

David & Goliath

Uitgever: Pegasus Spiele • **Auteur:** Reinhard Staupe • **Jaar:** 2008
Spelers: 3 tot 6 • **Leeftijd:** vanaf 8 jaar • **Spelduur:** ± 30 min.



Doel van het spel

Net als de reus Goliath zijn de dikste muizen met de hoogste cijferwaarden weliswaar zeer sterk maar ook wat onbeholpen. De kleine muizen met de lage waarden zijn dan weer zeer zwak, maar compenseren dat, net als David, met hun spitsvondigheid.

Eén voor één speelt iedere speler een kaart uit. De speler met de laagste kaart krijgt de hoogste kaart als buit. De speler met de hoogste kaart wint alle overige kaarten. De gewonnen kaarten zijn aan het einde punten waard. Het speciale daaraan: enkel wie niet meer dan twee kaarten van een kleur verzamelt, krijgt daarvoor de opgedrukte waarde als punten. Heeft men aan het einde meer dan twee kaarten van een kleur, is elk van deze kaarten nog maar één punt waard. Wie na een aantal rondes de meeste punten heeft, wint het spel.

Spelmateriaal

90 kaarten (telkens de waarden 1-18 in vijf kleuren) • 12 reservekaarten • Daarnaast moet je ook nog pen en papier klaarleggen voor het noteren van de punten.

Het spel voorbereiden

Afhankelijk van het aantal spelers worden de volgende kaarten gebruikt in het spel:

- **3 spelers:** alle kaarten met de waarden 1-9 (45 kaarten)
- **4 spelers:** alle kaarten met de waarden 1-12 (60 kaarten)
- **5 spelers:** alle kaarten met de waarden 1-15 (75 kaarten)
- **6 spelers:** alle kaarten met de waarden 1-18 (90 kaarten)

De niet-benodigde kaarten worden uitgezocht en uit de weg gelegd.

Opmerking: het spel bevat 12 reservekaarten zonder cijfer. Wanneer ooit een kaart verloren gaat, volstaat het de overeenkomstige waarde op een reservekaart van de passende kleur te schrijven om het spel weer volledig te maken.

De grootste speler schudt alle gebruikte kaarten en verdeelt ze gelijk over alle spelers. Iedereen krijgt dus 15 kaarten en neemt deze in de hand. De speler links van de deler is de startspeler voor de eerste ronde.

Spelverloop

Een spel bestaat uit zoveel rondes als er spelers deelnemen. (De spelers kunnen ook een ander aantal rondes afspreken om de spelduur te veranderen.) In een ronde worden telkens 15 beurten of “slagen” gespeeld, waarin elke speler telkens één kaart uitspeelt.

De startspeler kiest precies één kaart van zijn handkaarten en speelt deze uit. Hij legt ze m.a.w. open op de tafel. Nu moeten alle spelers in uurwijzerzin om beurten eveneens precies één kaart uitspelen en voor zich neerleggen. Daarbij moet iedere speler de kleur van de startspeler volgen. Dat wil zeggen dat ze een kaart van dezelfde kleur moeten uitspelen als de eerste kaart van de slag. Enkel wanneer een speler de kleur niet kan volgen, speelt hij een willekeurige andere handkaart uit.

Opmerking: De spelers moeten er op letten dat ze de uitgespeelde kaarten zo neerleggen dat men nog gemakkelijk kan zien wie welke kaart uitgespeeld heeft.

Van zodra elke speler een kaart uitgespeeld heeft, is de beurt voorbij. Nu bepalen de spelers eerst de hoogste en dan de laagste kaart van deze slag:

De hoogste kaart is altijd de kaart met het hoogste getal, ongeacht de kleur. Hebben meerdere spelers het hoogste getal uitgespeeld, dan geldt de laatst gespeelde van deze kaarten als de hoogste.

De laagste kaart is telkens de kaart met het laagste getal, ongeacht de kleur. Hebben meerdere spelers het laagste getal uitgespeeld, dan geldt de laatst gespeelde van deze kaarten als de laagste.

Opmerking: In zeer uitzonderlijke gevallen kan het gebeuren dat alle spelers een kaart met dezelfde waarde hebben uitgespeeld. Dan geldt dat de laatst gespeelde kaart de hoogste kaart is en de voorlaatste kaart de laagste.

De speler met de laagste kaart krijgt de hoogste kaart als beloning. Hij legt deze open voor zich neer. De speler die de hoogste kaart speelde, krijgt alle overige kaarten van deze slag als beloning. Ook hij legt deze open voor zich neer en wel gesorteerd per kleur. Bovendien wordt hij startspeler voor de volgende ronde.



Voorbeeld voor een spel met 5 spelers: Andreas is startspeler en speelt de groene 4 uit. De andere spelers moeten dus groen volgen. Ben speelt de groene 12, dan volgt Clara met de groene 7. Dennis heeft geen groene kaarten en speelt de rode 2. Ten slotte is Emma nog aan de beurt. Zij speelt de groene 2.



Bens kaart is de hoogste, aangezien 12 de hoogste gespeelde waarde is. De laagste kaart is de 2. Deze werd door Dennis en Emma gespeeld. Omdat Emma haar 2 later uitspeelde dan Dennis, geldt de kaart van Emma als de laagste van deze slag. Bijgevolg krijgt Emma de hoogste kaart, Bens groene 12, als buit en legt deze voor zich neer. Ben krijgt de 4 andere kaarten als buit en legt deze naar kleur gesorteerd voor zich neer. Ben wordt ook de nieuwe startspeler en opent de volgende slag.

Op dezelfde manier worden nu in totaal 15 slagen gespeeld, tot de spelers geen handkaarten meer over hebben. Zo verzamelen de spelers steeds meer kaarten als beloning, die ze telkens gesorteerd naar kleur voor zich neerleggen. Zorg ervoor dat elke afzonderlijke kaart daarbij goed zichtbaar blijft.

Einde van het spel

Na de laatste slag van een ronde krijgt elke speler punten voor de kaarten die hij in deze ronde verzamelde. Daarbij wordt elke kleur afzonderlijk gewaardeerd:

Heeft een speler van een kleur precies 1 of 2 kaarten verzameld, krijgt hij voor elke kaart evenveel punten als de waarde op de kaart aangeeft.

Heeft een speler van een kleur 3 of meer kaarten verzameld, is elk van deze kaart nog maar 1 punt waard.

Opmerking: Als een speler van een kleur geen enkele kaart bemachtigde, krijgt hij voor deze kleur 0 punten.

Elke speler telt zijn punten voor elk van de 5 kleuren bij elkaar op. De som is zijn totale score voor deze ronde.

Dennis

3 + 8 + 14 + 5 + 22

Voorbeeld: Dennis heeft aan het einde van een ronde de volgende kaarten voor zich liggen:

- **Rood:** 4 / 10 / 11 = 3 punten
- **Geel:** 8 = 8 punten
- **Groen:** 5 / 9 = 14 punten
- **Blauw:** 2 / 3 / 6 / 10 / 12 = 5 punten
- **Lila:** 10 / 12 = 22 punten

In totaal heeft deze ronde Dennis 52 punten opgebracht.

De punten van alle spelers worden genoteerd. Daarna worden de volgende rondes op dezelfde manier afgewerkt. De rol van deler schuift na elke ronde een plaats op in uurwijzerzin. Wie na alle rondes in totaal de meeste punten vergaarde, wint het spel.

Colofon

Auteur: Reinhard Staupe (www.staupe.com)
Illustraties: Oliver Freudenreich
Vormgeving: Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider, Rita Geers
Realisatie: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
Alle rechten voorbehouden

Vertaling: Sven De Backer • Versie 01.00
voor FORUM-Federatie vzw • www.forumfederatie.be



www.pegasus.de

