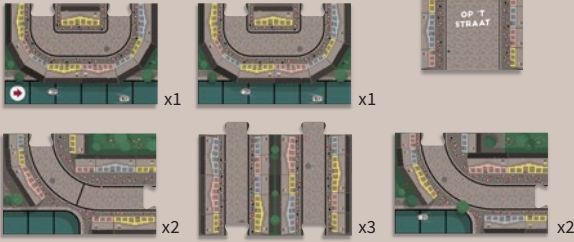
SPELREGELS

SPEELMATERIAAL

1 'Op't straat'-tegel

VOOR HET PARCOURS

9 straattegels



6 pleintegels



1 puntentegel



PER SPELER

Voorbeeld Goliath

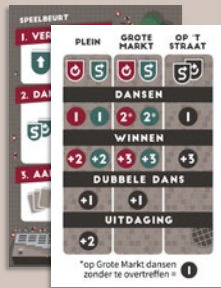
1 reus-pion



1 score-pion



1 beurt-/puntenoverzicht



4 dansfiches

2 roteer- en 2 paradeerfiches

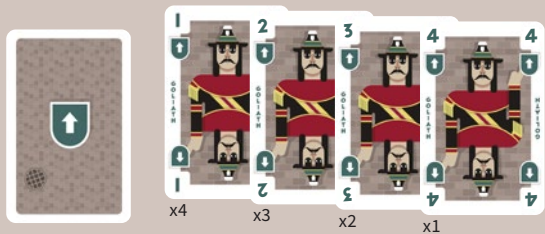


3 uitdagingfiches

roteren, paraderen en afleiding

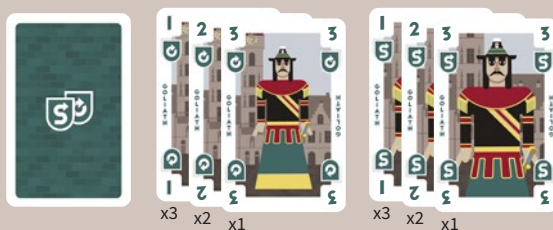


10 verplaatsingskaarten



12 danskaarten

6 roteer- en 6 paradeerkaarten



KORT SPELOVERZICHT

In dit spel proberen de spelers punten te verzamelen door als reus op de pleinen in de stad te dansen.

De speler die als laatste op het parcours staat, komt aan de beurt. In zijn beurt moet een speler zich verplaatsen met een verplaatsingskaart en als de speler op een pleinvak eindigt, kan hij hierop dansen door zijn danskaarten uit te spelen. Een reus kan dansen door te roteren en te paraderen .

De eerste speler die op een plein komt, mag ervoor kiezen om 1 of meerdere danskaarten uit te spelen. Spelers die later op dit vak komen, kunnen enkel danskaarten neerleggen als ze dit kunnen overtreffen.

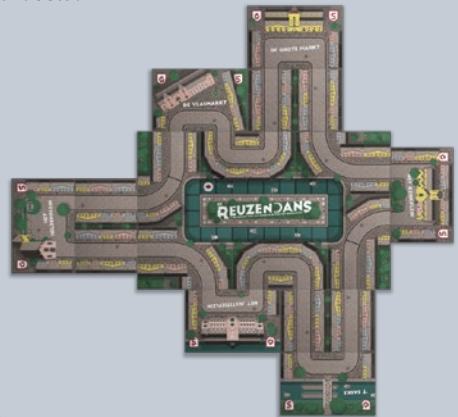
Per plein worden punten verdeeld aan alle spelers die er gedanst hebben en er zijn extra punten te verdienen voor wie het beste danst.

Het spel eindigt als iedere speler op het laatste vak van het parcours, de Grote Markt, is aangekomen. De speler met de meeste punten is de winnaar.

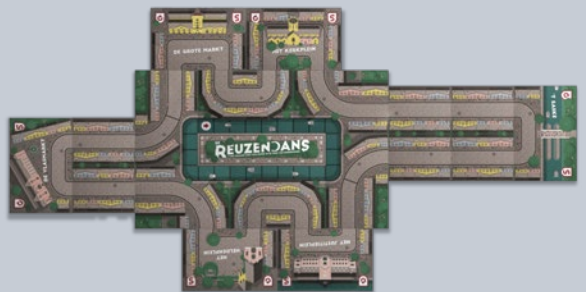
VARIABELE SPELOPBOW

Het spel wordt interessanter als je bij elk spel het parcours van speltegels anders opbouwt.

Voorbeeld:



Of:



PREPARATIONS

- 1 Leg het **parcours** op tafel zoals afgebeeld. Het parcours bestaat uit 20 vakken (6 pleinen en 14 straten), start en eindigt op de Grote Markt en wordt in wijzerzin doorlopen.

- 2 Leg de 'Op 't straat'-tegel naast het parcours



- 4 Leg de **puntentegel** in het midden van het parcours en leg de score-pion van iedere speler er op klaar.



- 3 Iedere speler zet zijn **reus-pion** op de Grote Markt. De kleinste speler op de eerste positie, de grootste op de laatste positie.

- 5 Verzamel alle **dansfiches** van alle spelers en verdeel ze gedekt en willekeurig over de 14 straatvakken.

Laat bij 3 spelers de eerste 2 straatvakken van het parcours leg. Leg bij 4 spelers op de laatste 2 straatvakken van het parcours telkens 2 fiches.

Leg bij 5 spelers op de laatste 6 straatvakken van het parcours telkens 2 fiches.

- 6 Iedere speler schudt zijn **verplaatsingskaarten** en legt de stapel links van zijn beurtoverzicht, de speler schudt dan de **danskaarten** en legt de stapel rechts van zijn beurtoverzicht. De speler trekt van elke stapel 3 kaarten en neemt ze in de hand.



- 7 Plaats de **uitdagingsfiches** (voor ervaren spelers) De spelers leggen elk om beurt 1 van hun 3 uitdagingsfiches gedekt neer op een pleintegel naar keuze, tot elke speler zijn 3 uitdagingsfiches heeft gelegd. De speler die op de laatste positie op de Grote Markt staat mag als eerste zijn uitdagingsfiche leggen, van groot naar klein dus.

Een speler mag niet meer dan 1 eigen uitdagingsfiche per plein leggen. Er mogen wel uitdagingsfiches van verschillende spelers op 1 plein liggen. Er worden geen uitdagingsfiches op de pleintegel van de Grote Markt gelegd.

SPEELVOLGORDE

De laatsten zullen de eersten zijn!

- De speler die als laatste op het parcours staat, is altijd aan de beurt.
- Nadat deze speler zijn beurt heeft gespeeld, wordt opnieuw gekeken wie laatste op het parcours staat. Deze speler is dan aan de beurt.
- Een speler kan hierdoor meerdere keren na elkaar aan de beurt komen.

SPECIALE REGELS VOOR 2 SPELERS

Tijdens stap 5 van het opstellen nemen beide spelers naast hun eigen 4 dansfiches ook nog 4 dansfiches van een niet-gekozen kleur. Deze dansfiches worden tijdens het spel behandeld alsof het dansfiches in de eigen kleur zijn.

Leg bij 2 spelers op de laatste 2 straatvakken van het parcours telkens 2 fiches.

SPEELBEURT

I. VERPLAATSEN



De speler **moet 1 verplaatsingskaart open afleggen** op de eigen aflegstapel en zet vervolgens evenveel stappen als aangegeven op de kaart.

Voorbeeld van een verplaatsingskaart van Goliath. Deze reus moet 3 stappen zetten.



- Het parcours van straten en pleinen wordt in wijzerzin doorlopen.
- Als een speler eindigt op een vak, waar al een andere speler staat, dan wordt zijn reus-pion achter de reus-pion van de andere speler geplaatst. Er wordt dus niet voorbijgestoken in hetzelfde vak.




Dansfiche nemen?



- Als de speler eindigt op een straatvak met gedekte dansfiche of -fiches, draait de speler deze fiche(s) om. Een fiche in de eigen kleur mag gedekt in de eigen voorraad worden gelegd. Een fiche in een andere kleur wordt open op het straatvak gelegd.
- Als de speler eindigt op een straatvak met een open dans-fiche van de eigen kleur mag deze gedekt in de eigen voorraad worden gelegd.

2. DANSEN

Een speler kan 'dansen' door één of meerdere danskaarten in de hand en/of dansfiches uit de eigen voorraad uit te spelen op pleinen of 'Op 't straat'. Met danskaarten en -fiches met een -symbool kan de speler *roteren*, met danskaarten en -fiches met een -symbool kan de speler *paraderen*.

Danskaarten hebben een waarde van  tot , dansfiches hebben een waarde van . Hoe hoger de opgetelde waarden, hoe beter je danst.

PLEIN

De speler **mag** als hij op een pleinvak eindigt, **tot 3 danskaarten** en/of één of meerdere dansfiches **open afleggen** bij de pleintegel. De roteerkaarten en -fiches worden bij het roteersymbool gelegd, de paradeerkaarten en -fiches worden bij het paradeersymbool gelegd.



Een speler die later op een pleinvak aankomt en wil dansen, moet in (één van) beide categorieën (*roteren* of *paraderen*) de opgetelde waarde van de vorige speler overtreffen. Als een speler in een categorie niet kan overtreffen, mogen voor die categorie géén danskaarten of -fiches worden gelegd.

De speler kan

- niet dansen
- of dansen met roteerkaarten (en/of -fiches)
- of dansen met paradeerkaarten (en/of -fiches)
- of dansen met zowel roteer- als paradeerkaarten (en/of -fiches).

OP 'T STRAAT

Als een speler op een straatvak eindigt, **mag hij tot 3 danskaarten gedekt** en/of één of meerdere dansfiches gedekt **afleggen** op de 'Op 't straat-tegel'. Danskaarten en -fiches van de verschillende spelers komen zo samen op één gedekte aflegstapel te liggen.



GROTE MARKT



Elke speler mag als hij op de Grote Markt komt nog een laatste keer dansen, net zoals op de andere pleinen.

Uitzondering: Als een speler bij het *roteren* of *paraderen* niet kan overtreffen mogen deze kaarten toch nog worden afgelegd, maar tellen samen, per categorie, maar voor 1 punt i.p.v. 2 punten (zie puntentelling).

Danskaarten die tijdens de laatste beurt van een speler nog op de trekstapel liggen, mogen niet meer in de hand genomen worden en dus niet meer worden gespeeld.

3. HAND AANVULLEN

De speler neemt **1 verplaatsingskaart** (zodat hij terug 3 kaarten in de hand heeft) en vult zijn danskaarten aan **tot 3 danskaarten**.

- Een speler kan nooit meer dan 3 verplaatsings- en 3 danskaarten in de hand hebben.
- Als een trekstapel gedurende het spel op geraakt, kunnen er geen kaarten meer getrokken worden.

PUNTE TELLING

Van zodra een pleinvak door alle spelers is gepasseerd of bereikt, wordt de puntentelling van dit pleinvak gedaan:

PLEINEN

Kerkplein, 't Saske, Justitieplein, Heldenplein, Vlasmarkt.

DANSEN

Zowel voor het *roteren* als voor het *paraderen* worden punten verdeeld voor wie heeft gedanst.

1
punt

WINNEN

Zowel voor het *roteren* als voor het *paraderen* worden extra punten verdeeld voor wie heeft gewonnen.

+2
punten

DUBBELE DANS



Als een speler zowel een overwinning behaalt bij het *roteren*, als bij het *paraderen* krijgt hij +1 punt.

+1
punt


UITDAGING



Als een overwinning wordt gehaald op een plein met de overeenkomstige uitdagingsfiche

 /  krijgt hij +2 punten.

+2
punten

- De uitdagingsfiche moet worden omgedraaid als de uitdaging behaald is, zo niet mag deze gedekt blijven liggen.
- De afleidingsfiche  wordt nooit omgedraaid en zorgt dus niet voor extra punten.

0
punten



- Per verdiend punt zet de speler zijn score-pion 1 vak vooruit op het puntenspoor.
- Na de puntentelling van het pleinvak worden de danskaarten en -fiches gedekt weggelegd.

GROTE MARKT

DANSEN

Zowel voor het *roteren* als voor het *paraderen* worden punten verdeeld voor wie heeft gedanst.

2
punten

UITZONDERING

Dansen zonder te overtreffen: Zowel voor het *roteren* als voor het *paraderen* worden punten verdeeld voor wie heeft gedanst zonder te kunnen overtreffen.

1
punt

WINNEN

Zowel voor het *roteren* als voor het *paraderen* worden extra punten verdeeld voor wie heeft gewonnen.

+3
punten

DUBBELE DANS

Als een speler zowel een overwinning behaalt bij het *roteren*, als bij het *paraderen* krijgt hij +1 punt.

+1
punt

OP 'T STRAAT



DANSEN

Elke speler die op 't straat heeft gedanst door minstens 1 danskaart of -fiche te leggen krijgt hiervoor 1 punt.

1
punt

WINNEN

De speler met de hoogste totale waarde van danskaarten en -fiches krijgt +3 punten. Bij een gedeelde overwinning krijgt elke speler +3 punten.

+3
punten

Op 't straat wordt er dus geen onderscheid gemaakt tussen *roteren* en *paraderen*.

DE WINNAAR

De speler met de meeste punten is de winnaar.

Bij gelijke stand wint de speler met:
de meeste gelukke uitdagingen
> de meeste dubbele dansen
> overwinning op de Grote Markt
> overwinning op 't Straat.

DE REUZENSTOET

Dendermonde, in de Belgische provincie Oost-Vlaanderen, is op folkloristisch vlak niet alleen gekend omwille van zijn tienjaarlijkse Ros Beiaardomwegang. Elke laatste donderdag van augustus trekken de drie historische gildereuzen Indiaan, Mars en Goliath immers dansend door het stadscentrum als hoofdrolspelers in hun eigen omwegang 'Katuit'.

Katuit is een feeëriek avondstoet waarbij de gildereuzen, gedragen door de reuzendragers, omringd worden door een duizendtal historisch gekostumeerde figuranten. Praalwagens met paarden, muziekkorpsen, professioneel straattheater, steltlopers, vendeliers en fakkeldragers zorgen telkens voor een uniek spektakel. Eén van de traditionele taferelen is de passage van de knaptanden, die gekleed in wolvenkostuums de omstanders schrik aanjagen met hun knapperende tanden. De Knaptand die in dit spel aan bod komt is er dus eentje met grootheidswaanzin die uit de schaduw van de Reuzen wil treden.

De apotheose op de Grote Markt, met de sierlijke dans van de drie gildereuzen op de tonen van 'Ons Banier', is altijd even indrukwekkend.

Het onovertroffen symbool van Dendermonde is het Ros Beiaard, met de 4 heemskinderen op de rug, dat het onmiskenbare hoogtepunt is van de tienjaarlijkse Ros Beiaardomwegang. De trage danspas is de specifieke cadans waarmee het paard, op de tonen van het Ros Beiaardlied, door de straten wordt gedragen door de 12 pijnders. Het kan ook sierlijk groeten en onstuimig steigeren. Het kent geen vermoeidheid want helemaal op het einde van de omwegang, bij het vuurgevecht op de Grote Markt, stormt het als in een furie op zijn belagers af.

Zowel het Ros Beiaard, als de gildereuzen werden in 2005 erkend als werelderfgoed door Unesco.



BEDANKINGEN

Bedankt aan Irjen en Jesse, vrienden en familie (voor de ontelbare speelsessies, hulp bij de spelregels, het logo, de promotie,...), de playtesters van spellenclubs Sliceandice uit Dendermonde, De Speelse Gezellen uit Lebbeke, De Slimme Zet uit Wichelen, jongKWB uit Appels, bibliotheek Dendermonde, Tom Delmé van Jumping Turtle Games.

AUTEUR
ANDRIES GELDOLF

ILLUSTRATIES
MAARTEN DE SCHRIJVER

VEELGESTELDE VRAGEN

Kan een speler meerdere keren na elkaar aan de beurt komen?

Ja. Zolang je als laatste speler op het parcours geen andere speler hebt voorbijgestoken blijf je aan de beurt.

Mogen er twee pionnen op één straat- of pleinvak staan?

Ja. Als een speler eindigt op een op een vak, waar al een andere speler staat, dan wordt zijn reus-pion achter de reus-pion van de andere speler geplaatst. Er wordt dus niet voorbijgestoken in hetzelfde vak.

Mag ik dansen op een plein als ik niet kan overtreffen?

Nee. Om te dansen op een plein moet een speler in (één van) beide categorieën (*roteren* of *paraderen*) de opgetelde waarde van de vorige speler overtreffen.

Mag ik dansen op de Grote Markt als ik niet kan overtreffen?

Ja. Omdat het jammer zou zijn dat je op het hoogtepunt van de stoet niet mag dansen gelden er speciale regels. Als een speler op de Grote Markt bij het *roteren* of *paraderen* niet kan overtreffen mogen deze kaarten toch nog worden afgelegd, maar tellen samen, per categorie, maar voor 1 punt.

Mag ik eerst dansen en me dan pas verplaatsen?

Nee. In je beurt moet je je eerst verplaatsen, dan mag je dansen en ten slotte wordt je hand aangevuld.

Moet ik echt dansen?

In dit spel kan je dansen door danskaarten uit te spelen, maar niks houd je tegen om je aan een echte reuzendans te wagen.

Waarvoor dient de afleidingsuitdagingsfiche?

Je kan er géén extra punten mee verdienen en dient dus enkel voor afleiding. Zo weten andere spelers nooit wat je roteer- of paradeeruitdagingsfiche is.

Met de steun van:



Uitgever:

© 2019 De Spellebaardier, alle rechten voorbehouden
Koning Boudewijnlaan 17, 9200 Dendermonde, België

DE SPELLEBAARDIER