



Null & nichtig
Amigo, 2006
Reiner STOCKHAUSEN
3 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Null & nchtig

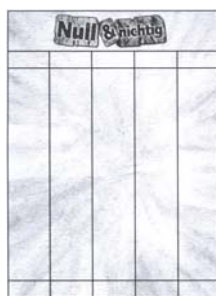
Spelmateriaal

➡ 65 kaarten met de getallen van 0 - 11

Telkens 13 kaarten in de kleuren blauw, geel, rood, groen en paars. De 0 komt in elke kleur tweemaal voor.



➡ 1 notaboekje waarop de punten worden genoteerd



➡ 1 handleiding

Spelidee en doel van het spel

De spelers verzamelen kaarten door het behalen van slagen. De kaarten worden op een bijzondere manier verzameld. De spelers leggen in de loop van het spel naar kleur gescheiden kaartenstapels aan, waarbij enkel en alleen de puntenwaarde van de bovenste getalkaart telt. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te behalen.

Spelvoorbereiding

De getalkaarten worden zeer grondig gemixt. Daarna ontvangt iedere speler **13 kaarten** die hij in de hand neemt zodat de andere spelers deze kaarten niet kunnen zien.

Van deze kaarten moet iedere speler, voor het spel begint, **drie kaarten naar keuze** open en gescheiden naar kleur voor zich neerleggen. Als een speler twee of drie getalkaarten van eenzelfde kleur neerlegt dan worden deze kaarten open op elkaar gelegd, waarbij de volgorde vrij te kiezen is.

Spelverloop

De speler links van de gever begint het spel. Hij speelt één kaart open uit en legt die in het midden van de tafel. Daarna spelen de andere spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, ook telkens één kaart uit.

BELANGRIJK

Iedere kaart, om het even van welke kleur of van welke getalwaarde, kan worden gespeeld. De getalkaarten moeten wel zodanig worden gespeeld dat men achteraf weet welke speler welke kaart heeft gespeeld.

Wie wint de slag ?

Als iedere speler een kaart heeft gespeeld, wordt aan de hand van de getalwaarde bepaald wie deze slag heeft gewonnen.

De speler die de kaart met de **hoogste getalwaarde** heeft gespeeld, wint de slag en mag de gespeelde kaarten verzamelen. Als meerdere spelers een kaart met dezelfde (hoogste) getalwaarde hebben gespeeld, ontvangt van die spelers de speler die zijn kaart als **eerste** heeft gespeeld de slag.

Hoe wordt de slag verzameld ?

De speler die de slag heeft gewonnen, verzamelt de gespeelde kaarten en legt ze open voor zich af. Hij **begint met zijn eigen** kaart en gaat vandaar uit verder met de wijzers van de klok mee.

Als een speler een kaart verzamelt in de kleur waarin hij al een kaart voor zich heeft afgelegd, legt hij de gewonnen kaart boven op deze kaart. Verzamelt de speler echter een kaart in een kleur waarvan hij nog geen kaart heeft afgelegd, legt hij deze kaart open voor zich neer en opent hij een nieuwe kleurstapel.

Op deze wijze bouwt iedere speler in de loop van het spel kaartenstapels op waarop de gewonnen kaarten worden afgelegd. Omdat aan het einde van het spel enkel en alleen de puntenwaarde op de bovenste kaart wordt gewaardeerd, kan door een gewonnen kaart de waarde van een kleur worden verhoogd of verlaagd.

De speler die een slag heeft gewonnen, speelt als eerste een kaart uit voor de volgende slag. Daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

Einde van een ronde en einde van het spel

De bovenste getalwaarde van alle aflegstapels van elke speler worden aan het einde van iedere speelronde, dus nadat alle tien slagen zijn gespeeld, per speler samengeteld en genoteerd op het notaboekje.

De nieuwe ronde begint met de speler die in de vorige ronde de minste punten heeft behaald.

Er worden zoveel rondes gespeeld als er spelers aan het spel deelnemen. Winnaar van het spel wordt diegene die na het vooraf bepaald aantal rondes de meeste punten heeft behaald.

Als alternatief kan men ook zoveel rondes spelen tot een bepaald puntenaantal door een speler is bereikt, bijvoorbeeld 100 punten. De speler die na overschrijding van het bepaald aantal punten de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

Voorbeeld voor een verdeling van een slag

Omdat Anne de kaarten heeft gedeeld, mag Herman de ronde beginnen. Herman speelt een gele 9. Daarna speelt Carl een paarse 2, Marc een gele 0 en Anne een rode 6. Omdat Herman de hoogste getalwaarde heeft gespeeld, krijgt hij de slag. Herman legt eerst de gele 9 open naast zijn, al drie voor het begin afgelegde, getalkaarten en opent zo een nieuwe aflegstapel voor zijn gele gewonnen kaarten. Ook voor de paarse 2 opent hij een nieuwe aflegstapel. Daarna legt hij de gele 0 bovenop de gele 9.



Als laatste kaart legt hij de rode 6 op zijn aflegstapel van de rode kaarten en bedekt de rode 3. Na deze slag heeft Herman 5 stapels voor de verschillende kleuren.



Spelvarianten

Spel met 6 spelers

Indien nodig kan 'Null & nictig' ook met 6 spelers worden gespeeld. In dit geval ontvangt iedere speler 10 kaarten (de resterende kaarten worden verdeckt in de doos gelegd) en legt voor het begin van het spel twee kaarten open voor zich neer. Er worden per ronde dan 8 slagen gespeeld. In onze test werd ervaren dat een spel met zes spelers nogal grillig verloopt, vandaar dat het ook maar als variant wordt aanbevolen.

Spel in teams

Bij vier of zes spelers spelen steeds twee, respectievelijk drie spelers samen. Spelers die een team vormen, mogen niet naast elkaar zitten. Het spelverloop is identiek als het basisspel. Iedere speler maakt zelf zijn slagen en verzamelt de punten op zijn eigen aflegstapels. Aan het einde van het spel worden de punten van de spelers die een team vormden, samengeteld.



30 september 2006