

REINER KNIZIA



DAS SPIEL MIT DEN FIESEN VIEREN!



13

Amigo, 2009

Reiner KNIZIA

3 - 6 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten



## Spelmateriaal

- Telkens **14 kleurkaarten** in drie verschillende kleuren, per kleur twee kaarten met de waarde 4 en telkens drie kaarten met de waardes 1, 2, 5 en 7.



- **8 vieze vieren** met de waarde 4
- **3 doeltegels**
- **1 blocnote** met scoreblaadjes



- **1 handleiding**

## Spelidee

Om de beurt spelen de spelers kaarten uit op een doeltegel naar keuze. De spelers moeten goed opletten dat ze niet teveel kaarten op een doeltegel spelen, want als de totale waarde van alle kaarten op een doeltegel de waarde van 13 overstijgt, moet de speler alle kaarten nemen. Deze kaarten kunnen aan het einde van het spel minpunten opleveren als de speler zich niet heeft verzekerd van de meerderheid in deze kleur. Als extra zijn er nog de vieze vieren die het resultaat van de spelers serieus kunnen bederven.

Aan het einde van het spel wint de speler met de minste minpunten.

## Spelvoorbereiding

Een partijtje 13 wordt gespeeld in meerdere etappes. Aan het begin van iedere etappe wordt een speler als kaartengever aangeduid. De kaartengever wisselt voor de volgende etappe met de wijzers van de klok mee.

De kaartengever verdeelt aan iedere speler verdekt vijf kaarten in de hand. De resterende kaarten vormen een verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel. Rondom de voorraadstapel worden de drie doeltegels gelegd.



# Spelverloop

De linkerbuurman van de kaartengever begint. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, moet één van zijn kaarten met de voorzijde naar boven op één van de drie doeltegels spelen. Daarna trekt hij een nieuwe kaart van de verdeckte stapel. Een speler moet aan het einde van zijn speelbeurt steeds 5 kaarten in de hand hebben.

## KLEURREGEL: slechts één kleur per doeltegel

De kleur (blauw, geel of groen) van de doeltegel bepaalt de kleur van de kaarten die in de loop van de etappe op deze tegel mogen worden gespeeld. Bij wijze van voorbeeld mogen de gele kaarten alleen op de gele doeltegel worden gespeeld. Daarom kan op geen enkel moment een zelfde kleur op meerdere doeltegels vertegenwoordigd zijn.

### UITZONDERING

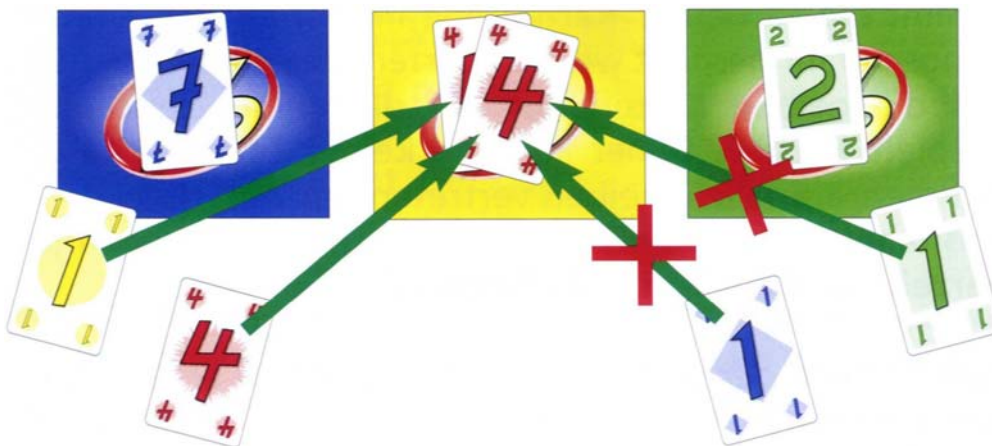
*De rode vieze vieren mogen daarentegen te allen tijde op alle drie doeltegels worden gespeeld.*



### Voorbeeld

Op de blauwe doeltegel ligt als eerste kleurkaart een blauwe zeven. Er mogen ook alleen maar blauwe kaarten en rode vieze vieren op deze doeltegel worden gelegd. Groene en gele kleurkaarten mogen hier niet worden afgelegd.

Het is toegelaten om op een doeltegel alleen maar rode vieze vieren te leggen. De desbetreffende kleurkaarten kunnen altijd later nog worden gespeeld.



### Voorbeeld

Op de gele doeltegel in het midden liggen nu twee rode vieze vieren. Op de beide andere doeltegels liggen een blauwe zeven en een groene twee. In het verdere spelverloop mogen nog vieze vieren of gele kleurkaarten worden gespeeld (bijvoorbeeld een gele één).

## PUNTENREGEL: niet over 13 !

In het geval een speler een kaart speelt waardoor de som van alle kaarten (kleurkaarten en eventueel vieze vieren) op een doeltegel de waarde 13 overstijgt, moet deze speler alle kaarten nemen die op deze tegel werden afgelegd en die verdekt voor zich neerleggen. De speler mag zijn verdekt afgelegde kaarten niet meer bekijken tot aan het einde van het spel.

De kaart (een kleurkaart of een vieze vier) die ervoor gezorgd heeft dat de waarde 13 werd overschreven, blijft op de doeltegel liggen.

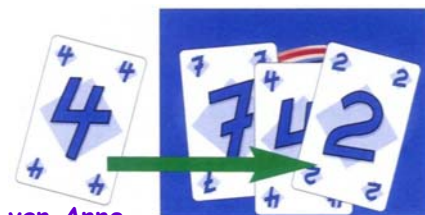


van Marc

### Voorbeeld 1

#### 1A

Marc speelt een blauwe 2 en verhoogt de waarde van de doeltegel tot 13.



van Anne

#### 1B

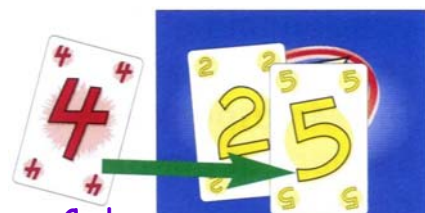
Anne speelt een blauwe 4 en hierdoor overstijgt de waarde van de doeltegel de waarde 13.



naar Anne

#### 1C

Anne moet de drie kaarten die op de doeltegel liggen bij zich nemen en verdekt voor zich neerleggen. De blauwe 4 die zij heeft gespeeld, blijft op de doeltegel liggen.



van Carl

### Voorbeeld 2

#### 2A

Carl speelt een vieze vier en verhoogt de waarde van de doeltegel tot 11.



van Herman

#### 2B

Herman speelt een gele 5 en hierdoor overstijgt de waarde van de doeltegel de waarde 13.



naar Herman

#### 2C

Herman moet de drie kaarten die op de doeltegel liggen (inclusief de rode vieze vier) bij zich nemen en verdekt voor zich neerleggen. De gele 5 die hij heeft gespeeld, blijft op de doeltegel liggen.

## Einde van een etappe en puntenwaardering

Een etappe eindigt zodra de voorraadstapel is opgebruikt en alle handkaarten zijn uitgespeeld. De kaarten die aan het einde van een etappe nog op de doeltegels liggen, worden niet gewaardeerd. De spelers leggen nu hun verdeckte kaarten bloot en berekenen hun resultaat. Elke kleurkaart telt voor één minpunt en elke vieze vier telt voor twee minpunten.

In het geval een speler de meeste kaarten van een bepaalde kleur heeft, tellen deze kaarten voor nul punten. Bij een gelijke stand bij de meeste kaarten moeten deze spelers hun kaarten toch als minpunten tellen. De vieze vieren worden altijd als minpunten geteld, ook al heeft een speler hiervan de meeste.

De minpunten worden voor iedere speler genoteerd op het scoreblaadje.

### Voorbeeld van een puntenwaardering

1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2  
= 7

Anne heeft drie blauwe kaarten, twee gele kaarten en één vieze vier. Zij heeft in geen enkele soort de meeste kaarten en moet alle kaarten waarderen. Zij ontvangt 7 minpunten.

0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1  
= 2

Carl heeft zes gele kaarten en twee groene kaarten. Omdat Carl de meeste gele kaarten heeft, moet hij zijn gele kaarten niet waarderen. Hij ontvangt maar 2 minpunten.

1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 +

Marc heeft twee blauwe kaarten, vijf gele kaarten, zes groene kaarten en twee rode vieze vieren. Marc heeft bij de groene kaarten slechts een gelijke stand bereikt met Herman en moet dus deze kaarten waarderen.

1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2  
= 17

Hij ontvangt 17 minpunten.

0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 +

Herman heeft zes blauwe kaarten, één gele kaart, zes groene kaarten en vier rode vieze vieren. Hij heeft de meeste blauwe kaarten en moet deze kaarten dus niet waarderen. Herman heeft bij de groene kaarten slechts een gelijke stand met Marc en moet dus deze kaarten wel waarderen.

1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 +

Ofschoon Herman de meeste vieze vieren heeft, moet hij deze toch waarderen. Herman ontvangt 15 minpunten.

2 + 2 + 2 + 2  
= 15

## Einde van het spel

Na elke etappe moet de kaartengever opnieuw alle kaarten zeer grondig mixen en telkens aan elke speler vijf kaarten uitdelen. De resterende kaarten komen als nieuwe voorraadstapel in het midden van de tafel.

Als iedere speler eenmaal kaartengever is geweest, is een partijtje voorbij. Nu worden voor alle spelers zijn minpunten samengeteld. De speler met de minste minpunten wint het spel.

### **OPMERKING**

*In een spel met drie spelers is een spel ten einde zodra elke speler tweemaal kaartengever is geweest.*