

# Die sieben SIEGEL



*Stefan Dorra*

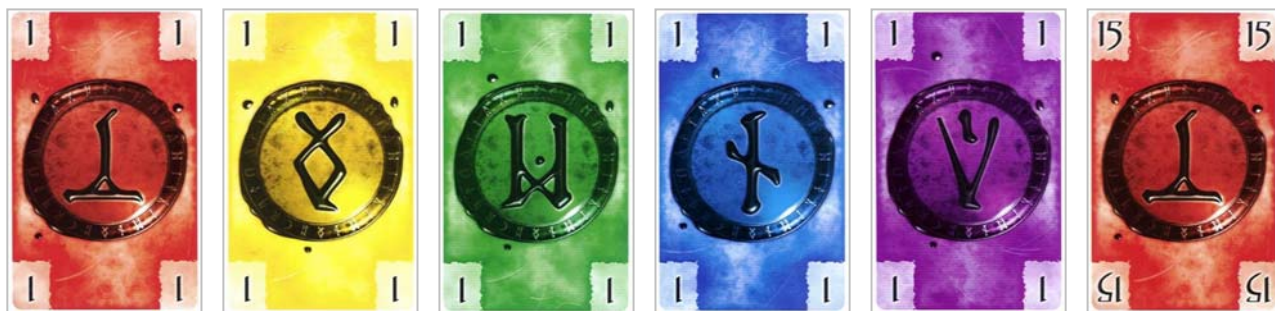


Die sieben Siegel  
Amigo, 2003  
DORRA Stefan  
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar  
± 45 minuten



## Spelmateriaal

- **75 speelkaarten** met de waardes 1 tot en met 15 in de kleuren rood, geel, groen, blauw en paars ;



- **27 zegels** (5x rood, 3x geel, 3x groen, 3x blauw, 3x paars, 4x wit en 6x zwart) ;



- **1 saboteur** (wordt in het meegeleverde voetje gestopt).



## Spelidee

Elke speler ontvangt aan het begin van het spel 15 kaarten in de hand en elke speler moet voorspellen hoeveel en welke slagen hij met deze kaarten zal behalen.

Als Marc van mening is dat hij 3 gele en 2 blauwe slagen kan behalen, dan neemt hij 3 gele en 2 blauwe zegels.

De bedoeling is nu om de zegels in de loop van het spel kwijt te geraken.

Als Marc in de loop van het spel een gele slag behaalt dan legt hij een gele zegel terug aan de rand van de tafel. Als Marc een blauwe zegel behaalt dan legt hij een blauwe zegel aan de rand van de tafel.

Als Marc echter een groene slag behaalt dan moet hij, omdat hij geen groene zegel bezit, een zwarte strafzegel nemen. Een strafzegel telt aan het einde van het spel voor 3 minpunten.

Bovendien worden er strafpunten uitgedeeld voor elke zegel (gekleurd of wit) die een speler aan het einde van een ronde nog voor zich op de tafel heeft liggen.

En al is een blik in de toekomst en het voorspellen van het aantal slagen nog niet moeilijk genoeg, dan is er ook nog de onberekenbare saboteur.

De saboteur heeft maar één bedoeling : het spel van de tegenstanders zoveel mogelijk storen en de plannen van de tegenstanders dwarsbomen.

De speler die na meerdere spelrondes de minste strafpunten heeft behaald, wint het spel.

# Spelvoorbereiding

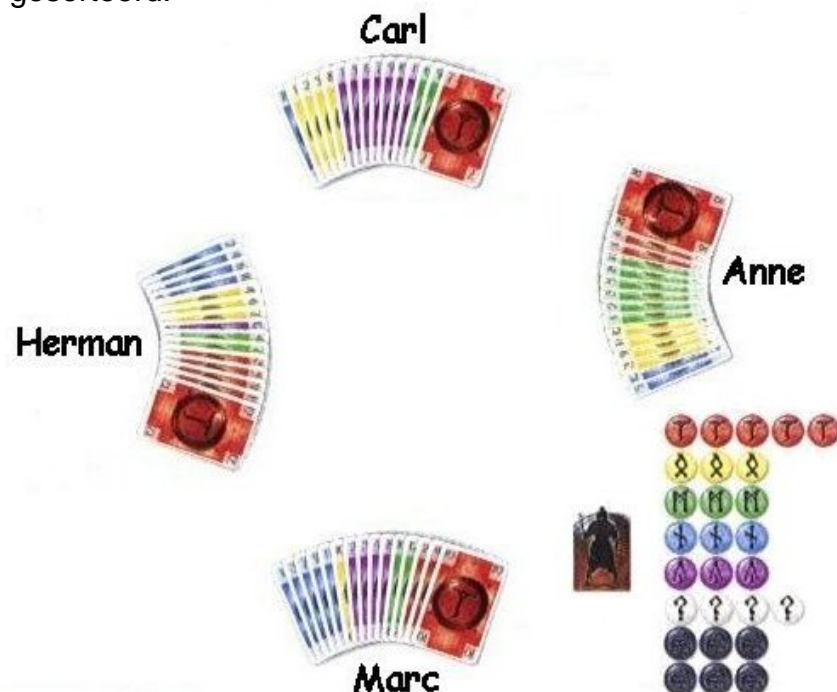
Afhankelijk van het aantal spelers, worden de volgende kaarten gebruikt :

- 3 spelers : in elke kleur de waardes 1 tot en met 9 (= 45 kaarten) ;
- 4 spelers : in elke kleur de waardes 1 tot en met 12 (= 60 kaarten) ;
- 5 spelers : alle 75 kaarten.

De kaarten die in het spel niet worden gebruikt, worden verzameld en in het doosje weggelegd.

Alle kaarten die aan het spel deelnemen worden verdekt zeer grondig geschud en gelijkmatig over de medespelers verdeeld. Elke speler ontvangt 15 kaarten. Deze kaarten worden, verdekt voor de andere spelers, in de hand genomen en gesorteerd per kleur.

De saboteur wordt aan de rand van de tafel opgesteld. De 27 zegels worden naast de saboteur gesorteerd.



## Voorbeeld

Een spelvoorbereiding in een spel met 4 deelnemers.

Elke speler heeft 15 kaarten in de hand.

De zegels en de saboteur bevinden zich aan de rand van het speelbord.

# De voorspelling

Na het uitdelen en sorteren van de kaarten, begint de linkerbuur van de gever.

Hij moet :

- ofwel een voorspelling maken van het aantal slagen ;
- ofwel de saboteur nemen.

Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. Als de saboteur nog niet werd gekozen, moet deze speler opnieuw kiezen tussen het maken van een voorspelling of het nemen van de saboteur.

Daarna is de volgende speler aan de beurt ... enzovoort.

## Opmerking

De saboteur kan maar door één speler worden gekozen. Als een speler de saboteur heeft genomen dan moeten de andere spelers hun voorspelling geven. Het is toegelaten dat geen enkele speler de saboteur neemt.

### Voorbeeld

Marc begint het spel en beslist om een voorspelling te doen. Hij wil één rode, twee blauwe en één groene slag behalen. Marc neemt één rode, twee blauwe en één groene zegel van de rand van het speelbord.

Herman doet ook een voorspelling. Hij wil twee paarse, één blauwe en drie rode slagen behalen. Hij neemt dan ook twee paarse, één blauwe en drie rode zegels.

## Saboteur

In plaats van een voorspelling te maken en zegels te nemen, kan een speler ook beslissen om de saboteur te kiezen. De opdracht van de saboteur bestaat erin om in de loop van het spel de andere spelers zo te storen en hun plannen te dwarsbomen dat ze hun zegels niet kunnen afleggen of dat ze zwarte zegels moeten bijnemen.

De saboteur zelf krijgt nooit zegels om het even welke kaart hij speelt en hoeveel slagen hij behaalt. De saboteur ontvangt aan het einde van een spelronde maximaal 4 strafpunten, eventueel ook minder. Meer daarover in het hoofdstuk 'Spelverloop' en 'Waardering van een spelronde'.

### Voorbeeld

Carl maakt geen voorspelling en kiest voor de saboteur. Hij neemt de saboteur en plaatst hem voor zich op de tafel.

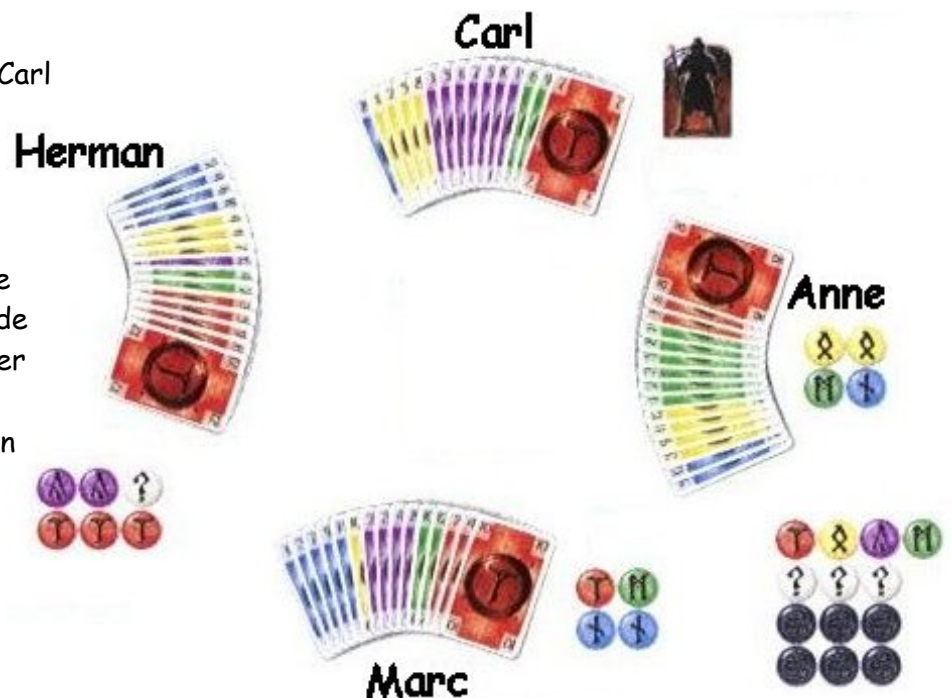
## Witte zegel (joker)

De witte zegel komt pas in het spel als er van een bepaalde kleur geen zegels meer voorhanden zijn. Als een speler bij wijze van voorbeeld een gele zegel wil nemen ofschoon er geen gele zegels meer aan de rand van de tafel liggen, dan moet hij de gewenste zegel van een medespeler afnemen. Deze speler ontvangt dan onmiddellijk ter vervanging een witte zegel van de rand van de tafel.

De witte zegel kan de speler in de loop van het spel bij wijze van spreken als joker inzetten. Meer daarover in het hoofdstuk 'Spelverloop' en 'Waardering van een spelronde'.

### Voorbeeld

Anne is aan de beurt. Omdat Carl de saboteur heeft genomen, moet Anne een voorspelling maken. Zij wil twee gele, één groene en één blauwe slag behalen. Zij neemt eerst twee gele en één groene zegel van de rand van de tafel. Aangezien er geen blauwe zegels meer voorhanden zijn, neemt zij een blauwe zegel van Herman. Herman ontvangt een witte zegel.



# Spelverloop

De speler links van de gever opent het spel. Hij speelt een willekeurige handkaart open in het midden van de tafel. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, moet nu iedere speler eveneens één kaart in het midden van de tafel spelen waarbij de eerst uitgespeelde kleur moet worden gevolgd als de speler dit kan. Als de speler de uitgespeelde kleur niet kan volgen dan moet hij een kaart in een willekeurige kleur spelen of met een rode kaart de slag kopen.

**Rood is altijd de troefkleur.** Als alle spelers een kaart hebben afgelegd wordt nagegaan welke speler de slag (de uitgespeelde kaarten) heeft behaald.

De hoogste troefkaart (de rode kaarten) wint altijd de slag. Als er geen troefkaart werd gespeeld (dus geen rode kaarten) dan wint de speler de slag die de kaart met het hoogste getal heeft gespeeld in de als eerst uitgespeelde kleur.

De winnaar van de slag neemt alle kaarten van het midden van de tafel en legt de slag verdekt op een eigen aflegstapel voor zich neer. Vervolgens mag deze speler een zegel in de kleur van de gewonnen slag terug aan de rand van de tafel leggen. Daarna opent deze speler de volgende slag en speelt een willekeurige handkaart uit.

Als de speler een slag wint en hij geen zegel in de passende kleur kan afgeven dan moet hij een zwarte zegel nemen. Elke zwarte zegel telt aan het einde van de spelronde voor 3 strafpunten.

## Belangrijk

Als rood als eerste kaart van een slag werd uitgespeeld dan moet de winnaar van deze slag een rode zegel afgeven.

**Maar :** Als een speler een slag koopt (omdat hij de kleur van de eerst uitgespeelde kaart niet kan volgen) met een rode kaart en hij deze slag wint dan mag hij kiezen welke zegel hij wil afgeven : ofwel een rode zegel ofwel een zegel in de als eerste uitgespeelde kleur.

Witte zegels zijn jokers. Zij kunnen worden afgegeven bij elke willekeurige slag die deze speler behaalt.

## Opmerking

De saboteur kan ook, net zoals de andere spelers, slagen behalen. Hij legt de gewonnen slag eveneens op een eigen verdekte aflegstapel voor zich neer. Hij opent de nieuwe slag door een kaart in een willekeurige kleur uit te spelen.

## Voorbeeld voor het begin van een spelronde

Marc begint de spelronde en speelt een paarse 2 uit. Dit betekent dat alle spelers de paarse kleur moeten volgen. Herman volgt en speelt een paarse 12. Carl volgt en speelt een paarse 7. Anne heeft geen paarse kaarten en werpt een groene 3 af. Aangezien er geen rode troefkaart werd gespeeld, behaalt Herman met de paarse 12 de slag. Hij legt de slag verdekt voor zich op een aflegstapel en geeft een paarse zegel af. Deze wordt terug aan de rand van de tafel gelegd.

Herman moet de volgende slag openen en hij speelt een gele 4 uit. Carl volgt en speelt een gele 2 uit, Anne speelt een gele 9 en Marc behaalt de slag met een gele 10. Marc legt de slag verdekt voor zich op een aflegstapel. Omdat Marc geen gele zegel bezit, moet hij een zwarte zegel nemen van de rand van de tafel.

Marc opent de volgende slag en speelt een paarse 8 uit. Herman heeft geen paarse kaart en koopt de slag met een rode 3. Carl moet de eerst uitgespeelde kleur volgen en speelt een paarse 1. Anne heeft ook geen paarse kaarten en gooit een groene 8 af. Herman heeft de slag gewonnen. Omdat Herman de slag met een rode kaart heeft gekocht, mag hij ofwel een rode ofwel een paarse zegel afgeven.

## Waardering van een spelronde

De eerste spelronde eindigt zodra alle 15 kaarten zijn uitgespeeld. Elke speler die geen zegel meer voor zich heeft liggen behaalt 0 punten. Beter kan men niet doen !

Elke **gekleurde zegel** (rood, geel, groen, blauw en paars) die nog voor een speler op de tafel ligt, telt voor **2** strafpunten.

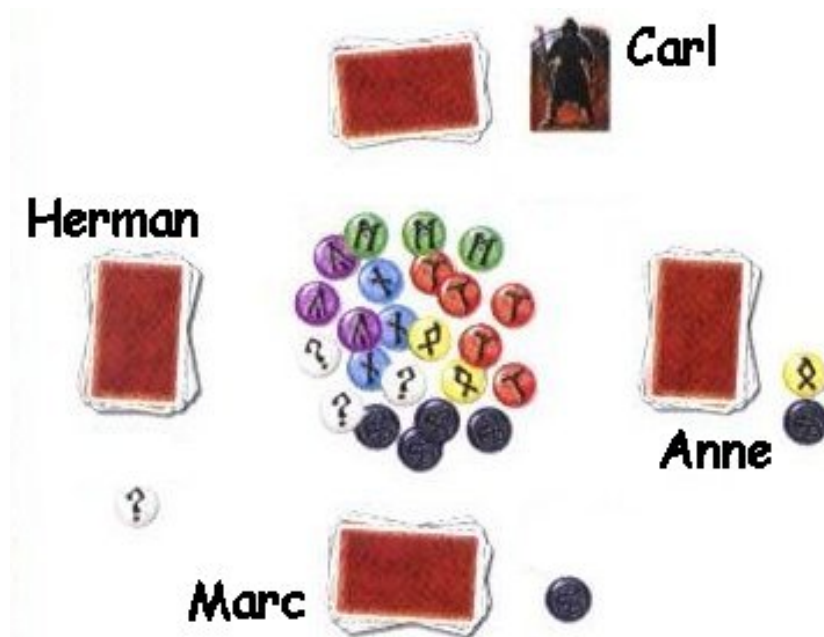
Elke **zwarte zegel** die nog voor een speler op de tafel ligt, telt voor **3** strafpunten.

Elke **witte zegel** die nog voor een speler op de tafel ligt, telt voor **4** strafpunten.

De speler die de saboteur had gekozen, krijgt maximaal 4 strafpunten, nooit meer !

Deze strafpunten worden gereduceerd met telkens 1 punt voor elke zwarte zegel die een andere speler heeft geïncasseerd. Hebben bijvoorbeeld in totaal drie spelers een zwarte zegel geïncasseerd dan ontvangt de saboteur nog maar 1 strafpunt ( $4 - 3 = 1$ ).

Stel dat de saboteur zijn werk zo goed heeft gedaan dat in totaal meer dan 4 zwarte zegels werden behaald door de medespelers dan ontvangt de saboteur geen strafpunten. Een beter resultaat dan 0 strafpunten kan niet worden bereikt.



### Voorbeeld van een waardering

Marc heeft 3 strafpunten omdat hij een zwarte zegel heeft.

Herman heeft 4 strafpunten omdat hij nog een witte zegel heeft.

Carl heeft 2 strafpunten omdat de medespelers in totaal 2 zwarte zegels hebben behaald en hij dus maar  $4 - 2 = 2$  strafpunten moet incasseren.

Anne heeft 5 strafpunten omdat zij nog een zwarte zegel (3 strafpunten) en een gele zegel (2 strafpunten) heeft.

De strafpunten worden genoteerd. Alle zegels en de saboteur worden opnieuw aan de rand van de tafel gelegd.

De linkerbuurman van de geveer verzamelt alle kaarten en schudt deze grondig. Hij wordt de nieuwe geveer en geeft aan iedere speler opnieuw verdekt 15 kaarten.

Nu wordt de volgende spelronde gespeeld zoals hierboven al werd beschreven.

## Einde van het spel

Er worden zoveel spelrondes gespeeld als er spelers aan het spel deelnemen.

In een spel met drie personen worden er dubbel zoveel rondes gespeeld.

De speler die aan het einde van de laatste spelronde in totaal de minste strafpunten heeft behaald, wint het spel.

## Tips & tactiek

Als een speler een slag heeft behaald, moet hij onmiddellijk een zegel van de betreffende kleur afgeven. Het is niet toegelaten om de zegel achteraf nog af te geven. De speler die vergeet om een zegel af te geven heeft gewoon pech gehad.

Om het spel echter correct en eerlijk te laten verlopen is het toch aangewezen om het afgeven van de zegels in het oog te houden. Uiteraard moet er ook goed worden opgelet als een speler een zwarte zegel moet nemen!

Er zijn in totaal maar 6 zwarte zegels per spelronde. Als een speler een zwarte zegel zou moeten nemen, maar er liggen er geen meer aan de rand van de tafel dan heeft hij geluk gehad en kan geen zwarte zegel nemen.

Bij het maken van de voorspelling van het aantal slagen moeten de spelers ook rekening houden met de mogelijkheid dat als een slag wordt gekocht met een rode kaart, de speler zelf mag kiezen of hij een rode zegel neemt of een zegel van de eerst uitgespeelde kleur in deze slag. Het is daarom niet nodig om veel rode zegels te nemen als een speler veel troefkaarten bezit.

Het nemen van de saboteur is interessant als een speler in één of meerdere kleuren weinig of geen kaarten heeft. Telkenmale de speler als saboteur een kleur niet kan volgen, kan hij de plannen van de andere spelers dwarsbomen.

### Tip

In een spel met 3 spelers is de saboteur zeer begeerd en lucratief.

Met ervaren spelers kan het gebruik van de saboteur worden bemoeilijkt door 5 strafpunten voor de saboteur aan te rekenen in plaats van 4 strafpunten.