

Hochstapler
 een bluffspel
 Kosmos, 2009
 Reiner KNIZIA

3 - 7 spelers vanaf 8 jaar
 ± 30 minuten



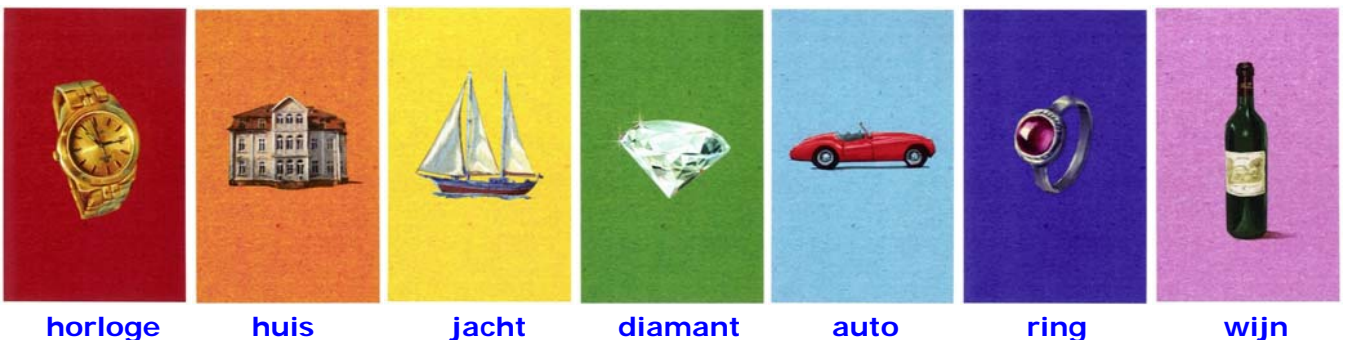
Inleiding

Mijn huis, mijn boot, mijn auto ... met deze begrippen kon men lang geleden nog een goede indruk maken. Maar nu moet men al veel meer bezitten dan één armzalige auto en één klein jacht; twee stuks zijn al een stuk beter, maar pas vanaf drie of vier begint het al te tellen. Diegene die niets heeft, kan natuurlijk bluffen en op die manier kan zelfs een armoedzaaier in de dans van de snoevers en blaaskaken zijn rolletje spelen. Hij moet gewoon 'cool' blijven en zeer goed kunnen overtuigen. Op deze manier probeert iedere speler zijn medespelers als oplichter te ontmaskeren en zelf ongeschonden met bluff overeind te blijven.

Spelmateriaal

► 105 kaarten in 7 kleuren

(telkens met de waardes: 3x 0; 2x 1, 2, 3, 4, 5; 1x 6 en 7)



► 1 handleiding

Waarover gaat het ?

Iedere speler heeft aan het begin van de ronde 7 kaarten in de hand. Iedere kaart heeft een andere kleur. De waardes van de kaarten liggen tussen 0 en 7. De startspeler schat nu de som van de kaartenwaardes van één kleur van alle spelers. De volgende speler moet nu **ofwel** een hogere som melden en dit in een kleur naar keuze **ofwel** moet hij de genoemde som in twijfel trekken. Diegene die zich vergist bij zijn schatting of zijn in twijfel trekken, verzamelt minpunten.

Spelvoorbereiding

De kaarten worden gesorteerd naar kleur. Elke kleurenstapel wordt verdekt zeer grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel (met de rugzijde naar boven) in het midden van de tafel gelegd. Er liggen dus zeven verdekte kaartenstapels (van iedere kleur één) in het midden van de tafel.

Iedere speler neemt één kaart van elke stapel.

Uiteraard is het zeer belangrijk dat de medespelers deze kaarten niet kunnen zien.

Het spel

De speler die als laatste één van de zeven voorwerpen heeft gekocht, begint. Als dit niet kan worden vastgesteld, begint de oudste speler. Daarna wordt er om de beurt gespeeld, met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt komt, moet **een hogere som vermelden of de vorige som betwijfelen**.

1. Een som vermelden

De speler zegt luidop de totaalsom van een kleur en het desbetreffende symbool (bijvoorbeeld: "10 groene diamanten"). Als aanwijzing heeft hij de kaart die hij in deze kleur zelf in de hand heeft. Als hij niet zelf de startspeler is, heeft minstens één speler vóór hem al een som vermeld. Ook deze vermelding kan hij laten meespelen in zijn verdict.

Een speler mag, vóór het geven van een mededeling, nog een kaart naar keuze uit zijn hand open naast de gelijkgekleurde stapel afleggen en één kaart van de verdekte stapel van dezelfde kleur in de hand nemen. De kleur van de kaart die hij wil ruilen kan hij vrij kiezen.

Het kan om de kleur gaan waarvan de vorige speler een som heeft genoemd maar het kan even goed gaan over de kleur waarvan men zelf een nieuwe som zal noemen (de speler legt bijvoorbeeld een groene diamantkaart open naast de verdekte groene stapel en neemt van de verdekte groene stapel één verdekte kaart in de hand).

In elke geval moet de speler die een kaart heeft geruild een nieuwe som vermelden, hij mag niet kiezen om de vorige som te betwijfelen.

Bij het melden van een som mag de speler de kleur wisselen (nadat er bijvoorbeeld "10 groene diamanten" werd gezegd, kan hij verhogen door "11 gele jachten" te zeggen).

Een speler is niet verplicht een hogere som in dezelfde kleur dan de vorige speler te noemen.

of

2. De vorige som betwijfelen

De speler zegt luidop dat hij de genoemde som van de vorige speler in twijfel trekt. Alle spelers leggen hun handkaarten van deze kleur om de beurt open voor zich neer en tellen telkens de waardes op. Als de totaalsom minstens zo hoog is als de genoemde som, heeft de speler ten onrechte getwijfeld. Als straf moet hij **alle kaarten van deze kleur** (ook die in het midden van de tafel liggen en de verdekte stapel) bij zich nemen en deze als verdekte stapel voor zich neerleggen. Deze stapel telt als een minpunt.

Als de som van de kaartenwaardes in de genoemde kleur kleiner is als werd vermeld, wordt de speler die deze som heeft genoemd als oplichter ontmaskerd en hij moet nu alle **kaarten van deze kleur** (ook die in het midden van de tafel liggen en de verdeckte stapel) bij zich nemen en als stapel voor zich neerleggen.

Als de spelers nu nog kaarten in de hand hebben, begint de speler die de vermelding in twijfel heeft getrokken met een nieuwe som te vermelden. Het spel gaat verder.

Voorbeeld

In een spel met vier spelers heeft speler A de volgende kaarten in de hand:



Speler A begint en zegt "10 groene diamanten" omdat hij zelf al een kaart met 6 diamanten in de hand heeft. Speler B verhoogt tot "11 jachten". Speler C heeft vermoedelijk ook een hoge groene kaart want hij verhoogt tot "13 groene diamanten" en ruilt hierbij ook een paarse kaart. Hij legt de paarse wijnfles met de waarde 1 af en trekt de bovenste kaart van de paarse stapel. Nu is speler D aan de beurt. Zij ruilt een gele kaart en zegt "14 blauwe ringen". Dit lijkt toch wat hoog voor speler A en hij betwijfelt deze melding. Alle spelers laten nu hun blauwe kaarten zien.



De waardes worden opgeteld en gelukkig voor speler A zijn er in totaal maar 13 ringen.

Omdat speler D een hogere som heeft vermeld, moet zij alle blauwe kaarten als verdeckte stapel verdeckt voor zich neerleggen. Deze stapel telt voor speler D als 1 minpunt. Daarna begint speler A de volgende ronde.

Einde van het spel

Het spel eindigt nadat een speler de laatste kaartenstapel als minpunt voor zich heeft neergelegd en dus geen enkele speler nog een kaart in de hand heeft.

De speler met de minste minpunten wint het spel. Als er meerdere spelers zijn met de minste minpunten zijn er meerdere winnaars.

Variant

Er worden meerdere etappes gespeeld en na elke etappe worden de minpunten genoteerd. Het spel eindigt nadat een speler 10 of meer minpunten heeft verzameld.

De speler die nu de minste minpunten heeft, wint het spel.