

Jürgen P. K. Grunau

4 JUST FUN

Kurz ist die Regel - lang ist der Spaß!

KOSMOS®

Spiele-Galerie

Just 4 Fun

Korte spelregels, lang speelplezier !

Kosmos, 2006

Jürgen P. K. GRUNAU

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 30 minuten

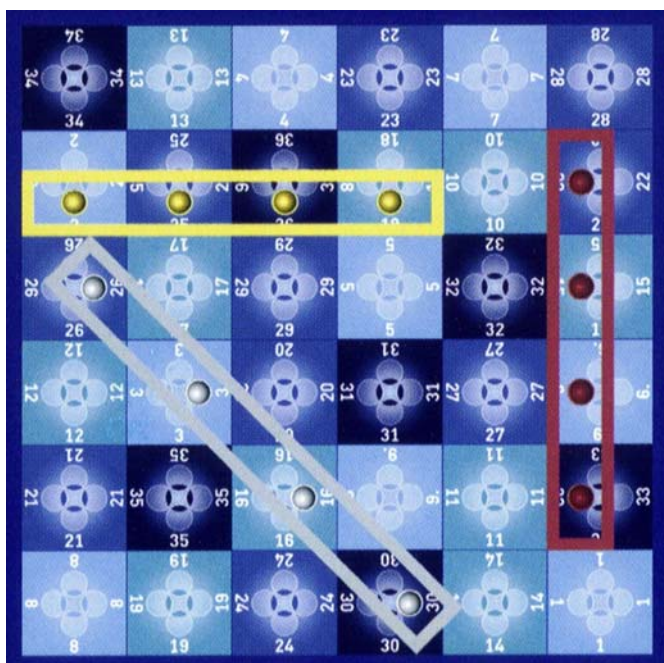
JUST 4 FUN

Spelidee en doel van het spel

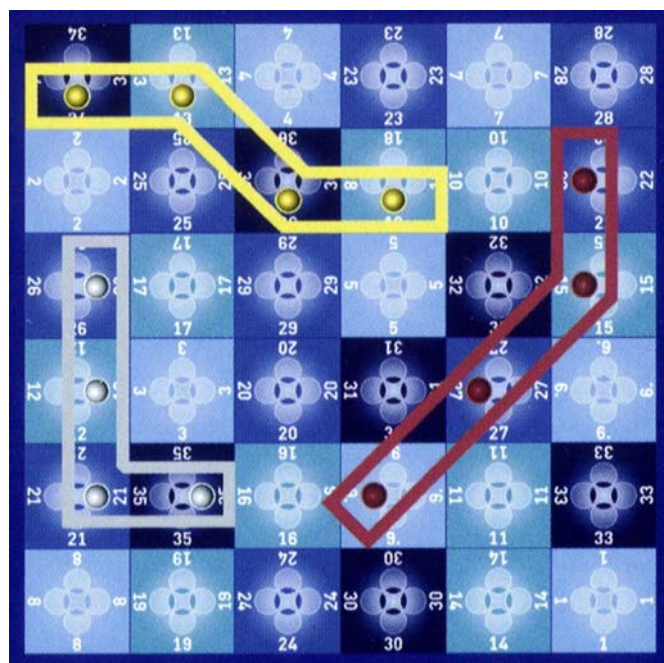
De spelers spelen kaarten uit en bezetten op die manier getalvelden op het speelbord. Zodra een speler vier in één rij direct naast elkaar liggende velden (horizontaal, verticaal of diagonaal) bezet, heeft hij het spel gewonnen.

Een veld wordt enkel geteld als men daar de meerderheid aan pionnen bezit. Als geen enkele speler er in slaagt om na 20 rondes het doel te bereiken, wint die speler die met zijn pionnen de meest waardevolle velden bezit.

Voorbeeld



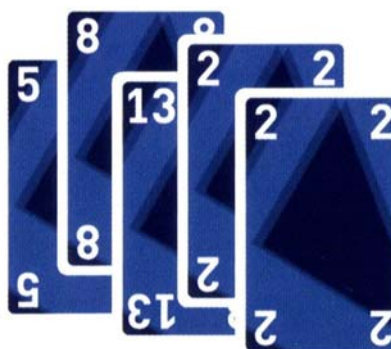
Dit zijn drie correcte winstrijen van naast elkaar liggende velden.



Dit zijn geen winstrijen: de velden liggen weliswaar naast elkaar, maar ze liggen niet in één rij.

Spelmateriaal

- ➡ **1 speelbord**
- ➡ **55 speelkaarten**
Telkens viermaal de waarde 1 - 12 en telkens eenmaal de waarde 13 - 19
- ➡ **80 stapelbare pionnen**
(telkens 20 in vier kleuren)



Spelvoorbereiding

- Het speelbord, met zijn van 1 - 36 genummerde velden, wordt zo op de tafel gelegd dat iedere speler aan één zijde van het speelbord zit.
- Iedere speler ontvangt 20 pionnen die hij voor zich neerlegt.
- De speelkaarten worden zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt 4 kaarten, die hij in de hand neemt. De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel naast het speelbord gelegd.
- De grappigste speler begint het spel, de andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is moet, als hij dit kan, één of meerdere kaarten uitspelen en een eigen pion op het veld plaatsen dat overeenstemt met de som van de uitgespeelde kaarten. Daarna vult de speler zijn handkaarten terug aan tot 4 stuks.

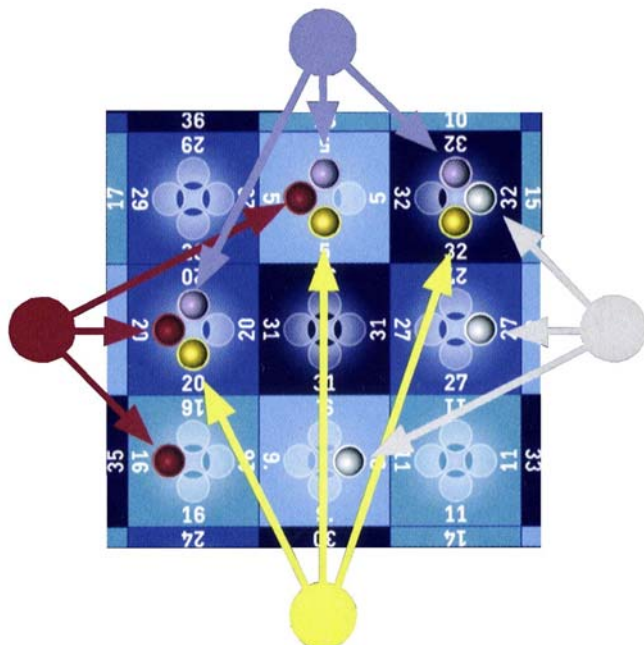
1. Eén of meerdere kaarten uitspelen

- ⇒ De speler die aan de beurt is, moet minstens 1 kaart uitspelen, maar het mogen er ook 2, 3 of 4 zijn.
- ⇒ Als men 2 of meer kaarten uitspeelt, wordt de getalwaarde van de kaarten samengeteld.
- ⇒ De uitgespeelde kaarten worden open afgelegd en vormen de aflegstapel.

2. Een pion op het speelbord plaatsen

- ⇒ Iedere speler plaatst zijn pion op een cirkel binnen een veld steeds op dezelfde positie (de kant waar hij aan het speelbord zit).

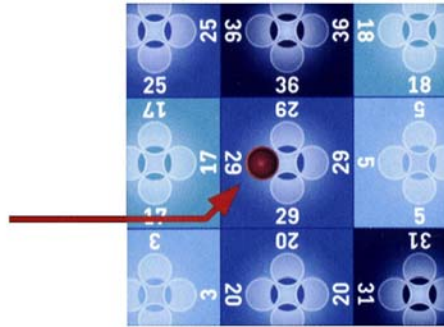
Voorbeeld van een spel met vier spelers.



- ⇒ Op het veld met het uitgespeelde getal (of de getallensom) plaatst de speler een pion van zijn kleur.
- ⇒ Per speelbeurt mag maar precies 1 pion worden geplaatst.

Voorbeeld

Speler Rood speelt drie kaarten uit met de waardes 5, 11 en 13. Hij plaatst een pion op het veld met het getal 29 (de som van $5 + 11 + 13$).



TIP

Om een bepaald getalveld sneller te kunnen vinden, zijn de velden trapsgewijs ingekleurd. Hoe donkerder het blauw, hoe hoger het getal op het veld.

- ⇒ Principieel mogen meerdere spelers (eventueel zelfs alle spelers) hun pion op hetzelfde veld plaatsen.
- ⇒ Als een speler al een pion op een veld heeft geplaatst en hij later een nieuwe steen op dit veld wil plaatsen dan wordt de nieuwe pion op de vorige gestapeld. Zuiver theoretisch kan een speler, in de strijd om de meerderheid op een veld, in meerdere speelbeurten een willekeurig aantal pionnen op één veld opstapelen.

3. Kaarten trekken

- ⇒ Nadat de speler zijn kaart(en) heeft uitgespeeld, vult hij zijn handkaarten terug aan tot 4 stuks.
- ⇒ Als alle kaarten van de voorraadstapel zijn opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Speciale regels

Twee pionnen voorsprong bieden zekerheid

- ⇒ Men mag **geen eigen pion** op een veld plaatsen als daar een andere speler al **twee pionnen meer** heeft staan.



Voorbeeld

Speler Rood heeft op veld 18 al twee pionnen geplaatst. Speler Geel is met één steen op dit veld vertegenwoordigd. Speler Wit is aan de beurt en hij wil nu eveneens een pion op dit veld plaatsen. Dit mag echter niet omdat speler Rood daar al twee stenen meer heeft geplaatst dan speler Wit. De enige speler die op dit veld nog in concurrentie kan gaan met speler Rood is speler Geel.

⇒ Zodra een speler op een veld **twee stenen meer** heeft **dan iedere andere** speler, wordt hij op dit veld onaantastbaar en het volgende gebeurt:

1. De speler plaatst zijn opeengestapelde pionnen in het midden van het veld, waar ze blijven staan tot aan het einde van het spel en een onaantastbare meerderheid vormen op dit veld.
2. Alle andere pionnen op dit veld worden uit het spel genomen en in de doos gelegd.

Geen passende kaarten

In het uiterst zeldzame geval dat een speler met geen enkele van zijn vier kaarten (of een combinatie van handkaarten) een pion kan plaatsen op het speelbord, legt hij deze vier kaarten open op de aflegstapel en hij trekt vier nieuwe kaarten. Meer mag hij in deze speelbeurt niet doen.

Einde van het spel

Zodra een speler in vier velden op één rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) de meerderheid aan pionnen bezit, wint hij het spel. De meerderheid bezitten, betekent op elk van de vier velden minstens één steen meer te hebben als iedere andere speler op dat veld. Als op een veld geen enkele andere speler is vertegenwoordigd, volstaat uiteraard één eigen pion om daar de meerderheid te hebben.

Als er bij uitzondering niemand in slaagt om op vier velden naast elkaar de meerderheid te veroveren, eindigt het spel als alle spelers hun 20 pionnen op het speelbord hebben geplaatst. Nu wordt van ieder veld waarop meerdere kleuren zijn vertegenwoordigd de pionnen verwijderd die in de minderheid zijn. Bestaat er dan op dat veld een ex aequo dan wordt het volledige veld opgeruimd. Na afloop van deze opruimingsactie telt iedere speler nog de puntenwaarde samen van de velden waarop hij nog vertegenwoordigd is. Het is hierbij van geen belang dat de velden naast elkaar liggen. De speler die de hoogste totaalom bereikt, wint het spel. Bij een gelijke stand wordt de speler die het veld met de hoogste waarde bezet de winnaar.

Voorbeeld 1

Op veld 23 is aan het einde van het spel speler *Geel* vertegenwoordigd met drie pionnen, speler *Rood* met twee pionnen en speler *Wit* eveneens met 2 pionnen. Spelers *Rood* en *Wit* bevinden zich in de minderheid en hun pionnen worden verwijderd. Alleen speler *Geel* blijft over op dit veld. Voor speler *Geel* telt dit veld voor 23 punten.

Voorbeeld 2

Op veld 7 bevindt zich aan het einde van het spel speler *Rood* met twee pionnen, speler *Wit* met twee pionnen en speler *Geel* met één pion. Speler *Geel* bevindt zich in de minderheid en zijn pion wordt verwijderd. Nu blijven nog speler *Rood* en *Wit* over. Omdat ze beiden evenveel pionnen hebben, heffen ze elkaars positie op en alle pionnen worden van dit veld verwijderd. Op veld 7 worden er dus geen punten uitgedeeld.



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 gemoed is. Just 4 Fun is zo een spel dat helemaal beantwoordt aan dit principe.

27 september 2006