

Thorsten Gimmler

GESCHENKT

... ist noch zu teuer!



Geschenkt

Cadeautje ... en dan nog is het te duur !

Amigo, 2004

GIMMLER Thorsten

3 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 20 minuten



deze vertaling wordt u aangeboden door -



deze vertaling wordt u aangeboden door -

Inhoud

► 33 speelkaarten met de waarde 3 - 35



► 55 chips



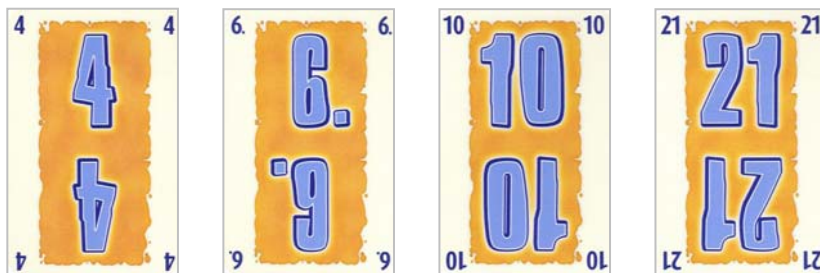
Spelidee

Een kaart ligt open in het midden van de tafel. Wie aan de beurt is, moet beslissen: ofwel neemt hij de kaart bij zich en legt ze (als minpunten) open voor zich op tafel, ofwel weigert hij de kaart maar dan moet hij wel één van zijn chips naast deze kaart leggen. Dan is de volgende speler aan de beurt en deze moet op zijn beurt eveneens beslissen: neemt hij de kaart (samen met de chips) of weigert hij de kaart en legt hij een chip af, enz. ...

Wie aan het einde van het spel de minste minpunten heeft verzameld, is de winnaar.

De kaarten en de chips

Elke afzonderlijke kaart die een speler voor zich heeft liggen, telt voor het overeenkomstige aantal minpunten. Een 7 is zeven minpunten, een 15 is vijftien minpunten, een 29 telt voor negentwintig minpunten enz. ...

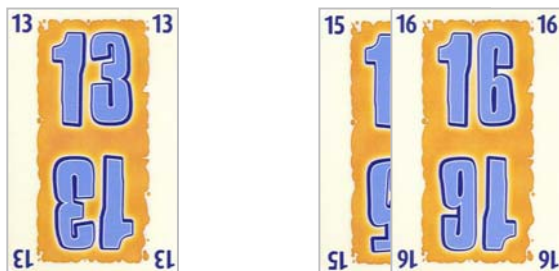


Voorbeeld

Sabine heeft op dit moment vier afzonderlijke kaarten voor zich liggen. Haar kaarten tellen in het totaal voor 41 minpunten ($4 + 6 + 10 + 21$).

Samenhangende getallenkettingen tellen slechts voor zoveel minpunten als het kleinste getal van de ketting. Heeft een speler bij voorbeeld de 8 en de 9 voor zich liggen, dan tellen deze beide kaarten samen slechts voor acht minpunten. Heeft hij bij voorbeeld de kaarten 17, 18, 19 en 20 voor zich liggen, dan tellen deze vier kaarten samen slechts voor zeventien minpunten.

Merk dus op: getallenkettingen zijn beter dan meerdere afzonderlijke kaarten.



Voorbeeld

Peter heeft momenteel samen 28 minpunten voor zich liggen, nl. 13 voor de afzonderlijke kaart en 15 voor de getallenketting. Wanneer hij erin slaagt ook nog de 14 op te pikken, dan kan hij een getallenketting vormen van 13 tot 16, waardoor hij slechts 13 minpunten zou hebben!

Om geen kaart te moeten nemen, moet de speler in ruil een chip afleggen. Het is echter altijd positief om vele chips te hebben, niet alleen om op die manier kaarten te kunnen weigeren, maar bovendien omdat **elke chip** die men aan het einde van het spel nog bezit, telt voor **één pluspunt**.

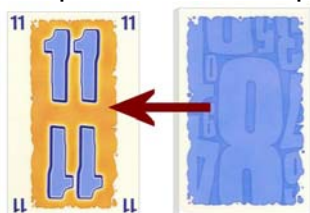
Spelvoorbereiding

Iedere speler krijgt 11 chips. Bij 3 of 4 spelers blijven er chips over, die in de doos worden teruggelegd. Iedere speler moet zijn voorraad chips voor de andere spelers verborgen houden en neemt ze best in de hand.

De kaarten worden goed geschud. 24 kaarten worden verdekt geteld en als verdekte stapel in het midden van de tafel gelegd. De overige 9 kaarten worden niet in dit spel gebruikt en worden ongezien terug in de doos gelegd.

Spelverloop

Er wordt beslist wie begint. Deze speler neemt de bovenste kaart van de verdekte stapel en legt ze open naast de stapel. Hij moet deze kaart nu:



⇒ ofwel nemen en voor zich neerleggen

⇒ ofwel weigeren en één van zijn chips ernaast leggen.

Indien de speler de kaart weigert, dan is de volgende speler met de klok mee aan de beurt en wel op dezelfde manier: ofwel neemt hij de kaart (samen met de chip) of hij weigert de kaart en moet zelf een extra chip naast de kaart leggen.

Op die manier wordt met de klok mee gespeeld: ofwel de kaart nemen (samen met alle chips die ernaast liggen) of de kaart weigeren en een extra chip naast de kaart leggen.

Beslist een speler uiteindelijk toch om de kaart te nemen (samen met alle bijhorende chips), dan legt hij die kaart open voor zich en neemt alle chips bij in zijn hand. Vervolgens moet deze speler de volgende kaart van de stapel omdraaien en weer opnieuw, zoals al beschreven, de kaart nemen of weigeren en een chip afgeven. Weigert hij de kaart, dan is de volgende speler aan de beurt die dan op zijn beurt moet beslissen, enz. ...

Het is toegestaan (en het zal ook vaak gebeuren) dat alle spelers meerdere ronden na elkaar een kaart weigeren waardoor er een hele verzameling chips naast de kaart ontstaat.

Voorbeeld

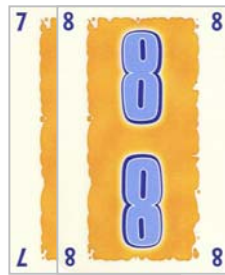
Peter draait de bovenste kaart van de stapel om. Het is kaart 11. Omdat dit voor Peter 11 minpunten betekent, weigert hij de kaart en hij plaats er een chip naast. Ook Sabine weigert de kaart en legt eveneens een chip af. Lisa spaart haar chips liever en weigert de kaart niet. Ze neemt de 11 bij zich en krijgt bovendien de chips die ernaast liggen. Deze chips neemt ze in de hand. Nu draait Lisa de volgende kaart van de stapel om. Het is kaart 16. Lisa zou deze kaart kunnen nemen, maar dit zijn voor haar 16 minpunten en dus weigert ze de kaart en legt een chip af, enz. ...

Merk op: Voor een duidelijk overzicht moeten de getallenkettingen steeds overlappend naast elkaar gelegd worden, goed gescheiden van de afzonderlijke kaarten. Alle getallen moeten altijd goed zichtbaar zijn.

Op deze manier wordt zo lang gespeeld tot de stapel in het midden van de tafel volledig is opgebruikt. Op dat moment eindigt het spel en dan volgt de waardering.

Einde van het spel en waardering

Nadat alle 24 kaarten een eigenaar gevonden hebben, berekent iedere speler zijn resultaat. Iedere speler telt de waarde van zijn afzonderlijke kaarten en telkens de laagste waarde van zijn getallenkettingen die hij voor zich liggen heeft, bij elkaar op. Van deze som trekt hij het aantal chips af dat hij nog in de hand heeft. Zo eenvoudig is het.



Voorbeeld

Lisa heeft aan het einde van het spel drie afzonderlijke kaarten en twee getallenkettingen. Dit zijn 59 minpunten ($3 + 7 + 10 + 14 + 25 = 59$). Ze mag haar acht chips van deze som aftrekken en heeft als eindresultaat 51 minpunten.

De speler met het laagste resultaat, dus met de minste minpunten, is de winnaar van het spel.

Tactische tips

Een speler moet op een bepaald ogenblik een kaart nemen - ten laatste op het moment dat hij geen chips meer bezit. Je hoeft dus niet bang te zijn om al onmiddellijk bij het begin van het spel een kaart te nemen waar nog niet veel chips naast liggen. Een 15 bij voorbeeld waar 3 of 4 chips naast liggen is steeds het overwegen waard.

Een goede manier om zoveel mogelijk chips te verzamelen is een kaart die men zelf gemakkelijk zou kunnen nemen (om een getallenketting te vormen of aan te vullen) maar die de andere spelers niet graag nemen (omdat het veel minpunten zijn), nog een paar extra ronden te laten rondgaan.

Voorbeeld

Sabine heeft al de 34 voor zich liggen. Nu wordt de 35 omgedraaid. Sabine zou deze kaart probleemloos kunnen nemen omdat ze er een getallenketting kan mee vormen. De andere spelers willen echter de 35 liever niet want het zijn 35 minpunten. Sabine neemt de 35 dus niet onmiddellijk bij haar eerste beurt. Ze weigert de kaart en betaalt een chip en wacht tot er zich wat meer chips bij de kaart hebben verzameld.

Merk op: Natuurlijk kan men trachten een zeer hoge kaart gedurende meerdere ronden te laten rondgaan maar men mag hierbij ook niet te gierig zijn want zodra een speler geen chips meer heeft, moet hij de kaart wel nemen.

Aangezien er aan het begin van het spel negen kaarten opzij werden gelegd, ontstaan er onvermijdelijk gaten tussen de afzonderlijke kaarten. Men kan en moet enigszins speculeren dat bepaalde gaten tussen afzonderlijke kaarten in de loop van het spel zullen opgevuld worden, maar hier speelt het geluk een rol. Indien er meerdere getallen ontbreken tussen twee kaarten (b.v. tussen 30 en 35), dan is het onwaarschijnlijk dat al deze ontbrekende kaarten in het spel zitten en zouden kunnen gebruikt worden om deze getallenketting vol te maken.

Tactische variant

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel slechts 10 chips. De drie kaarten met de waarden 10, 20 en 30 worden uit het spel gehaald en in de doos gelegd. De overige kaarten worden verdekt geschud. Er worden 24 kaarten geteld en als verdekte stapel in het midden van de tafel gelegd. De overige 6 kaarten worden in dit spel niet gebruikt en gaan ongezien terug in de doos. Het spel verloopt vervolgens zoals hierboven werd beschreven.