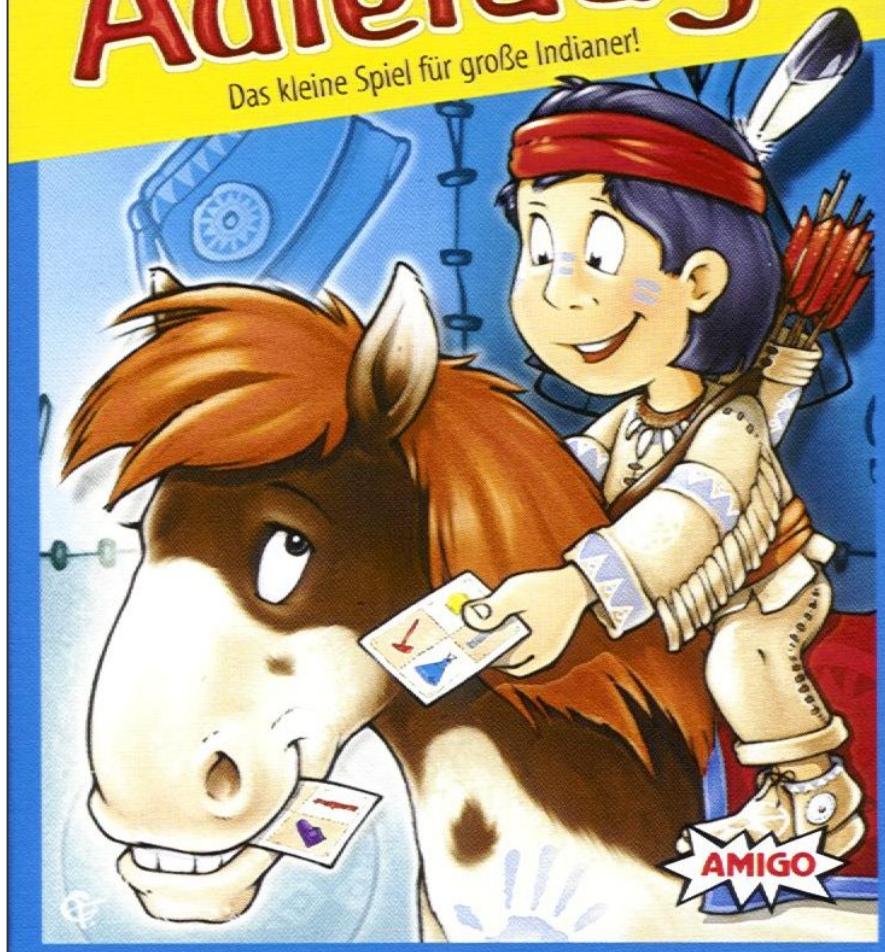


Reinhard Staupe

Adlerauge

Das kleine Spiel für große Indianer!



Adlerauge

Het kleine spel voor grote indianen !

Amigo, 2007

Reinhard STAUPE

2 - 6 spelers vanaf 5 jaar

± 15 minuten

Spelmateriaal

➡ 50 kaarten



Op elke kaart zijn telkens 4 verschillende voorwerpen afgebeeld in 4 verschillende kleuren.

Spelidee en aanlegregels

In de loop van het spel worden kaarten aan elkaar gelegd. Steeds wordt de lange zijde van de ene kaart aan de lange zijde van de andere kaart gelegd ofwel de korte zijde aan de korte zijde. Andere aanlegmogelijkheden zijn er niet.

Nooit mag de korte zijde aan de lange zijde van een kaart worden aangelegd.

Op elke kaart zijn steeds **4 verschillende voorwerpen in 4 verschillende kleuren** afgebeeld. De vier voorwerpen grenzen direct aan elkaar. Als twee kaarten aan elkaar worden gelegd dan grenzen tussen deze beide kaarten opnieuw 4 voorwerpen direct aan elkaar. Hierbij **moet** het opnieuw gaan over **4 verschillende voorwerpen in 4 verschillende kleuren**, want anders mag deze kaart niet worden aangelegd !

Er bestaat geen voorgeschreven richting waarin de kaarten moeten worden gelegd. Voordat een speler een kaart aanlegt, mag hij de kaart draaien zoveel hij wil.

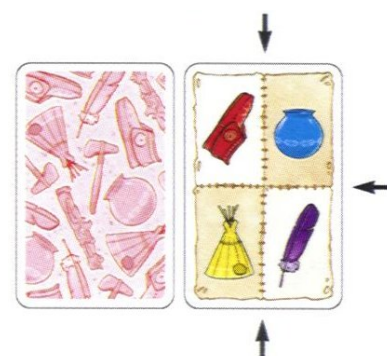
Voorbeelden



FOUTIEF



ADLERAUGE kan in meerdere varianten worden gespeeld. De beschreven aanlegregels gelden principieel voor alle varianten. Spelvariant A is vooral bedoeld als introductie voor beginners omdat men hier in alle rust en kalmte goed kan kijken en dan pas aanleggen. Voor de gevorderden raden wij aan om de andere varianten te spelen omdat hier tegelijkertijd de snelheid van zeer groot belang is, vooral in de variant ' Snelle pijl '.



Spelvariant A: De ratelslang

De kaarten worden zeer grondig gemixt en één kaart wordt verdekt in het midden van de tafel gelegd. Deze kaart dient enkel als oriëntering en blijft voor de resterende duur van het spel verdekt liggen (deze kaart stelt zagezegd het staartstuk van de ratelslang voor). Rechts naast de verdekte kaart wordt een volgende kaart open gelegd. Aan deze kaart kan, aan het begin van het spel, op drie plaatsen een volgende kaart worden aangelegd.

Iedere speler ontvangt zes kaarten, die hij verdekt als kleine stapel voor zich neerlegt. Alle spelers nemen de bovenste beide kaarten van de kleine stapel in de hand. De resterende kaarten worden als grote voorraadstapel verdekt aan de rand van de tafel gelegd.

De linkerbuurman van de kaartengever begint en legt één kaart, die hij in de hand heeft, overeenkomstig de aflegregels aan de open kaart in het midden van de tafel, ofwel aan de lange zijde ofwel aan één van de beide korte zijdes.



Nadat hij de kaart heeft aangelegd, trekt hij de bovenste kaart van **zijn kleine stapel** en neemt deze kaart in de hand.

Nu is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan zet en moet op zijn beurt **één** van zijn handkaarten aan de zonet gelegde kaart aanleggen. Nadat hij zijn kaart heeft aangelegd, trekt hij de bovenste kaart van **zijn kleine stapel** en neemt die kaart in zijn hand.

AANDACHT

Als een speler zijn kaart correct heeft aangelegd en zijn kleine stapel is in de loop van het spel helemaal opgebruikt, trekt hij geen kaart meer na.

Op deze wijze wordt er verder gespeeld met de wijzers van de klok mee. Er moet altijd aan de **laatst gelegde** kaart worden aangelegd zodat een lange slang op de tafel ontstaat.

De slang kan zich in elke richting op de tafel in bochten kronkelen, de slang mag nooit zichzelf raken.

Als een speler zijn handkaart niet correct kan aanleggen, moet hij passen. Hij trekt de bovenste kaart van zijn kleine stapel en de volgende speler is aan de beurt.

AANDACHT

Als de kleine stapel van een speler al is opgebruikt, moet hij, als hij past, één kaart van de grote voorraadstapel trekken en in de hand nemen.

De speler die als eerste alle kaarten van zijn kleine stapel heeft aangelegd en ook geen kaarten meer in de hand heeft, is de winnaar van het spel.

TIP

Als de plaats op de tafel tijdens het spel ontoereikend wordt, worden eenvoudig alle kaarten, behalve de staart en de kop gewoon verwijderd. De kop wordt aan de staart gelegd en men kan verder spelen.

Spelvariant B: De kleine buffelkudde

Iedere speler ontvangt 7 kaarten die hij in de hand neemt.

De resterende kaarten worden terzijde gelegd en niet meer gebruikt. Iedere speler moet genoeg plaats hebben op de tafel. Eén speler geeft het startsein en we kunnen er aan beginnen.

Alle spelers proberen zo snel mogelijk hun 7 kaarten tot één samenhangend geheel aan elkaar te hangen.

Iedere speler vormt voor zich één constructie met zijn zeven kaarten. Het is niet nodig om een lange slang te maken, alle vormen zijn toegelaten.

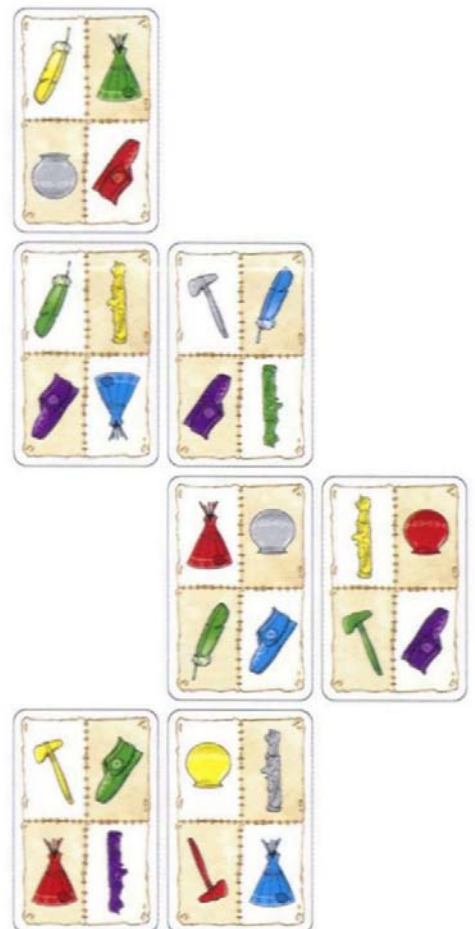
In zoverre de aanlegregels worden gerespecteerd mag aan elke plaats worden aangelegd.

De speler die als eerste slaagt om al zijn kaarten in één constructie af te leggen, wordt de winnaar van het spel.

AANDACHT

Als een speler op een bepaald moment vast komt te zitten, mag hij de al afgelegde kaarten opnieuw in de hand nemen en opnieuw beginnen.

In het voorbeeld hiernaast is een mogelijke constructie afgebeeld.



Spelvariant C: De grote buffelkudde

Eén kaart wordt open in het midden van de tafel gelegd.

Iedere speler ontvangt 7 kaarten die hij in de hand neemt. De resterende kaarten worden terzijde gelegd.

Het spel kan beginnen !

Alle spelers proberen om zo snel mogelijk hun kaarten in het midden van de tafel af te leggen. Alle spelers spelen tegelijkertijd, er is dus geen volgorde. De kaarten mogen, zoals in de voorgaande variant, aan alle kaarten die al op de tafel liggen, worden aangelegd. Diegene die als eerste al zijn kaarten heeft aangelegd, is de winnaar van deze variant.

AANDACHT

Er mag alleen op de tafel worden afgelegd als de kaart werkelijk volgens de aanlegregels mag worden aangelegd.

Spelvariant D: De snelle pijp

Vooreerst worden twee kaarten in het midden van de tafel, volgens de aanlegregels, op een willekeurige wijze aan elkaar gelegd. De resterende kaarten worden grondig gemixt en, met wat afstand van de twee kaarten, als verdekte stapel op de tafel gelegd.

Een speler naar keuze legt de bovenste beide kaarten van de verdekte stapel bloot en legt deze kaarten, goed zichtbaar voor iedereen, op de tafel. Alle spelers proberen nu tegelijkertijd voor één van de beide blootgelegde kaarten een aanlegmogelijkheid te vinden voor de kaarten in het midden van de tafel.

AANDACHT

Er wordt alleen met de ogen gezocht en niet op de tafel naar kaarten gegraaid. De speler die een aanlegmogelijkheid heeft ontdekt, roept snel " STOP ". De speler neemt de kaart en legt deze kaart onmiddellijk aan.

Als de speler correct heeft gezien en de kaart werkelijk, conform de aanlegregels, kan worden aangelegd, ontvangt hij de andere blootgelegde kaart als winst. De gewonnen kaart legt de speler verdekt voor zich neer. Nu worden opnieuw 2 kaarten van de stapel blootgelegd en weer zoeken alle spelers tegelijk naar een aanlegmogelijkheid voor één van de beide kaarten. Op deze manier wordt verder gespeeld tot één speler 6 kaarten als winst heeft ontvangen. Deze speler wordt de winnaar van deze variant.

AANDACHT

Als een speler valselijk " STOP " heeft geroepen en geen van de beide kaarten correct kan aanleggen, moet in deze ronde passen en mag niet meer " STOP " roepen. Bovendien moet hij één kaart die hij voordien heeft gewonnen als straf afgeven. De andere spelers zoeken verder naar een correcte aanlegmogelijkheid. Als het toch zou gebeuren dat voor geen van de beide kaarten een aanlegmogelijkheid is, worden de beide kaarten terzijde gelegd en de volgende beide kaarten blootgelegd.

16 november 2007