



Just 4 Fun Colours
Kosmos, 2010
Jürgen P. K. GRUNAU
2 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelidee en doel van het spel

De beide spelers spelen afwisselend kaarten uit en bezetten op die manier velden op het speelbord. Zodra een speler vier in één rij direct naast elkaar liggende velden (horizontaal, verticaal of diagonaal) bezet, heeft hij het spel gewonnen.

Een veld wordt enkel geteld als men daar de bovenste pion bezit. Als geen enkele speler er in slaagt het doel te bereiken als alle pionnen zijn gezet, wint die speler die met zijn pionnen het grootste vlak (aantal velden) aan samenhangende velden (horizontaal en verticaal) bezit.

Spelmateriaal

- ➡ **1 speelbord uit twee delen**
- ➡ **30 stapelbare pionnen**
(15 zwarte en 15 witte)
- ➡ **60 speelkaarten**
(van elke veldkleur telkens 10)



Spelvoorbereiding

- De beide speelborddelen worden samengevoegd en het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Iedere speler ontvangt 15 pionnen van één kleur die hij voor zich neerlegt.
- De speelkaarten worden zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt 7 kaarten, die hij in de hand neemt. De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel naast het speelbord gelegd.
- De kleurrijkste speler begint het spel. Daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, speelt **één of meerdere kaarten van één kleur** uit en zet **één pion van zijn kleur** op een veld in de kleur van de uitgespeelde kaart(en). Daarna vult de speler zijn handkaarten terug aan tot 7 stuks.

1. Eén of meerdere kaarten uitspelen

- De speler die aan de beurt is, moet **minstens 1 kaart** uitspelen.
- Als het veld nog onbezet is, speelt hij slechts 1 kaart uit.
- Als er zich reeds één of meerdere pionnen op het veld bevinden, moet hij meerdere kaarten in de kleur van het veld uitspelen en wel één kaart meer dan het aantal pionnen dat daar aanwezig is..

Voorbeeld

Op een groen veld bevindt zich een toren van 2 pionnen. De speler moet 3 groene kaarten uitspelen om één van zijn pionnen op de top van de toren te kunnen plaatsen en hiermee het veld in bezit te nemen.

- De uitgespeelde kaarten worden open verzameld op een aflegstapel die naast de voorraadstapel ligt.

2. Een pion op het speelbord plaatsen

- Op een veld met de uitgespeelde kleur zet de speler slechts **één pion** van zijn kleur. Hiermee neemt de speler het veld in bezit.
- Principieel mogen beide spelers hun pion op één en hetzelfde veld plaatsen. Ze worden dan gewoon op reeds aanwezige pionnen gestapeld. De toren van pionnen hoort steeds toe aan de speler die als laatste zijn pion op de toren heeft geplaatst.

BELANGRIJK

Een speler mag op een veld, dat hij reeds bezit, een volgende pion bovenop plaatsen. Op dat moment behoort dit veld hem eeuwig toe. Geen andere speler mag hier nog een volgende pion plaatsen.



De speler bezit een groen veld want zijn pion bevindt zich op de top van de toren. Hij speelt nu 3 groene kaarten uit en plaatst een volgende pion bovenop deze toren. Vanaf nu kan dit veld niet meer door zijn medespeler in bezit worden genomen.

3. Kaart(en) natrekken

Nadat een speler kaarten heeft uitgespeeld, vult hij aan het einde van zijn speelbeurt zijn handkaarten terug aan tot 7 stuks. Daarna is de medespeler aan de beurt en speelt op zijn beurt één of meerdere kaarten uit ... enzovoort.

OPMERKING

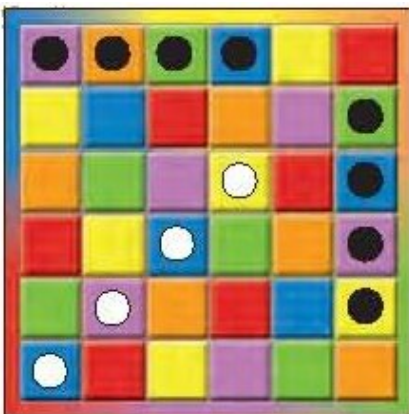
Als alle kaarten van de voorraadstapel zijn opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Geen passende kaarten

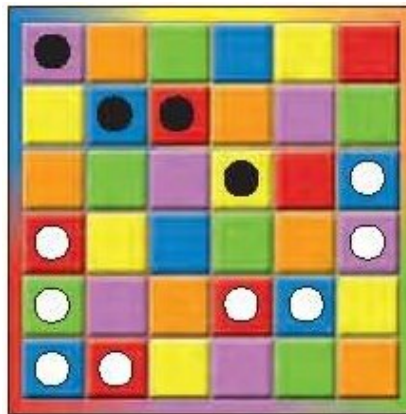
In het uiterst zeldzame geval dat een speler met geen enkele van zijn zeven kaarten een pion rechtmatig kan plaatsen op het speelbord, legt hij alle kaarten open op de aflegstapel en hij trekt zeven nieuwe kaarten. Bovendien moet hij één van zijn nog niet ingezette pionnen terug in de doos leggen. Meer mag hij in deze speelbeurt niet doen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler er in slaagt om **vier naast elkaar liggende velden in één rij** (horizontaal, verticaal of diagonaal) te bezitten. Bezitten betekent dus dat op elk van deze vier velden bovenaan een pion van deze speler op de top staat. Deze speler heeft dan gewonnen.



Mogelijke winstrijen van naast elkaar liggende velden.

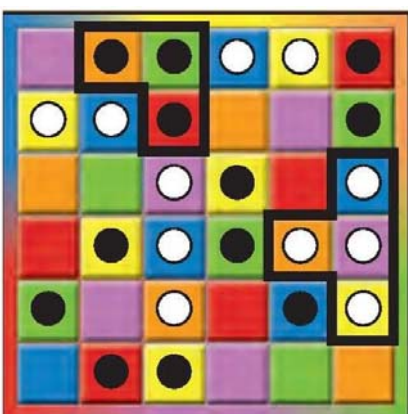


Geen winstrijen: de velden liggen weliswaar naast elkaar maar niet in één rij!

Als geen enkele speler er in slaagt om vier naast elkaar liggende velden te bezitten, eindigt het spel als alle spelers hun 15 pionnen hebben ingezet.

Nu wordt geteld wie met zijn velden het grootste vlak van samenhangende velden bezit (horizontaal en verticaal). Als er een gelijke stand heerst, tellen de spelers in hun grootste vlak alle daar ingezette pionnen (in torens ook pionnen van de medespeler).

Diegene die meer pionnen in zijn vlak heeft, wint het spel. Als er ook dan nog een gelijke stand is, eindigt het spelletje onbeslist.



*Velden die enkel diagonaal grenzen, tellen niet.
Wit heeft het grootste samenhangende vlak met 4 velden,
zwart komt maar aan 3 velden.*

Variant

Wie het nog wat pittiger wil, speelt niet naar 4 in één rij maar naar 5 in een rij. Alle overige regels blijven bestaan.



Auteur

Jürgen P. K. Grunau (°1953) leeft en werkt in de regio van Stuttgart. De auteur heeft al meer dan 30 spellen gepubliceerd, waarvan velen met bevriende auteurs. Jürgen P. K. Grunau hecht veel waarde aan wat hij noemt "Gebruiksspellen". Dat zijn spellen die men zeer snel na het openen van de doos wil spelen omdat ze zulke korte spelregels hebben, niet moeilijk te verstaan zijn en gebaseerd zijn op een eenvoudig basisprincipe dat toch de nodige ruimte laat voor een verrassende wending zodat er veel speelplezier mee gemoeid is. Het vorige spel, 'Just 4 Fun' was zo een spel dat helemaal beantwoordde aan dit principe. Met dit spel 'Just 4 Fun Colours' lukt hem dit nog beter !



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
7 september 2010