

MICHAEL SCHACHT

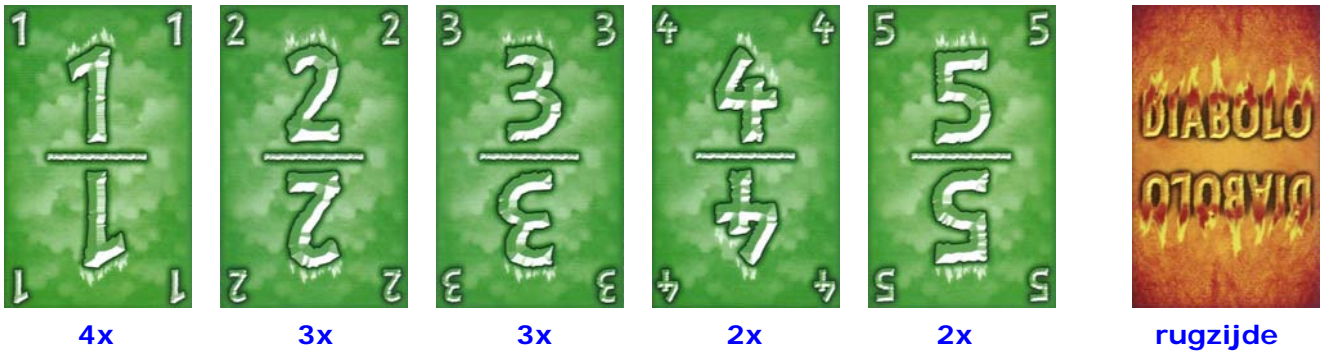
# DIABOLO



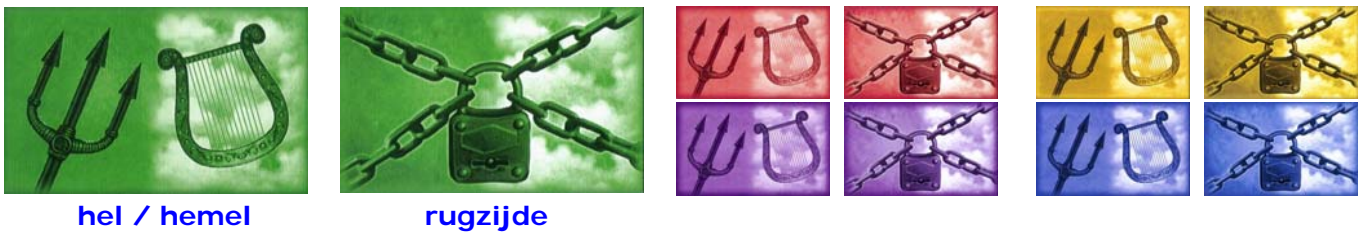
Diabolo  
Amigo, 2006  
Michael SCHACHT  
3 - 5 spelers vanaf 8 jaar  
± 45 minuten

# Spelmateriaal

⇒ 70 getalkaarten in vijf kleuren



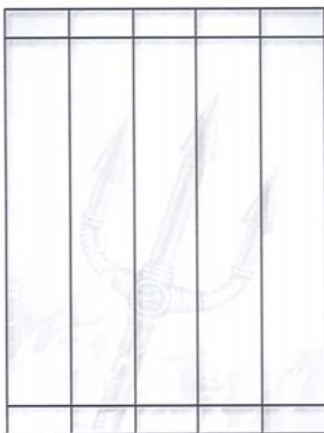
⇒ 5 kaarten hel / hemel in vijf kleuren



⇒ 5 dubbelkaarten



⇒ 1 notitieblok



⇒ 1 handleiding

## Spelidee en doel van het spel

Om de beurt leggen de spelers getalkaarten links of rechts aan de 'hel / hemelkaarten' aan. Zodra aan **2** van deze 'hel / hemelkaarten' **5 getalkaarten** liggen, volgt er een waardering. In de waardering worden er, afhankelijk van de spelsituatie, positieve of negatieve punten verdeeld en op het notatieblok genoteerd.

De speler met de **meeste pluspunten** wint het spel na zoveel rondes als er deelnemers zijn.

## Spelvoorbereiding

Leg een pen en een blaadje van het notatieblok klaar.

De **5 'hel / hemelkaarten'** worden **horizontaal** (met het symbool van de drietand en de harp naar boven) en **onder elkaar** in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler ontvangt een dubbelkaart die hij vóór zich aflegt.

De geveer wordt geloot. Hij mixt zeer grondig en verdekt de getalkaarten en geeft aan iedere speler verdekt **6 kaarten** in de hand. De overige kaarten worden als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

Voorbeeld van een startopbouw voor 3 spelers.



## Spelverloop

De speler links van de gever begint het spel, daarna gaat het verder met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, moet het volgende in deze volgorde uitvoeren:

- Hij trekt om te beginnen één getalkaart van de voorraadstapel en neemt deze kaart in de hand.
- Daarna moet hij één van zijn handkaarten open en verticaal, links of rechts van de passende **'hel / hemelkaart'** aanleggen.

De volgende speler is aan de beurt.

### Voorbeeld

Marc is in de eerste ronde startspeler en hij trekt een kaart van de voorraadstapel.

Daarna beslist hij om de groene 5 uit zijn hand links van de **'hel / hemelkaart'** aan te leggen.

Ook de volgende speler trekt een kaart van de stapel en legt dan één van zijn handkaarten aan een van de **'hel / hemelkaart'** aan ... enzovoort.



## Aanlegregels

Door het aanleggen van kaarten worden 5 rijen opgebouwd van een verschillende lengte. In een rij passen maximaal 5 getalkaarten (de **'hel / hemelkaart'** wordt niet meegeteld).

Als er in een rij al 5 getalkaarten zijn afgelegd, mag in deze rij geen getalkaart meer worden afgelegd. Om een beter overzicht te krijgen wordt de **'hel / hemelkaart'** van deze rij gedraaid naar de zijde met het **hangslot**.

Aan één zijde van de **'hel / hemelkaart'** mogen maximaal 3 getalkaarten worden aangelegd en dan in deze rij alleen nog in de tegenovergestelde zijde worden aangelegd (voor zover er in deze rij niet meer dan in totaal 5 getalkaarten liggen).

Rechts van de **'hel / hemelkaart'** aangelegde getalkaarten tellen als **engelenpunten** (herkenbaar aan het symbool van de harp), links aangelegde getalkaarten tellen als **duivelspunten** (herkenbaar aan het symbool van de drietand).

## Einde van het spel

Zodra in **2 rijen telkens 5 getalkaarten** liggen (en dus twee **'hel / hemelkaarten'** zijn omgedraaid naar de zijde met het hangslot), eindigt het spel onmiddellijk.

In een spel met **5 spelers** eindigt het spel pas na **3** omgedraaide **'hel / hemelkaarten'**.

## Afrekening

De rijen worden één voor één en elk apart gewaardeerd.

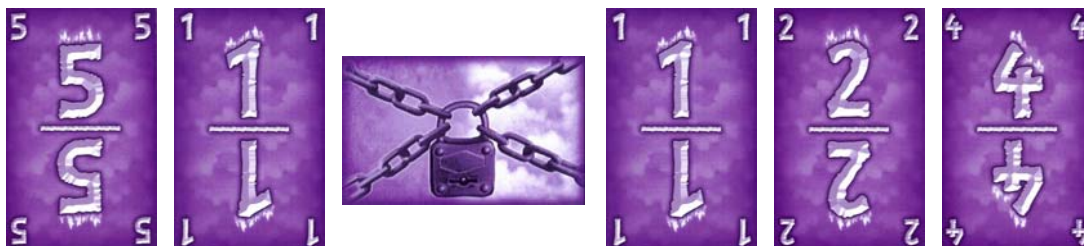
De engelenpunten (rechts van de **'hel / hemelkaart'**) worden opgeteld en vergeleken met de opgetelde duivelspunten (links van de **'hel / hemelkaart'**).

## 1. De engelenpunten overwegen

Voor deze kleur kan men pluspunten verzamelen.

Nu kan iedere speler nog beslissen of hij zijn dubbelkaart wil inzetten. De speler die zijn dubbelkaart wil inzetten, moet dit luid en duidelijk melden.

Pas daarna leggen alle spelers hun getalkaarten bloot die zij van deze kleur in de hand hebben. De speler die in deze kleur de hoogste totaal som heeft (de som van alle kaartenwaardes in deze kleur), ontvangt deze som als pluspunten. Deze pluspunten worden op het notatieblok genoteerd, de andere spelers ontvangen niets. Als deze speler zijn dubbelkaart heeft ingezet, ontvangt hij het dubbel van deze punten. Alle ingezette dubbelkaarten worden terzijde gelegd en kunnen pas in de volgende ronde opnieuw worden ingezet.



### Voorbeeld

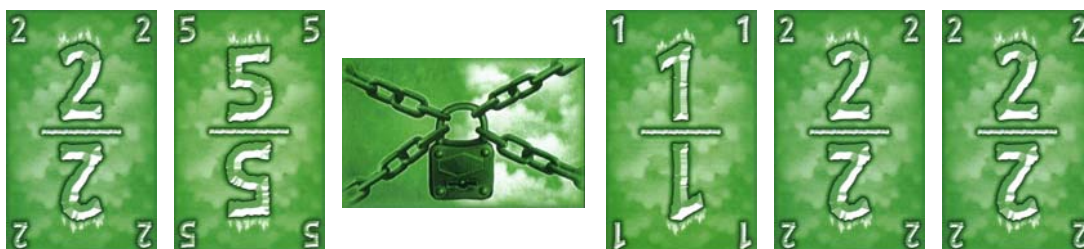
De paarse kaarten worden gewaardeerd. Links van de 'hel / hemelkaart' liggen een '5' en een '1', rechts liggen een '1', een '2' en een '4'. Er liggen dus 6 punten links van de 'hel / hemelkaart' en 7 punten rechts van de 'hel / hemelkaart'. Dit betekent dat er in deze ronde voor de paarse kaarten positieve punten worden verdeeld. Twee spelers hebben beslist om hun dubbelkaart in te zetten, maar alleen Carl kan deze kaart benutten omdat hij meer punten heeft dan Herman. Herman heeft een paarse '5' in de hand, Carl heeft een paarse '4' en een paarse '2' in de hand.

Carl ontvangt  $(4 + 2) \times 2 = 12$  pluspunten. Herman ontvangt niets en de beide dubbelkaarten worden terzijde gelegd. Ze worden in de volgende ronde opnieuw aan de spelers verdeeld.

## 2. De duivelspunten overwegen

Voor deze kleur krijgt men, onder bepaalde omstandigheden, minpunten.

Alle spelers leggen hun getalkaarten bloot die zij van deze kleur in de hand hebben. De speler die in deze kleur de hoogste totaal som heeft (de som van alle kaartenwaardes in deze kleur), krijgt deze som als minpunten. Deze minpunten worden op het notatieblok genoteerd, de andere spelers hebben geluk gehad.

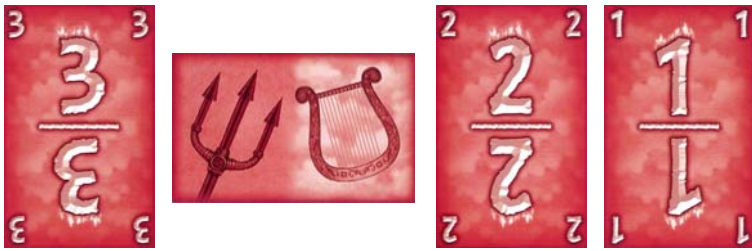


### Voorbeeld

De groene kaarten worden gewaardeerd. Links van de 'hel / hemelkaart' liggen een '2' en een '5', rechts liggen een '1', een '2' en een '2'. Er liggen dus 7 punten links van de 'hel / hemelkaart' en 5 punten rechts van de 'hel / hemelkaart'. Dit betekent dat er in deze ronde voor de paarse kaarten negatieve punten worden verdeeld. Herman heeft nog een groene '3' in de hand, Marc een groene '1', Anne en Carl hebben geen groene kaarten in de hand. Herman krijgt 3 minpunten.

### 3. Er zijn evenveel engelenpunten als duivelspunten

In dit geval wordt de kleur van deze rij niet gewaardeerd.



#### Voorbeeld

De rode kaarten worden gewaardeerd. Links van de 'hel / hemelkaart' ligt een '3', rechts liggen een '1' en een '2'. Er liggen dus links en rechts van de 'hel / hemelkaart' in totaal 3 punten. Daarom worden in deze ronde de rode kaarten niet gewaardeerd.

Als meerdere spelers dezelfde totaalsom van een bepaalde kleur in de hand hebben (om het even of het gaat om engelen- of duivelspunten), ontvangen al deze spelers de desbetreffende pluspunten of minpunten.

Na de afrekening volgt het volgende spel. De functie van 'gever' gaat naar de volgende speler (met de wijzers van de klok mee). De nieuwe speler mixt zeer grondig alle kaarten. Alle volgende rondes worden, zoals hierboven werd beschreven, gespeeld. Dit betekent dat elke speler opnieuw 6 kaarten ontvangt en één dubbelkaart.

Na het spelen van zoveel rondes als er spelers zijn, eindigt het spel. De speler met de meeste punten wint het spel.

#### Uitzondering

Als de situatie zich toch zou voordoen dat een speler geen kaart kan aanleggen, moet hij (als bewijs) zijn handkaarten tonen aan de medespelers. Daarna moet hij een kaart in de doos leggen (verdwijnt uit deze spelronde).

12 april 2006