



Scheinheilig
Amigo, 2010
2 - 8 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Scheinheilig

Spelmateriaal



70 getalkaarten
met de waardes
van 1 tot 10



26 engelkaarten



8 duivelkaarten



8 kaarten
'beurt overslaan'



1 wraak-
dobbelsteen

Spelidee

Zoals vaak in het echte leven verbergt zich achter een engelengezicht een kleine duivel als het er op aan komt om zijn handkaarten kwijt te kunnen raken.

Als er kaarten met de kaartenwaarde 1 worden gevraagd, mogen alleen de kaarten met de waarde 1 worden afgelegd, tenzij er wordt gepocht. Gelukkig wordt menige schijnheilige leugenaar gesnapt en dan slaat de wraakdobbelsteen toe.

De eerste speler die geen kaarten meer heeft, beëindigt een speelronde en de kaartenwaarde van de medespelers worden voor deze speler als pluspunten genoteerd.

De speler die na meerdere partijtjes de kaap van 500 punten heeft bereikt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Alle kaarten worden zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt tien kaarten in de hand. De overige kaarten worden, met de rugzijde naar boven, als voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

AANDACHT

Alle spelers moeten hun kaarten zo houden dat elke medespeler op elk moment kan zien hoeveel kaarten de andere spelers in de hand hebben.

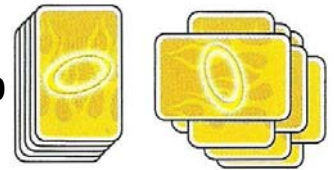
Spelverloop

De jongste speler begint. De speler die aan de beurt is, legt één of meerdere kaarten uit de hand op de aflegstapel in het midden van de tafel of hij past en trekt één kaart van de voorraadstapel in de hand. Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Afleggen

Kaarten worden principieel verdekt op de aflegstapel gelegd. Er wordt steeds begonnen met de **kaartenwaarde 1**. De speler die aan de beurt is, legt één voor één zoveel kaarten als hij wil, met de waarde 1, verdekt af en zegt telkens luidop bij elke kaart "**één**". Hierbij beslist hij zelf of hij eerlijk de gevraagde kaartenwaarde aflegt ofwel dat hij wil liegen. Een speler liegt wanneer hij één of meerdere niet passende kaarten aflegt en hierbij luidop de gevraagde kaartenwaarde verkondigt. De speler beëindigt het afleggen met de uitspraak "eerlijkheid overwint".

De volgende speler is aan de beurt en moet nu kaarten afleggen met de **kaartenwaarde 2**. De volgende speler moet dan telkens kaarten afleggen met de **kaartenwaarde 3** ... enzovoort. Dit gaat door tot de **kaartenwaarde 10** moet worden afgelegd. Om een beter overzicht te kunnen krijgen wie welke kaarten op de aflegstapel heeft gelegd, worden de kaarten van een speler steeds **haaks** op de zonet afgelegde kaarten gelegd.



voorraadstapel aflegstapel

Voorbeeld

Carl is aan de beurt en hij moet kaarten met de **kaartenwaarde 5** afleggen. Hij legt een **5** en zegt "vijf", legt een volgende **5** en zegt opnieuw "vijf". Omdat Carl de kaarten verdekt aflegt, weet geen enkele speler of hij de waarheid zegt of dat hij liegt.

Als een speler kaarten met de **waarde 10** heeft afgelegd, worden de kaarten van de aflegstapel en de kaarten van de voorraadstapel samen zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

De volgende speler begint dan opnieuw met het afleggen van de **kaartenwaarde 1**.

"Schijnheilig" roepen

Iedere speler die het gevoel heeft dat de speler, die zonet aan de beurt was, heeft gelogen, kan "schijnheilig" roepen. Dit is echter alleen mogelijk als de volgende speler nog geen kaart heeft afgelegd. De medespeler zegt dan, welke van de zonet afgelegde kaarten hij wil betwijfelen, bijvoorbeeld de 'eerste kaart' of 'de derde kaart'. De speler die aan de beurt was, legt de vernoemde kaart dan bloot.

Als de speler heeft gelogen, moet hij zijn laatst afgelegde kaarten tot en met de blootgelegde kaart, terug in de hand nemen. Hierbij moet hij de andere kaarten niet aan de medespelers tonen.

Voorbeeld

Anne is aan de beurt met de **6-kaarten**. Zij legt een **4** af, daarna een **10**, daarna een **6** en telkenmale zegt zij "zes". Dan roept Marc "schijnheilig bij de tweede kaart". Anne moet nu de tweede afgelegde kaart blootleggen. Omdat dit een **10** is, moet zij de **6** en de **10** opnieuw in de hand nemen. Hierbij let zij er goed op dat de medespelers de **6** niet zien. De **4** blijft op de stapel liggen.

Als een schijnheilige speler wordt ontmaskerd, werpt hij als straf met de **wraakdobbelsteen**. Hij trekt dan zoveel kaarten van de voorraadstapel als het aantal ogen van de dobbelsteen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

ATTENTIE

Als de **eerste afgelegde kaart succesvol wordt betwijfeld**, speelt de volgende speler nog eenmaal kaarten van de vorige gevraagde getalwaarde. In het voorgaande voorbeeld zou dit de 6 zijn geweest. Als echter de tweede of een volgende kaart succesvol wordt betwijfeld, zet de volgende speler het spel verder met de eerstvolgende hogere kaartenwaarde.

Als de speler de waarheid heeft gezegd en de blootgelegde kaart heeft de correcte getalwaarde (of de kaart is een engel), dobbelt de speler die "schijnheilig" riep met de wraakdobbelsteen en trekt zoveel kaarten van de voorraadstapel als het aantal ogen van de dobbelsteen. De kaarten op de aflegstapel blijven liggen en de volgende speler zet het spel verder met de eerstvolgende hogere getalwaarde.

Passen

Als een speler geen passende kaart in de hand heeft en ook niet wil liegen, moet hij een kaart van de voorraadstapel in de hand nemen. Deze kaart mag meteen op de aflegstapel worden afgelegd als dit een passende kaart is.

Actiekaarten



De **engelkaarten** zijn jokers en kunnen in de plaats van elke getalwaarde worden afgelegd. Uiteraard is het belangrijk om engelkaarten zolang mogelijk in de hand te houden omdat zij voor de eindfase van een ronde zeer belangrijk kunnen zijn. De engelkaart kan ook als 'beurt overslaan' worden gespeeld.



Op de **duivelkaarten** is er geen getal afgedrukt. Deze kaarten kunnen dus nooit waarheidsgetrouw worden afgelegd. Om deze kaarten te kunnen afleggen, is de speler gedwongen om te liegen.



Ook de kaart '**beurt overslaan**' wordt verdekt afgelegd. Zij mag alleen als enige en alleenstaande kaart door een speler in zijn beurt worden gespeeld. De speler roept als extra "**beurt overslaan**". De volgende speler, die aan de beurt is, moet nu zijn beurt overslaan. Deze speler mag noch een kaart trekken, noch een kaart afleggen. Ook een alleenstaande engelkaart mag als '**beurt overslaan**'-kaart worden gebruikt. De kaart 'beurt overslaan' of de engelkaart, die voor deze actie wordt gespeeld, blijft op de aflegstapel liggen. Natuurlijk mag bij de actie 'beurt overslaan' ook gelogen worden. Bij wijze van voorbeeld mag een alleenstaande getalkaart worden afgelegd en de speler roept "beurt overslaan". Als de speler dan echter betrapt wordt bij het liegen, neemt hij de valse kaart opnieuw in de hand en dobbelt hij met de wraakdobbelsteen om kaarten als straf bij te trekken.

AANDACHT

*De kaart '**beurt overslaan**' mag niet als laatste kaart uit de hand worden gespeeld om een speelronde winnend af te sluiten.*

Einde van een speelronde en waardering

Zodra een speler geen kaarten meer in de hand heeft, beëindigt hij onmiddellijk de speelronde en is de winnaar. Zijn medespelers tellen de waarde van hun handkaarten samen. Deze som wordt voor de winnaar geteld als pluspunten en genoteerd op een stukje papier. Daarna worden alle kaarten opnieuw zeer grondig gemixt voor een volgende speelronde.

| | |
|---|---------------|
| getalkaarten (tellen hun respectievelijke waarde) | 1 - 10 punten |
| 'beurt overslaan'-kaarten | 20 punten |
| engelkaarten | 30 punten |
| duivelkaarten | 40 punten |

Einde van het spel

Het schijnheilige spel is beëindigd zodra een speler aan het einde van een speelronde 500 punten heeft bereikt of overschreden. Hij is de eindwinnaar. Als er meerdere spelers zijn die de kaap van 500 hebben gerond, wint van die spelers de speler die het meeste punten heeft behaald.

Varianten

Variant 1

Er worden steeds maar negen kaarten uitgedeeld en iedere speler ontvangt één duivelkaart. Het plezierige aan deze variant is dat alle spelers weten dat elke speler eens moet liegen.

Variant 2

Er wordt niet één bepaalde kaart betwijfeld maar wel alle kaarten die een speler heeft afgelegd. Daarom moet de speler al zijn zonet afgelegde kaarten blootleggen om te bewijzen dat hij de waarheid heeft gezegd.

Als er echter één kaart tussen zit die niet klopt met de genoemde getalwaarde, moet hij alle afgelegde kaarten opnieuw in de hand nemen, met de wraakdobbelsteen dobbelen en het desbetreffende aantal kaarten van de voorraadstapel nemen.

