

# OSKAR

Der Preis  
geht an...

von Uwe Schewe

Spieland einfach  
Spaß haben!



**AMIGO**  
SPIELE



Oskar  
Amigo, 1994  
SCHEWE Uwe  
3 - 6 spelers vanaf 12 jaar  
± 60 minuten





# Spelidee en doel van het spel

De filmproductie is teamwork. Zo gaat het ook in dit spel. De verschillende teams worden bij elkaar gedobbeld en dan kan de strijd voor de toeschouwersaantallen losbarsten. Door het tactisch uitspelen van kaarten probeert men er voor te zorgen dat zijn team de meest waardevolle slag binnenhaalt.

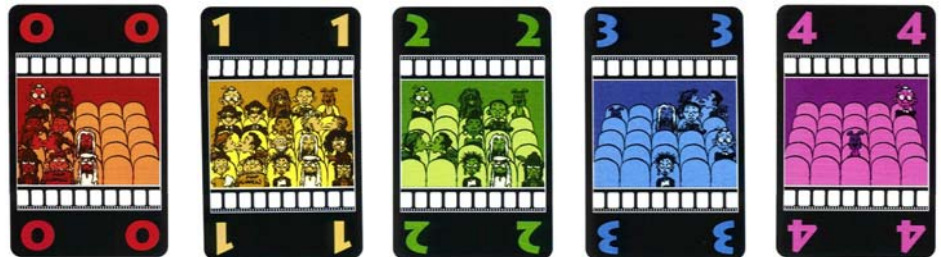
Oskarfiches worden er uitgedeeld als het vereiste puntenaantal wordt gehaald

De speler die als eerste 7 of 8 fiches heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

### 38 speelkaarten;

De speelkaarten hebben een kleur en er staan cijfers op.



### 12 speciale dobbelstenen;

De speciale dobbelstenen hebben 6 verschillende afbeeldingen die overeenstemmen met 6 verschillende filmgenres namelijk. western, horror, komedie, actie, sciencefiction en liefdesverhaal.



### 6 overzichtskaarten;

RANG	Kleur	Aantal	Waarde	Kaarten	Punten
1.	geel	telkens 1x	1 - 4	4	10
2.	groen	telkens 1x	2 - 8	7	35
3.	blauw	telkens 1x	3 - 11	9	63
4.	lila	telkens 1x	4 - 16	11	130
speciale functie	rood	5x	0	5	0
				36	238

De overzichtskaarten geven informatie over de rang van de kleuren en de verdeling van de punten voor de verschillende kleurencombinaties.

### 40 Oskarfiches;



De Oskarfiches heeft men nodig om het spel te winnen. Ze worden uitgereikt aan de spelers wier film populair en trendy is.

### 1 handleiding.

## Spelvoorbereiding

De Oskarfiches worden bij het begin van het spel terzijde gelegd.

Elke speler ontvangt **één overzichtskaart** en **2 dobbelstenen**. Elke speler gooit met zijn dobbelstenen en legt de worp zichtbaar voor zich neer.

Er wordt een kaartendeler gekozen die de speelkaarten gelijkmatig over de spelers verdeeld. De (eventuele) resterende kaarten vormen de voorraad en worden opzij gelegd.

# Spelverloop

De speler links van de kaartendeler opent de eerste slag en speelt als eerste één willekeurige kaart uit. De andere spelers volgen dan met de wijzers van de klok mee en spelen eveneens één kaart uit.

Zoals in het echte kaartspel moet niet worden gevolgd in de kleur van de eerste speler. Elke speler mag volkomen vrij een kaart naar keuze uitspelen.

De speler die de hoogste kaart heeft uitgespeeld, wint de slag. Hij verzamelt de uitgespeelde kaarten en legt deze slag voor zich op de tafel.

Normaal gezien is de hoogste kaart, de kaart van de meest waardevolle kleur (zie overzichtskaart). Geel gaat boven groen, groen gaat boven blauw, blauw gaat boven lila.

Bevinden er zich in één slag meer dan één kaart van dezelfde meest waardevolle kleur, dan wint de speler die van die kleur het hoogste cijfer heeft uitgespeeld.

RANG	Kleur	Aantal	Waarde	Kaarten	Punten
1.	geel 	telkens 1x	1 - 4	4	10
2.	groen 	telkens 1x	2 - 8	7	35
3.	blauw 	telkens 1x	3 - 11	9	63
4.	lila 	telkens 1x	4 - 16	11	130
speciale functie	rood 	5x	0	5	0
				36	238

## Nullen

De nullen hebben een speciale functie in dit spel.

### De eerste nul in een slag

Zodra er één nul wordt uitgespeeld, vervalt de betekenis van de kleuren. Op deze manier wint de speler die de hoogste kaart uitspeelde de slag onafhankelijk van de kleur. Mochten er meerdere kaarten met hetzelfde hoogste cijfer worden uitgespeeld, dan wint de speler die als eerste zijn kaart uitspeelde, de slag.

### De tweede nul in een slag

Zodra een tweede nul wordt uitgespeeld, vervalt ook de betekenis van de cijfers op de kaarten. De speler die de tweede nul uitspeelde wint hierdoor steeds de slag. Bovendien ontvangt hij de eventueel nog voorhanden zijnde voorraad kaarten. Hij mag deze tot aan het einde van deze ronde echter niet inkijken.

Nog meer nullen in één slag hebben geen bijzondere betekenis meer.

De winnaar van een slag speelt altijd de eerste kaart uit van de nieuwe slag.







De ronde eindigt als alle kaarten zijn uitgespeeld. Daarna volgt de waardering.

## De waardering

Elke speler telt de waarde van al zijn behaalde kaarten samen.

Als een speler een slag heeft behaald door de tweede nul uit te spelen, dan telt hij ook de waarde van de resterende stapel er bij op. Mocht de voorraad kaarten door niemand zijn gewonnen, dan vervalt de waarde ervan.

De punten van de spelers worden genoteerd op een afzonderlijk scoreblad.

NAMEN							
Marc		36				36	○
Anne		27		27			○ ○
Carl	40		40				
Werner			61	61			○
Herman		18					○ ○
Maria		56		56			○ ○
<b>TOTAAL</b>	40	137	101	144		36	

Voorbeeld van een waardering en een trendbepaling.

## De trendbepaling

Vervolgens worden op het scoreblad voor elke speler de door hem behaalde totaalscores genoteerd bij de filmgenres die hij heeft gegooid met zijn twee dobbelstenen.

Op deze manier kan er voor elk zichtbaar liggend filmgenre (op de dobbelsteen) een totaalscore worden berekend. Elk filmgenre dat in totaal **120 of meer punten** heeft verzameld, is trendy.

**Per trendy filmgenre** dat een speler met één van zijn dobbelstenen heeft gegooid, ontvangt hij **één fiche**. Per ronde kan een speler dus **maximaal 2 fiches** verdienen. Ofwel omdat hij het trendy filmgenre tweemaal met zijn dobbelstenen heeft gegooid, ofwel omdat de beide genres die hij heeft gegooid trendy zijn. Dit gebeurt vaak als twee of meer spelers bij het begin van hun beurt dezelfde symbolen hebben gegooid en op deze manier elkaar gewild of ongewild hebben geholpen.

## Dobbelstenen gooien

De speler die aan het einde van een ronde **de meeste punten in zijn slagen** heeft verzameld, **moet** zijn **beide dobbelstenen** opnieuw gooien. Indien twee spelers exact even veel punten hebben behaald, moeten ze allebei opnieuw gooien met beide dobbelstenen.

De andere spelers **mogen**, als ze dat willen, **één** van hun dobbelstenen opnieuw gooien.

De speler die **de minste punten** heeft verzameld, **mag één of de beide** dobbelstenen opnieuw gooien.

De speler die de meeste punten had verzameld, gooit als eerste, daarna de speler met de minste punten. Bij een gelijke stand bepaalt de positie van de speler (te beginnen bij de startspeler) wie als eerste mag gooien.

Telkens een speler **twee dezelfde symbolen** gooit, **mag** hij indien gewenst **één** van deze dobbelstenen **opnieuw** gooien.

## Volgende ronde

De speler links van de vorige kaartendeler, deelt opnieuw alle kaarten uit onder de spelers. De speler links van hem speelt als eerste een kaart uit.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler zijn zevende (of achtste) fiche heeft verdiend. De speler die de meeste fiches heeft verzameld, wint het spel.

## Speltips

Het is erg belangrijk om veel punten te verzamelen in de eigen trends (gegooid met de eigen dobbelstenen). Omdat een speler vaak zelf de slag niet kan winnen, is het soms interessant om spelers met dezelfde trends de slag te laten winnen. Dit kan door het tactisch uitspelen van een nul als een medespeler met dezelfde trend een hoge kaart heeft uitgespeeld of als je bij je partner een tweede nul vermoedt.

Natuurlijk kan een speler ook kaarten met een hoge waarde in een slag gooien als zijn 'partner' een slag lijkt te zullen halen.

Als een speler 'slechte' dobbelstenen heeft gegooid (dobbelstenen die de andere spelers praktisch niet hebben gegooid) dan is het voor hem aangewezen om zo weinig mogelijk punten te verzamelen. Dit geeft hem aan het einde van de ronde immers het recht om met de beide dobbelstenen opnieuw te gooien.