

Au Backe ! (Goede genade !)

Zoch, 2001

Frank NESTEL

2 - 6 spelers vanaf 5 jaar

± 20 minuten



Goede genade ! Wie pakt er in de kippenkak ?

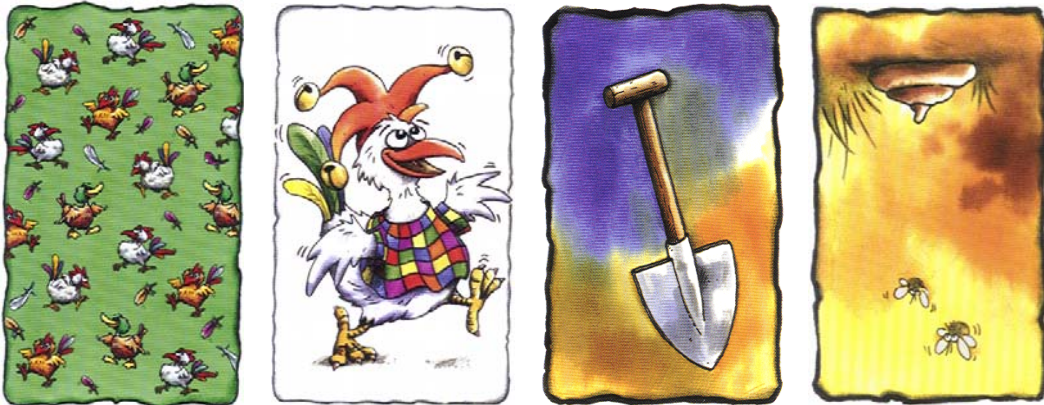
Een spel van Frank NESTEL voor 2 tot 6 halfwassen kippetjes vanaf 5 jaar.

Alle kippetjes schateren. Bij de slottraining voor de kippenolympiade traint de marter met de paashaas en de vos gaat zo op in de discipline 'egels ergeren' dat hij zowaar vergeet de gans op te jagen.

Het mag dus geen wonder heten dat onze lieve kippen graag een kaartje leggen.

Inhoud

- 45 dierenkaarten (telkens 3 x 15 diermotieven)
- 19 kippenkaarten (15 diermotieven en telkens 2 x kippenkak en schop)



Vorbereiding

De 19 kippenkaarten worden goed geschud en verdekt op de tafel uitgespreid.

De 45 dierenkaarten worden eveneens goed geschud en verdekt tussen de medespelers verdeeld.

Indien 2 of 3 jonge kippetjes 'goede genade' spelen dan ontvangt elke speler 15 dierenkaarten. Indien er met 4 spelers wordt gespeeld ontvangt iedere speler 11 dierenkaarten, met 5 spelers ontvangt iedere speler 9 kaarten en met 6 spelers ontvangt iedere speler 7 kaarten.

De overblijvende kaarten worden in het doosje gelegd.

Met zijn dierkaarten vormt elke speler een verdekte stapel, zonder daarbij de voorzijde van de kaarten te hebben gezien. Daarna neemt elke speler de bovenste 5 kaarten van de stapel in de hand en bekijkt ze goed.

Doel van het spel

Wie als eerste zijn kaarten, volgens de spelregels, heeft kunnen afleggen is gewonnen.

Het spel

Er wordt in dit spel met de klok mee gespeeld.

Het stomste kiekeken begint het spel.

De speler die aan de beurt is neemt één van de kaarten uit zijn hand en legt deze kaart open op de tafel. Daarna draait hij een willekeurige kippenkaart om. Het doel van een speelbeurt bestaat er in een kippenkaart te vinden die overeenstemt met de uitgespeelde dierenkaart.

Als de kaarten **niet overeenstemmen** dan neemt de speler de uitgespeelde kaart opnieuw in de hand en de zonet omgedraaide kippenkaart wordt eveneens opnieuw verdekt gelegd. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als de kaarten **wel overeenstemmen** dan mag de uitgespeelde dierenkaart opzij worden gelegd en de speler is onmiddellijk opnieuw aan de beurt. Hij laat de omgedraaide kippenkaart zichtbaar liggen, speelt opnieuw een dierenkaart uit zijn hand en draait opnieuw een kippenkaart om. Deze actie kan blijvend herhaald worden zolang de kaarten maar overeenstemmen of tot het moment als alle kaarten uit de hand zijn uitgespeeld.

Opmerking

Een speler heeft natuurlijk veel geluk als hij meerdere kaarten van een bepaald motief in de hand heeft die overeenstemt met een omgedraaide kippenkaart. Hij mag dan uiteraard al die kaarten opzij leggen.

Bij het einde van een speelbeurt worden alle blootgelegde kippenkaarten terug omgedraaid. De speler mag zijn handkaarten weer aanvullen tot vijf (uiteraard van zijn eigen stapel). Als hij niet meer kan aanvullen tot vijf dan neemt hij de kaarten die er nog over zijn.

Kippenkak en schop

In het kippenhok kan men natuurlijk ook in de kippenkak pakken. Op 2 kippenkaarten is namelijk een kippenkakje getekend. Wie één van deze kaarten omdraait, heeft dringend nood aan een schop om het kakje te begraven. Daarom draait deze speler in zijn beurt onmiddellijk nog een kippenkaart om.

Nu zijn er drie mogelijkheden :

a) geluk gehad

Wordt een schop omgedraaid dan neemt hij zijn laatst uitgespeelde dierenkaart opnieuw in de hand en zijn beurt is voorbij.

b) pech gehad

Er wordt een andere kippenkaart omgedraaid maar niet de schop. In dit geval moet de speler van één of meerdere medespelers in totaal twee handkaarten trekken. Hij neemt zijn laatst uitgespeelde dierenkaart opnieuw in de hand en zijn beurt is voorbij.

c) brute pech gehad

Wordt in plaats van een schop of een andere kippenkaart de tweede kakkaart omgedraaid, dan spreekt men van een dubbele kak en heeft men dubbele pech. In dit geval moet de speler van één of meerdere medespelers in totaal vier handkaarten trekken. Hij neemt zijn laatst uitgespeelde dierenkaart opnieuw in de hand en zijn beurt is voorbij.

Een kleine troost voor de 'kakkenpakker' : in de drie gevallen a, b en c mag de speler de afgedekte kaarten opnieuw mixen en klaarleggen.

Overigens : door het trekken van de dierenkaarten van zijn medespelers kan het gemakkelijk voorkomen dat een speler meer dan vijf kaarten in zijn hand heeft.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als een speler al zijn kaarten heeft kunnen afleggen.