

Matschig
 Amigo, 2012
 Valentin HERMAN
 3 - 6 spelers vanaf 8 jaar
 ± 30 minuten



Spelidee

In dit modderige kaartspel hebben alle spelers maar één doel: ze willen niet het smerigst zijn !

De modderwedstrijd kan starten.

De spelers bekogelen elkaar met zand- en waterkaarten, gebruiken hun paraplu's en revancheren zich op het juiste moment op hun medespelers met een perfecte modderprop.

De speler die na de modderkamp de minste modderpunten heeft gescoord, wint het spel.

Spelmateriaal

➡ 110 speelkaarten

modderkaarten



waterkaarten

afweerkaarten



zandkaarten



paraplukaarten

rugzijde



speciale kaarten



Spelvoorbereiding

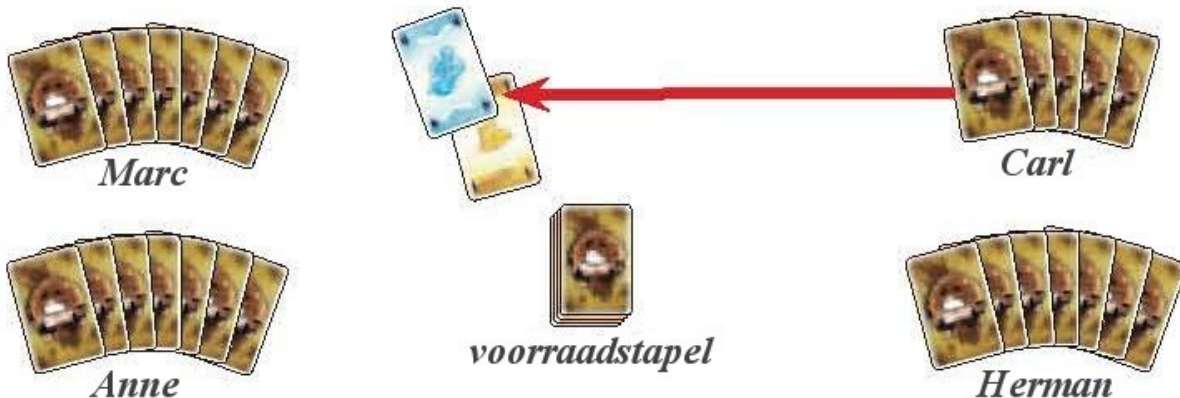
Alle kaarten worden zeer grondig gemixt.

De kaarten worden één voor één verdeeld en iedere speler krijgt **verdekt 7 kaarten**, die hij in de hand neemt. De resterende kaarten vormen de verdeckte voorraadstapel, die in het midden van de tafel wordt gelegd.

De 'smerigste' speler wordt benoemd tot eerste modderwerper en opent de modderwedstrijd.

Spelverloop

De eerste modderwerper vormt uit zijn handkaarten met **precies 1 zand- en 1 waterkaart** een **modderprop**. Deze modderprop werpt hij naar **een medespeler naar keuze** door deze beide kaarten open voor een speler neer te leggen.



Carl is de eerste modderwerper van de ronde en hij gooit een modderprop naar Marc.

Als de toegeworpen speler de modderprop **niet wil of niet kan afweren**, moet hij de modderkaarten open naast zich neerleggen. Deze kaarten tellen aan het einde van het spel als modderpunten.

OPMERKING

Men mag te allen tijde de verzamelde modderpunten van de medespelers inkijken.

Afweren van modderkaarten

De toegeworpen speler **mag** echter ook (in zover hij dit kan) de modderkaarten afweren. Hiervoor speelt hij **ofwel** een **willekeurig aantal paraplukaarten ofwel** **precies één speciale kaart**.

Afweren met paraplukaarten

De toegeworpen speler kan zich weren met een **aantal paraplukaarten naar keuze**. Elke modderkaart wordt hierbij **afzonderlijk** afgeweerd, er mogen echter wel meerdere paraplu's voor één modderkaart worden verzameld. Een modderkaart is afgeweerd als de waarde van de paraplu's **gelijk of groter is** dan de waarde van de kaarten waartegen men zich afweert.



Marc weert de waterkaart 4 af met een paraplukaart 2 en een paraplukaart 4, de zandkaart 1 weert hij af met een paraplukaart van 1.

De modderkaarten die succesvol werden afgeweerd en ook de ingezette afweerkaarten worden uit het spel verwijderd. Als een speler maar één deel van de modderkaarten kan afweren, worden de resterende modderkaarten bij zijn modderpunten gelegd.

Afweren met speciale kaarten

In plaats van zich te verdedigen met paraplu's kan de toegeworpen speler zich ook verweren met **precies 1 speciale kaart**.



De **ventilator** blaast alle zand uit de modderprop. De toegeworpen speler moet alleen het water bij zijn modderpunten leggen.



De **föhn** laat alle water uit de modderprop verdampen. De toegeworpen speler moet alleen het zand bij zijn modderpunten leggen.



Met de **oliejekker** kan men zich verweren tegen meerdere modderkaarten voor een totale maximale waarde van 13 modderpunten.



Als een speler zich verweert door het **omleiden**, mag hij de modderprop die naar hem werd geworpen, naar een andere speler naar keuze omleiden. Dat kan zelfs ook terug naar de modderwerper zelf zijn. De speler die nu de modderprop krijgt toegeworpen, kan zich op zijn beurt ook proberen te verweren.

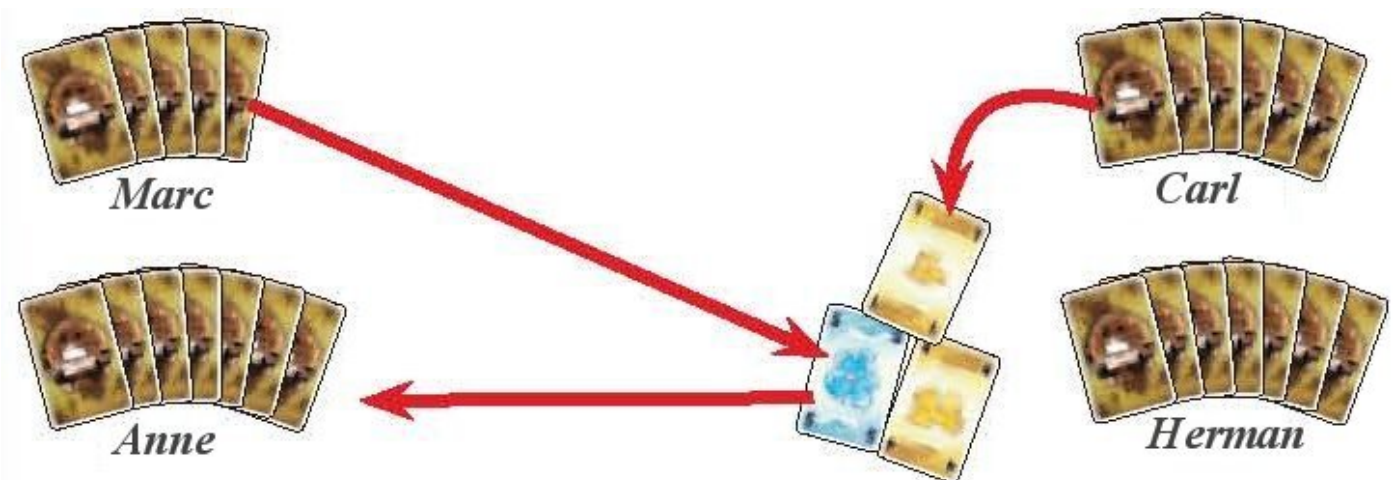


Als een speler zich verweert door het **verdelen**, worden de modderkaarten uit het spel verwijderd. Alle medespelers worden nu getroffen en moeten één kaart van de voorraadstapel trekken. Trekt de speler een zand- of een waterkaart, moet hij deze kaart open bij zijn eigen modderkaarten leggen. Deze kaart kan niet worden afgeweerd. Trekt een speler een afweerkaart dan heeft hij geluk; deze kaart wordt uit het spel verwijderd.

De perfecte modderprop

Een perfecte modderprop bestaat uit **precies evenveel delen zand en water**. Zodra de modderwerper een modderprop heeft geworpen, hebben alle andere spelers tegelijkertijd de mogelijkheid om met **precies 1 kaart** de modderprop **perfect** te maken.

De speler die de modderprop perfect heeft gemaakt, mag op dat moment beslissen welke speler door de perfecte modderprop wordt getroffen.



Marc is de modderwerper en hij gooit een modderprop naar Herman. Carl kan met één zandkaart de modderprop perfect maken en mag de modderprop nu omleiden. Hij beslist om de modderprop om te leiden naar Anne.

Het moddergevecht gaat verder

Als een speler een modderprop heeft geïncasseerd of succesvol heeft afgeweerd, komen we in de volgende ronde van het moddergevecht terecht. Alle spelers **vullen hun handkaarten opnieuw aan tot 7 stuks**. De speler die in de vorige ronde werd bekogeld of de modderprop heeft omgeleid, wordt de eerste modderwerper van deze nieuwe ronde.

OPMERKING

Als er onvoldoende kaarten in de voorraadstapel liggen om de handkaarten te kunnen aanvullen, wordt de aflegstapel verdekt zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd zodat alle spelers hun handkaarten opnieuw kunnen aanvullen tot 7 stuks. Vanaf nu worden de handkaarten niet meer aangevuld en worden er alleen nog maar kaarten uitgespeeld die de spelers in hun hand hebben.

Modderwerper zonder modderprop

Als de modderwerper geen zand- en waterkaart in de hand heeft, kan hij uiteraard geen nieuwe modderprop maken. Hij vraagt dan aan zijn linkerbuurman of deze de rol van modderwerper wil overnemen. Kan zijn linkerbuurman geen modderprop maken, vraagt hij dit op zijn beurt aan zijn linkerbuurman ... enzovoort.

Als geen enkele speler een nieuwe modderprop kan maken, legt de eerste speler (van deze ronde) al zijn handkaarten af en trekt hiervoor 7 nieuwe van de voorraadstapel.

Kan hij opnieuw geen modderprop maken, doet zijn linkerbuurman hetzelfde ... enzovoort.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, eindigt het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt als de voorraadstapel is opgebruikt en er geen enkele speler nog een modderprop kan gooien. De kaarten die de spelers nog in de hand hebben worden uit het spel genomen.

Nu telt elke speler de modderpunten die hij heeft geïncasseerd. Van elke zand- en waterkaart worden de afgedrukte punten geteld. De speler met de minste modderpunten wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Uiteraard kan Matschig over meerdere partijtjes worden gespeeld. De punten van elk partijtje worden dan afzonderlijk genoteerd en na een afgesproken aantal partijtjes samengeteld.

Variant 'makkelijk te reinigen'

Als een speler er in lukt om in een partijtje alleen zand- en waterkaarten te verzamelen in zijn modderpunten dan worden zijn modderpunten gehalveerd (afgerond naar boven).