



Drahtseilakt

Wie altijd wint, zal verliezen.

ASS, 1999

Reiner KNIZIA

3 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Inleiding

Voor winnaars en verliezers

Drahtseilakt is een tactisch kaartspel voor 3 - 5 spelers vanaf 8 jaar.

Spelidee en doel van het spel

Wie altijd wint, zal verliezen

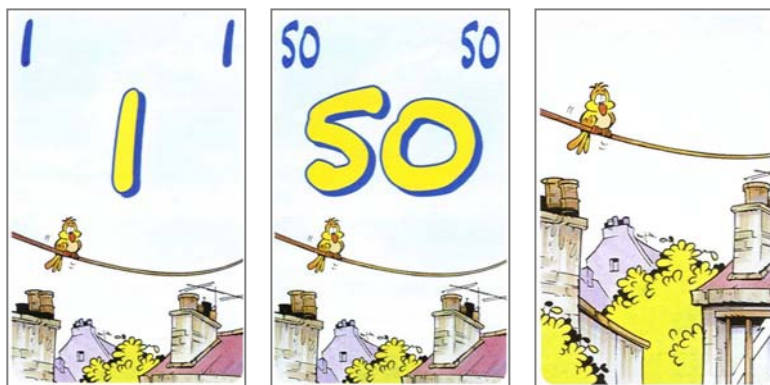
Wie kent het niet? Zonet was alles nog perfect in orde, niets verstoorde de harmonie en alles leek prima. Maar dan komt, ergens vandaan, plotseling een gekke vogel zich met de zaak bemoeien en alles loopt in het honderd. Op dat moment moet je zenuwen van staal hebben om je evenwicht niet te verliezen. Zo gaat het in het echte leven en ook in dit spel.

Wie hier een bepaalde spelronde wint, krijgt punten, net zoals de verliezer en dit kan zowel positief als negatief zijn. Want als men steeds wint of verliest, raakt men snel uit evenwicht. Het geluk is voor hen die steeds hun evenwicht behouden.

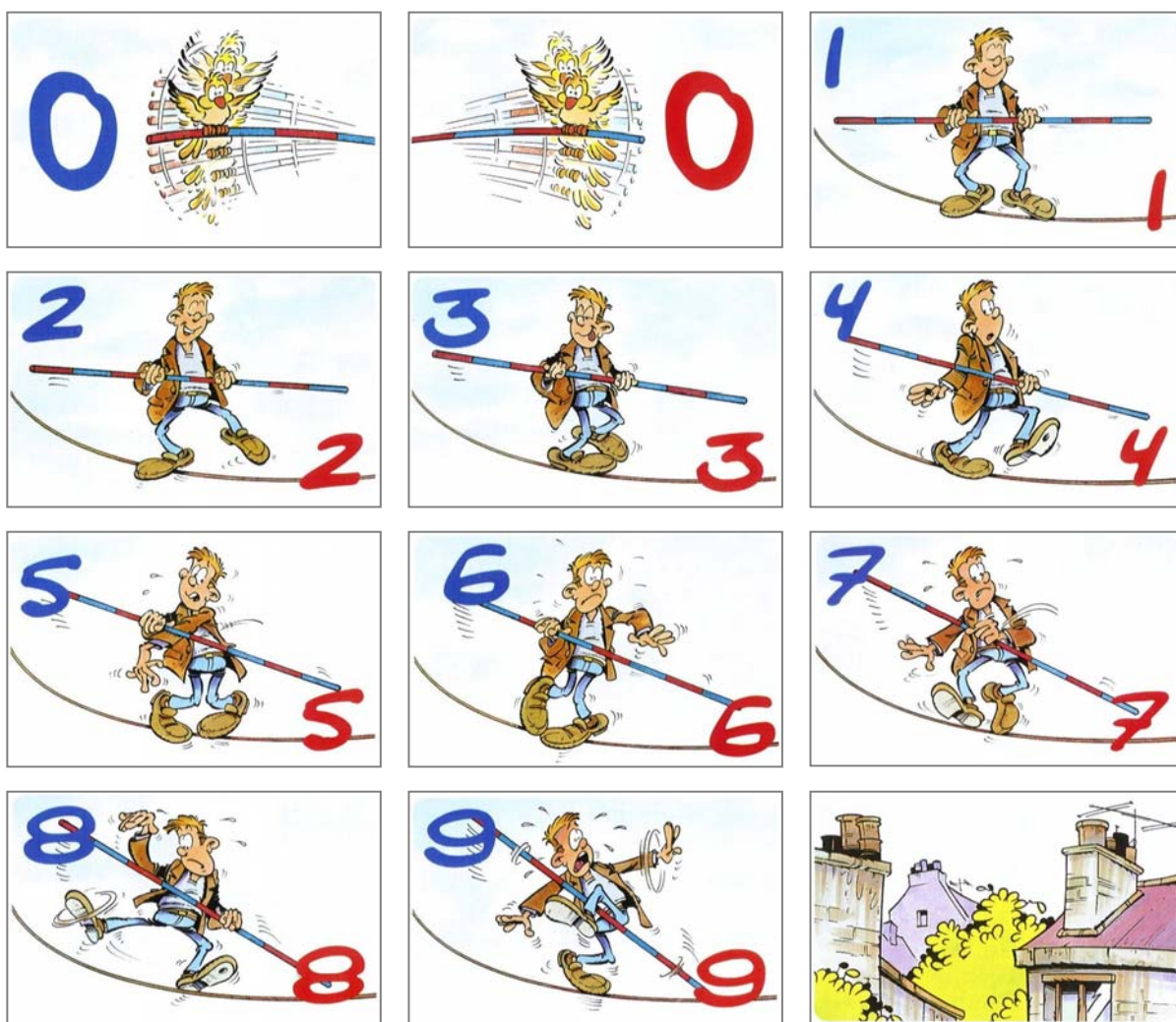
Het spelmateriaal

Het materiaal om mee te winnen ... en mee te verliezen

⇒ 50 getallenkaarten met de waardes van 1 tot 50.



⇒ 11 waarderingskaarten met de waardes 1 tot 9, één blauwe 0 en één rode 0.



⇒ 50 evenwichtstaafjes, telkens 25 in rood en blauw.

⇒ deze handleiding.

Bovendien heb je nog iets nodig om te schrijven, zodat je de resultaten van elke aparte spelronde kan noteren.

Spelvoorbereiding

Het moment voor de zege ... of voor de nederlaag

DRAHTSEILAKT wordt zo vaak na elkaar gespeeld als er spelers deelnemen aan het spel. Elke speler deelt éénmaal de kaarten. Diegene die het spel heeft uitgelegd, begint als deler. Daarna volgen de spelers met de wijzers van de klok mee.

De deler van de kaarten heeft telkens de volgende taken aan het begin van het spel:

- de waarderingskaarten schudden en als verdeckte stapel in het midden leggen;
- de evenwichtstaafjes klaar leggen;
- de getallenkaarten schudden. Iedere speler krijgt negen van deze kaarten in zijn hand.
- De overige getallenkaarten worden ongezien opzij gelegd; zij worden pas opnieuw gebruikt in de volgende ronde.

Spelverloop

Dan eens winnen, dan weer verliezen ... maar steeds mooi in evenwicht

Wie links van de deler zit, begint het spel. Hij draait de bovenste kaart om en speelt vervolgens één van zijn handkaarten uit, die hij open voor zich neerlegt. Dan spelen de andere spelers om beurt met de wijzers van de klok mee. Ze leggen daarbij eveneens één van hun handkaarten open voor zich neer. Op die manier is de eerste slag beëindigd.

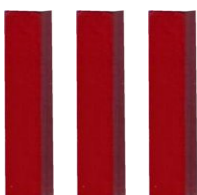
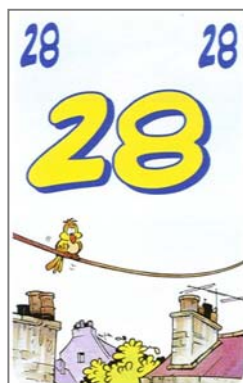
De speler die de hoogste kaart heeft afgelegd, neemt nu net zoveel blauwe evenwichtstaafjes als het cijfer op de waarderingskaart aangeeft. De speler met de laagste kaart krijgt eveneens datzelfde aantal staafjes, maar dan van de rode kleur. De staafjes blijven open voor de spelers liggen.



Voorbeeld

De waarderingskaart toont waarde 3. De uitgespeelde kaarten hebben de waarde 7, 28 en 35.

De speler met de 35 wint de slag en krijgt 3 blauwe staafjes. De speler met de 7 verliest de slag en krijgt 3 rode staafjes.



Na deze slag worden alle open getallenkaarten verdekt opzij gelegd. De speler die de hoogste kaart had uitgespeeld, opent nu een nieuwe slag. Hij draait een nieuwe waarderingskaart om, legt deze naast de waarderingskaart die er al lag en speelt één van zijn handkaarten uit.

Als één van de waarderingskaarten met de waarde '0' wordt omgedraaid, dan draait de speler een tweede waarderingskaart om. Met de nulkaart bedekt hij de kant van de tweede waarderingskaart met dezelfde kleur als de nulkaart af. Dat betekent dat in deze slag enkel de staafjes van één kleur worden verdeeld. Ligt bij voorbeeld de blauwe nul op de vier, dan krijgt aan het einde van deze slag de verliezer vier rode staafjes, de winnaar krijgt echter niets.



Als tijdens eenzelfde slag de beide nullen worden omgedraaid, dan worden ze allebei opzij gelegd en spelen deze ronde niet meer mee. In dit geval wordt een derde waarderingskaart omgedraaid.

De omgedraaide waarderingskaarten blijven tijdens het verloop van het spel open liggen, zodat iedereen een overzicht heeft over de waarderingskaarten die nog kunnen komen.

Zodra een speler aan het einde van een slag zowel rode als blauwe evenwichtstaafjes heeft verzameld, geeft hij deze per twee weer terug. Dat betekent telkens één rood en één blauw staafje, net zolang tot hij enkel nog staafjes van één enkele kleur bezit. Deze overblijvende staafjes geven aan hoezeer hij uit evenwicht is.

Einde van het spel

Winst en verlies

Een spelronde eindigt zodra alle negen slagen zijn gespeeld. Nu wordt genoteerd wie hoeveel staafjes heeft, waarbij het de bedoeling is zo weinig mogelijk staafjes in je bezit te hebben. Indien een speler erin slaagt een spel te beëindigen zonder één enkel staafje, dan mag hij onmiddellijk zijn tot dan toe hoogste score schrappen. Vervolgens worden alle staafjes teruggegeven en begint het volgende spel. Wie na het overeengekomen aantal spelrondes de laagste totaalscore heeft, wint het spel.

Spelvarianten

Soms tactiek, soms geluk ... maar steeds spannend

1. Indien je graag tactisch speelt, dan speel je DRAHTSEILAKT met een exact aantal speelkaarten, dat voor een bepaald aantal spelers wordt gebruikt. De hoogste getallenkaarten laat je daarbij uit het spel. Bij drie spelers speel je dus enkel met de kaarten 1 tot 27.
2. Indien je eerder je heil zoekt in het toeval in plaats van in de tactiek, dan speel je de kaarten tijdens een slag niet na mekaar uit, maar gelijktijdig - zo kan niemand rekening houden met al gespeelde kaarten en dus heeft in deze variant de laatste speler niet het voordeel.

Wij beantwoorden de vragen van winnaars en verliezers

Heb je iets niet begrepen? Dan vraag je het ons gewoon. Je formuleert eenvoudigweg je vraag en deze stuur je naar: ASS-Spielkartenverlag, Gewerberstrasse 4 - 6 in 71144 Steinenbronn.

Wij reageren op elke vraag.