

Der Elefant im Porzellanladen

Amigo, 2006

Michaël SCHACHT

3 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Spelmateriaal

30 olifantkaarten



rugzijde

40 porseleinkaarten

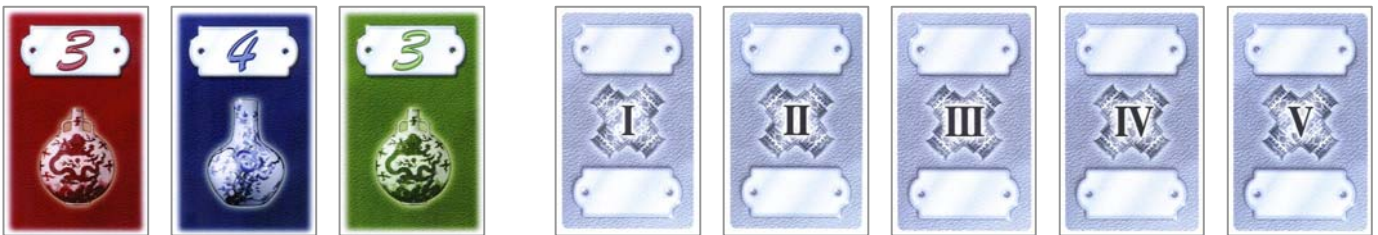
(met de waardes 3 - 8 in de kleuren rood, blauw en groen)



rugzijde

10 startkaarten

(met de waardes 3 - 4 in de kleuren rood, blauw en groen)



rugzijde

10 geldkaarten



5 schuifkaarten



4 waarderingskaarten



1 waarderingsboekje

Die niedrigste in jeder Farbe	
Die höchste in jeder Farbe	
Alle einer Farbe	
Alle	
Summe	=
Die niedrigste in jeder Farbe	
Die höchste in jeder Farbe	
Alle einer Farbe	
Alle	
Summe	=

1 handleiding

Spelidee en doel van het spel

Een olifant in een porseleinkast, dat past absoluut niet goed samen. Dit vooroordeel wordt vermoedelijk ook door dit kaartspel bekrachtigd.

De spelers verzamelen porseleinkaarten. De voorraad aan porseleinkaarten van iedere speler groeit gestaag door de aankoop van nieuwe. In elk geval moeten de spelers ook olifantkaarten kopen die mogelijkerwijze fatale gevolgen kunnen opleveren voor de voorraad porselein en ook voor het puntensaldo. Het doel van het spel bestaat er in om zoveel mogelijk punten te behalen door het verzamelen van porselein.

Spelvoorbereiding

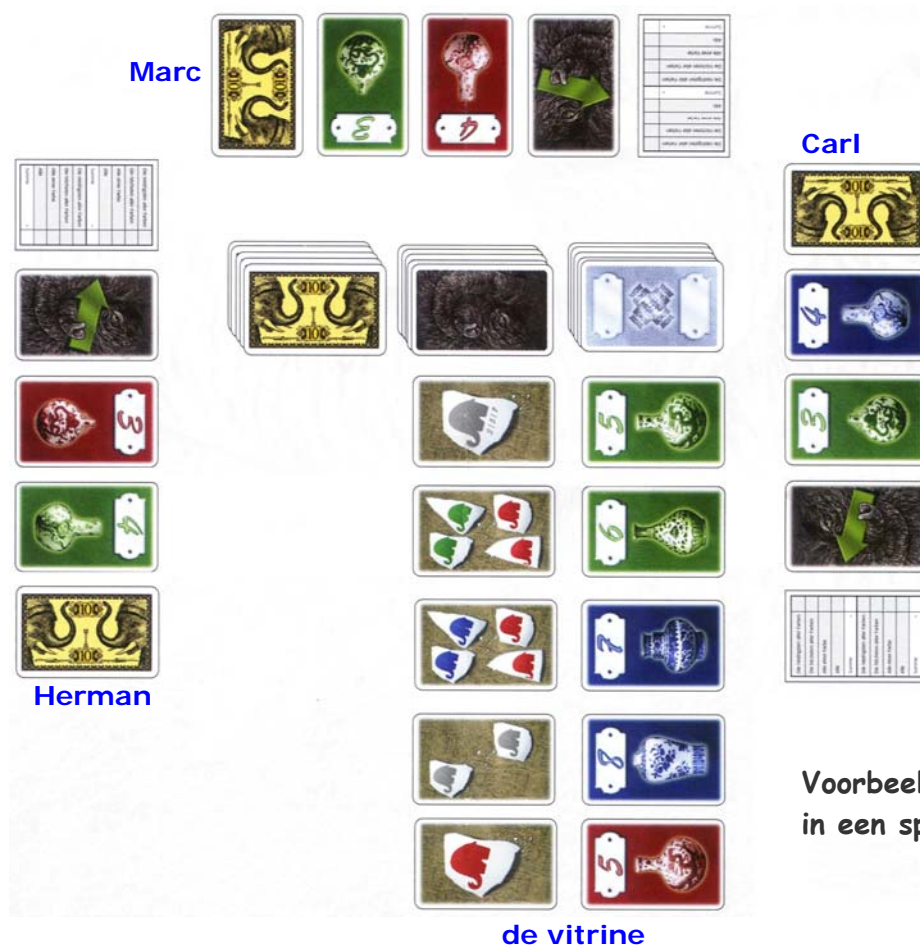
Vóór het begin van het spel ontvangt iedere speler een blaadje van het notaboekje, een geldkaart, een schuifkaart en twee startkaarten naar keuze met een identiek Romeins cijfer op de rugzijde (één startkaart met de puntenwaarde 3 en één startkaart met de puntenwaarde 4).

Als er minder dan vijf spelers deelnemen aan het spel dan worden de resterende startkaarten en schuifkaarten uit het spel genomen en terug in de doos gelegd. De resterende geldkaarten worden in het midden van de tafel gelegd. De spelers leggen hun schuifkaart, geldkaart en startkaarten open voor zich op de tafel.

De porseleinkaarten worden zeer grondig gemixt. Daarna wordt uit de porseleinkaarten en de waarderingskaarten, zoals op de afbeelding is te zien, een voorraadstapel gebouwd: één waarderingskaart, tien porseleinkaarten, één waarderingskaart, tien porseleinkaarten, één waarderingskaart, tien porseleinkaarten en tot slot nog één waarderingskaart en tien porseleinkaarten.



Deze voorraadstapel wordt in het midden van de tafel gelegd.



Ook de olifantkaarten worden zeer grondig gemixt en verdekt als tweede voorraadstapel naast de voorraadstapel met porseleinkaarten en waarderingskaarten gelegd.

De bovenste vijf kaarten van de beide voorraadstapels worden blootgelegd en open naast elkaar voor de desbetreffende stapel gelegd.

Voorbeeld van een spelvoorbereiding in een spel met drie spelers

Spelverloop

De onhandigste speler mag het spel beginnen.

Hij heeft de volgende mogelijkheden om zijn zet te doen: hij mag **of een porseleinkaart kopen of een olifantkaart nemen of schuiven**.

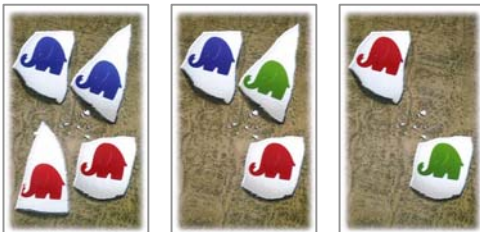
Een porseleinkaart kopen

Een speler koopt een porseleinkaart door een geldkaart 'te betalen' voor één van de blootgelegde porseleinkarten. De speler legt de geldkaart in het midden van de tafel vóór de stapel geldkaarten en hij neemt één van de porseleinkarten naar keuze uit de vitrine. De speler legt deze porseleinkaart open voor zich neer.

Een olifantkaart nemen

Als een speler kiest om een olifantkaart te nemen, mag hij naar keuze een olifantkaart uit de vitrine nemen. Deze kaart heeft onmiddellijk gevolgen op zijn voorraad porseleinkarten. Als de speler voor deze mogelijkheid heeft gekozen, ontvangt hij bovendien nog een geldkaart die hij open vóór zich neerlegt.

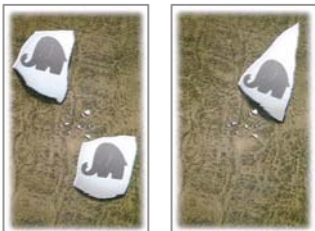
Welke uitwerkingen hebben de olifantkaarten ?



Deze olifantkaarten hebben tot gevolg dat de speler, die deze kaart heeft genomen, porseleinkarten verliest in het aantal en in de kleur die op de kaart zijn afgebeeld.



Deze olifantkaarten hebben tot gevolg dat de speler, die deze kaart heeft genomen, alle porseleinkarten verliest in de kleur die op de kaart is afgebeeld.



Deze olifantkaarten hebben tot gevolg dat de speler, die deze kaart heeft genomen, porseleinkarten naar keuze verliest in het aantal dat op de kaart is afgebeeld.



Deze olifantkaarten hebben tot gevolg dat de speler, die deze kaart heeft genomen, alle porseleinkarten verliest met de puntenwaardes die op de kaart zijn afgebeeld.

De verloren porseleinkarten worden uit het spel genomen en terug in de doos gelegd. De genomen olifantkaart wordt op een aflegstapel gelegd. Als de voorraadstapel van de olifantkaarten is opgebruikt, wordt de aflegstapel grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd. Het kan gebeuren dat een speler een olifantkaart neemt die geen gevolgen heeft voor zijn porseleinkarten omdat hij bijvoorbeeld geen porseleinkarten heeft van de kleur die op de olifantkaart is afgebeeld. Ook dan ontvangt de speler een geldkaart.

BELANGRIJK

Als een speler **geen geldkaarten** meer heeft, **moet** hij een **olifantkaart** nemen.

Als een speler al **twee geldkaarten** heeft, **moet** hij een **porseleinkaart kopen** omdat geen enkele speler meer dan twee geldkaarten mag bezitten.

Schuiven

Per spel heeft elke speler eenmaal de mogelijkheid om zijn speelbeurt over te slaan en als het ware zijn beurt door te schuiven. De speler die zijn speelbeurt wil doorschuiven, legt zijn schuifkaart in de doos en de beurt gaat naar de volgende speler.

Het verdere verloop van het spel

Als de startspeler zijn speelbeurt heeft beëindigd, wordt verder gespeeld met de wijzers van de klok mee. Als alle vijf open porseleinkaarten zijn opgebruikt, worden de bovenste vijf porseleinkaarten van de voorraadstapel in de vitrine gelegd. Als alle vijf open olifantkaarten zijn opgebruikt, worden de bovenste vijf olifantkaarten van de voorraadstapel in de vitrine gelegd.

Waardering

Telkens nadat 10 open porseleinkaarten zijn opgebruikt, signaleert een waarderingskaart in de voorraadstapel van de porseleinkaarten dat er een waardering moet worden doorgevoerd vooraleer er opnieuw vijf porseleinkaarten in de vitrine worden gelegd.

Op een waarderingsblad zijn vier verschillende categorieën van waarderungen genoteerd:

1. De laagste kaart in elke kleur

Hier telt de speler de punten samen van de laagste porseleinkaarten in iedere kleur (rood, groen en blauw) en schrijft de som in het veld achter de desbetreffende categorie op zijn waarderingsblad.

2. De hoogste kaart in elke kleur

Hier telt de speler de punten samen van de hoogste porseleinkaarten in iedere kleur (rood, groen en blauw) en schrijft de som in het veld achter de desbetreffende categorie op zijn waarderingsblad.

3. Alle kaarten van één kleur

Hier telt de speler alle punten samen van zijn porseleinkaarten in één kleur naar keuze (rood, groen of blauw) en schrijft de som in het veld achter de desbetreffende categorie op zijn waarderingsblad.

4. Alle kaarten

Hier telt de speler alle punten samen van al zijn porseleinkaarten en schrijft de som in het veld achter de desbetreffende categorie op zijn waarderingsblad.

Iedere speler moet bij elke waarderingsronde één categorie uitzoeken en die punten op zijn waarderingsblad noteren. Iedere categorie kan maar eenmaal in het spel worden gekozen. In totaal volgen er vier waarderingsrondes die telkens door een waarderingskaart worden gesignaleerd.

De laagste kaart in elke kleur.	
De hoogste kaart in elke kleur.	
Alle kaarten van één kleur.	
Alle kaarten.	
SOM	
De laagste kaart in elke kleur.	
De hoogste kaart in elke kleur.	
Alle kaarten van één kleur.	
Alle kaarten.	
SOM	

Einde van het spel

Het spel eindigt na de vierde en laatste waarderingsronde. Iedere speler telt zijn punten samen van de vier waarderingsrondes.

De speler met de meeste punten wint het spel.



De laagste kaart in elke kleur.	
De hoogste kaart in elke kleur.	
Alle kaarten van één kleur.	
Alle kaarten.	
SOM	
De laagste kaart in elke kleur.	
De hoogste kaart in elke kleur.	
Alle kaarten van één kleur.	
Alle kaarten.	
SOM	

De laagste kaart in elke kleur.	
De hoogste kaart in elke kleur.	
Alle kaarten van één kleur.	
Alle kaarten.	
SOM	
De laagste kaart in elke kleur.	
De hoogste kaart in elke kleur.	
Alle kaarten van één kleur.	
Alle kaarten.	
SOM	

30 oktober 2006