

MIT LIST UND TÜCKE

EIN SPIEL FÜR SCHLITZOHREN



Mit List und Tücke
Berliner Spielkarten, 1999
PALESCH Klaus
4 - 6 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten



De titel van dit spel kunnen we vertalen als 'Met veel handigheid en overtuigingskracht'.
De ondertitel geeft nog iets meer prijs : 'een spel voor bedriegers'.

Inhoud

- 84 speelkaarten : genummerd van 1 tot en met 21 in 4 kleuren (rood, groen, blauw en geel) ;
- 6 kaarten handleiding.

Spelbeschrijving

Een slag haalt men zelden alleen.

Iedere speler tracht zo veel mogelijk kaarten in twee kleuren te verzamelen en de kaarten van de andere kleuren te mijden. Enkel de kaarten van twee kleuren tellen als pluspunt. De speler die in een ronde de hoogste troefkaart uitspeelt, mag een aantal kaarten van de slag uitkiezen. De speler die de kleinste kaart speelt in een andere kleur dan de troefkleur moet dan de overige kaarten van deze slag nemen. De beide "winnaars" delen dus de kaarten van een slag. Uiteraard is het steeds een voordeel om als eerste te kunnen kiezen. Wie aan het einde van het spel de meeste punten bezit is de winnaar van dit geniepig spel.

Spelvoorbereiding

Afhankelijk van het aantal spelers worden de volgende kaarten in het spel gebruikt (de overige kaarten worden in het doosje gestopt en doen niet mee) :

- 6 spelers : de kaarten van 1 tot en met 21 in rood, groen, blauw en geel (= alle 84 kaarten) ;
- 5 spelers : de kaarten van 1 tot en met 18 in rood en geel en de kaarten van 1 tot en met 17 in groen en blauw (= 70 kaarten) ;
- 4 spelers : de kaarten van 1 tot en met 14 in rood, groen, blauw en geel (= 56 kaarten).

Een kaartendeler wordt uitgekozen (bijvoorbeeld de jongste speler). Hij schudt de kaarten grondig en geeft aan elke speler verdekt 14 kaarten. De spelers nemen de kaarten in hun hand.

Spelverloop

De speler links van de gever speelt een willekeurige kaart uit.

Met deze kaart wordt een slag geopend en in deze slag is de kleur van deze kaart de troefkleur. Elke andere kleur is in deze slag een vreemde kleur.

Elke uitgespeelde kaart wordt zo op tafel gelegd dat het duidelijk en overzichtelijk is voor iedereen welke speler welke kaart heeft uitgespeeld en welk de troefkleur is in deze slag.

Vervolgens speelt de volgende speler met de klok mee een kaart uit zijn hand. **De troefkleur moet niet worden gevolgd !**

Belangrijk is wel dat in elke slag **maximaal drie verschillende kleuren** mogen worden uitgespeeld. Liggen er dus reeds drie verschillende kleuren in een slag dan mogen enkel nog kaarten in deze drie kleuren worden uitgespeeld. De vierde kleur mag dus absoluut niet worden uitgespeeld ; met andere woorden slechts drie van de vier kleuren kunnen worden bediend.

De (twee) winnaars van een slag

De speler die in de troefkleur de kaart met de hoogste getalwaarde heeft uitgespeeld, mag als eerste kaarten uitkiezen die in deze slag zijn gespeeld (hij moet ze ook nemen). In een spel met 4 spelers kiest hij 2 willekeurige kaarten van de slag ; in een spel met 5 of 6 spelers kiest hij 3 willekeurige kaarten van de slag.

De speler die de kaart met de laagste getalwaarde heeft uitgespeeld in een andere kleur dan de troefkleur, moet dan de overige kaarten van deze slag nemen. In een spel met 4 of 5 spelers krijgt hij 2 kaarten van de slag ; in een spel met 6 spelers krijgt hij 3 kaarten van de slag.



Voorbeeld

Marc speelt een rode 10 uit (de troefkleur is bepaald). Carl speelt een gele 8 (een vreemde kleur), Anne speelt een rode 14 (troefkleur), Max speelt een blauwe 2 (vreemde kleur) en Herman speelt, aangezien er reeds drie kleuren zijn uitgespeeld en groen dus niet meer mag worden gespeeld in deze slag, een gele 16 (vreemde kleur). Anne heeft de hoogste troefkaart gespeeld (de rode 14) en mag en moet 3 kaarten van deze slag kiezen. Max heeft de laagste kaart van een vreemde kleur gespeeld en moet de overige kaarten van deze slag nemen. Hij moet ook de volgende slag openen met een handkaart naar keuze.

Als er meerdere spelers in dezelfde slag de laagste vreemde kaart hebben gespeeld dan ontvangt de speler die als eerste deze kaart heeft gespeeld de overige kaarten van de slag.

De twee "winnaars" van een slag leggen de gewonnen kaarten, gerangschikt per kleur, open voor zich neer. Zo kunnen alle spelers zien welke speler welke kleur heeft verzameld.

De volgende slag wordt geopend door de speler die in de laatste slag de laagste vreemde kaart heeft uitgespeeld. Hij speelt een willekeurige kaart uit en bepaalt daarmee de nieuwe troefkleur.

Opmerking : Indien in een slag enkel troefkaarten worden gespeeld dan kiest de speler die de hoogste troefkaart heeft uitgespeeld zijn aantal kaarten afhankelijk van het aantal spelers (dit werd reeds eerder uitgelegd).

In dit speciale geval worden de overige kaarten uit het spel verwijderd en opent de speler die de hoogste troefkaart heeft uitgespeeld de nieuwe slag.

Onmiddellijk nadat een speler kaarten in de 4 kleuren bezit (voor zich op de tafel heeft liggen), moet hij beslissen welke twee kleuren hij wil verzamelen en welke kleuren hij wil vermijden. Hij draait eenvoudig twee kleurenstapels om en legt deze nu verdekt. De beide overige kleurenstapels blijven open liggen.

Als een speler in het verdere verloop van het spel nog kaarten verzamelt in de kleuren die hij verdekt heeft liggen dan worden ook deze kaarten verdekt neergelegd.

Einde van een ronde

Na de veertiende slag is de ronde ten einde. Een ronde kan echter ook vroeger worden beëindigd als een speler de drie kleuren die in een slag zijn gespeeld niet meer kan volgen. In dit geval eindigt de ronde onmiddellijk zonder dat de kaarten van deze afgebroken slag en de kaarten die de spelers eventueel nog in hun handen hebben, worden gewaardeerd. Deze kaarten worden dus waardeloos.

Voorbeeld

Herman bezit nog twee blauwe kaarten. In de actuele slag werden reeds de volgende kaarten gespeeld : rood, groen en geel. Aangezien de vierde kleur (blauw) in een slag niet mag worden gespeeld, is het spel onmiddellijk ten einde.



De waardering

Elke speler telt het aantal kaarten van de kleuren die hij open voor zich heeft liggen en eventueel ook het aantal kaarten van de kleuren die hij verdekt voor zich heeft liggen. Het kaartenaantal van de twee openliggende kleurenstapels, waarvan men de meeste kaarten heeft liggen, worden met elkaar vermenigvuldigd. Dit resultaat wordt nu gedeeld door het kaartenaantal van de andere kleurenstapels. Eventueel wordt er ook afgerond naar beneden.

Dus : het kaartenaantal van twee kleuren wordt vermenigvuldigd en dit resultaat wordt gedeeld door het overige kaartenaantal.

Opmerking :

- bezit een speler slechts kaarten in één kleur dan behaalt hij 0 punten ;
- bezit een speler slechts kaarten van twee kleuren dan wordt er niet door 0 gedeeld (delen door 0 kan niet in de wiskunde) !

Voorbeeld

- Marc heeft open 5 groene, 6 rode en 3 gele kaarten liggen.
Dit geeft $5 \times 6 = 30$ en $30 : 3 = 10$ punten.
- Carl heeft open 5 rode, 4 blauwe en 3 gele kaarten liggen.
Dit geeft $5 \times 4 = 20$ en $20 : 3 =$ afgerond 6 punten.
- Anne heeft open 7 blauwe en 8 groene kaarten liggen, verdekt heeft ze 4 kaarten liggen (aangezien Anne 4 kleuren heeft verzameld moesten de twee kleuren verdekt liggen).
Dit geeft $7 \times 8 = 56$ en $56 : 4 = 14$ punten.
- Max heeft open 7 gele, 1 rode en 1 blauwe kaart liggen.
Dit geeft $7 \times 1 = 7$ en $7 : 1 = 7$ punten.
- Herman heeft open 3 groene en 5 blauwe kaarten liggen.
Dit geeft $3 \times 5 = 15$ punten.

Op naar de volgende ronde

Nadat de score van elke speler werd genoteerd, begint een volgende ronde.

De nieuwe geveer wordt de speler die links zit van de vorige geveer.

Er worden zoveel rondes gespeeld als er deelnemers aan het spel zijn.

De speler die aan het einde van de laatste ronde in totaal de meeste punten bezit, is de winnaar van dit spel.

