

Das GROSSE und das kleine

von
Wolfgang
Kramer

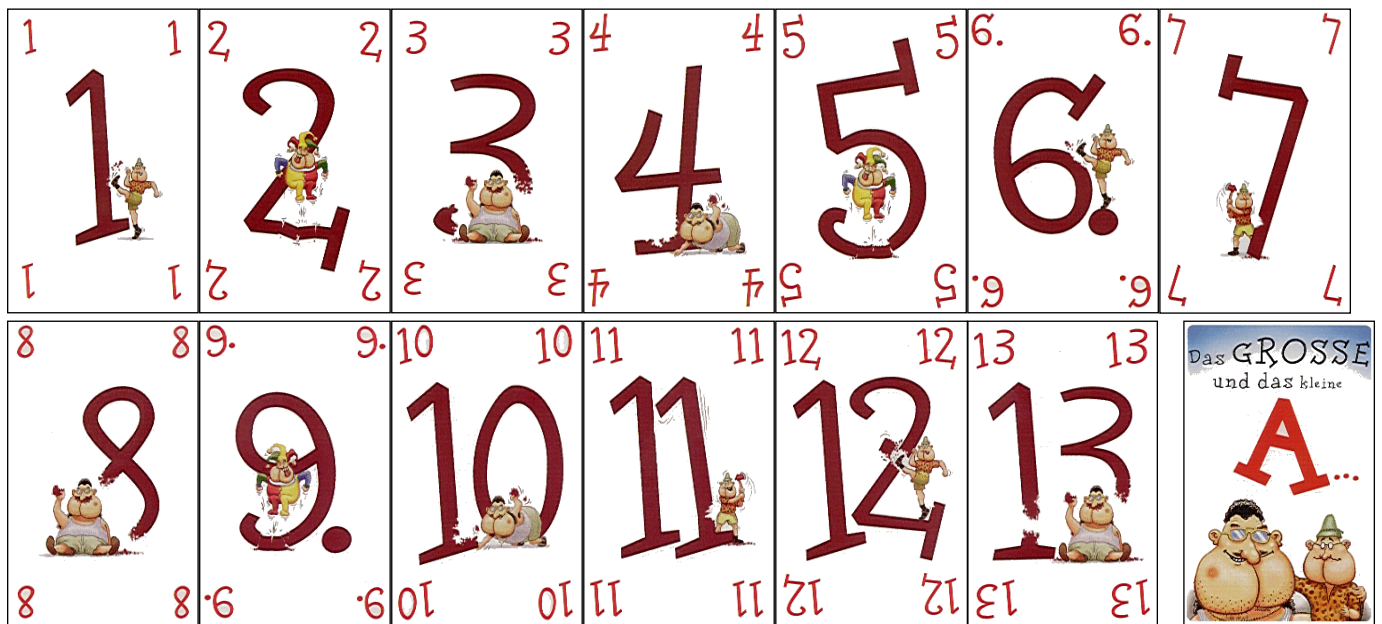
A...



Das GROSSE und das kleine A
Amigo, 1996
KRAMER Wolfgang
03 - 09 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

Inhoud

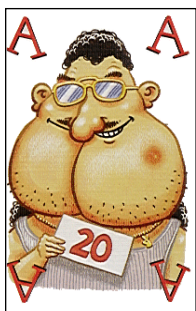
- 104 gewone kaarten (telkens 8 maal de waarde 1 tot en met 13) ;



- 4 jokerkaarten ;



- 1 kaart met "de grote A" ;



- 1 kaart met "de kleine a".



Spelidee

Het doel van het spel bestaat erin om zo snel mogelijk de handkaarten uit te spelen. Slaagt een speler in dit opzet, dan wordt het spel beëindigd.

Elke kaart die de medespelers nu nog in hun hand houden, leveren minpunten op. Hierbij zal men proberen om de beide "Aa-kaarten" zo snel mogelijk af te leggen vermits deze kaarten zeer veel minpunten opleveren.

De speler die na een aantal spelletjes (best vooraf af te spreken) het minst minpunten verzamelde, is de winnaar van het spel.

Spelvoorbereiding

Om de stand van de minpunten bij te houden, heeft men papier en pen nodig. De beide "Aa-kaarten" worden in het midden van de tafel geplaatst. De overige kaarten worden goed geschud en uitgedeeld.

Bij 3 tot 8 spelers krijgt elke speler 13 kaarten. Bij 9 spelers ontvangt elke speler slechts 12 kaarten. Alle spelers nemen hun kaarten in de hand en sorteren deze het best volgens de waarde.

Verloop van een spelronde

De speler, links van de kaartendeler, begint het spel. Hij speelt één of meerdere kaarten met dezelfde waarde uit. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt. Deze speler moet nu verhogen of passen.

Verhogen

Hij speelt evenveel kaarten uit als de vorige speler, maar met een hogere waarde (alle kaarten moeten bovendien dezelfde waarde bezitten).

Passen

Een speler past wanneer hij geen kaart(en) kan of wenst uit te spelen.

Verloop

De startspeler van een spelronde bepaalt steeds het aantal kaarten dat men zal moeten afleggen. Plaatst deze speler slechts één kaart op tafel, dan kunnen de andere spelers slechts maximaal één kaart afleggen. Worden er bij het begin van een spelronde 3 kaarten afgelegd, dan moeten de andere spelers ook 3 kaarten uitspelen ofwel moeten ze passen.

Als een speler kaarten uitspeelt, dan moet hij steeds verhogen in waarde. Nadat alle spelers hebben gepast of gespeeld, wordt een spelronde beëindigd. De speler die de hoogste kaart(en) heeft uitgespeeld, plaatst de gespeelde kaarten opzij en hij wordt nu de startspeler. Op deze wijze begint er een nieuwe spelronde.

Opmerking : De opzij geschoven kaarten zijn van geen betekenis meer. Het is immers de bedoeling om zijn kaarten zo snel mogelijk af te leggen.

Jokerkaarten

Het spel bevat 4 jokerkaarten, die de getalwaarde van 1 tot 14 kunnen aannemen. Wanneer een joker met een andere getalkaart wordt uitgespeeld, dan neemt de jokerkaart dezelfde getalwaarde aan.



Voorbeeld

Zo vormen twee kaarten met de waarde 10 samen met een jokerkaart eigenlijk drie kaarten met de waarde 10.

Wanneer een joker alleen wordt uitgespeeld, neemt hij de waarde 14 aan. De joker is dus de hoogste kaart in het spel en kan niet worden overtroffen. Op dat ogenblik kan geen enkele andere speler nog hoger bieden.

Wordt een joker echter in een "Aa-ronde" uitgespeeld, dan neemt de joker de waarde 1 aan teneinde de "Aa-kaart" af te weren (zie verloop van een "Aa-ronde").

Heeft een speler op het einde van het spel nog een joker in zijn bezit, dan telt deze voor 14 minpunten.

De twee "Aa-kaarten"

Nu wordt het gemeen. De grote "A" en de kleine "a" zijn de meest geniepige en achterbakse kaarten uit het spel.

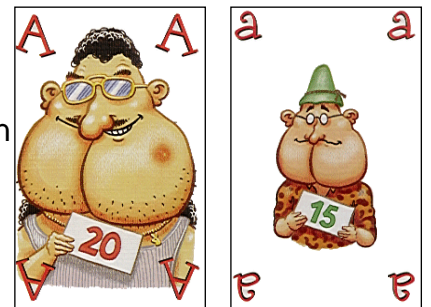
Deze beide kaarten worden bij het begin van het spel in het midden van de tafel geplaatst.

In de eerste twee ronden wordt bepaald hoe de beide "Aa-kaarten" aan de spelers worden verdeeld.

Diegene die bij de eerste ronde de hoogste kaart (of kaarten) heeft uitgespeeld, moet de "kleine a-kaart" bij zijn handkaarten voegen.

De speler die in de tweede ronde de hoogste kaart (of kaarten) heeft uitgespeeld, moet de "grote A-kaart" bij zijn handkaarten voegen. Dit is helemaal geen nadeel. Het volstaat om deze kaarten terug in het spel te brengen en ze op deze wijze kwijt te spelen.

De speler die deze kaart(en) echter nog bezit op het einde van het spel krijgt wel heel wat minpunten. Zo bezorgt de "kleine a-kaart" de speler 15 minpunten, de "grote A-kaart" zelfs 20 minpunten.



Hoe kan men zich ontdoen van de "Aa-kaarten" ?

Wie in het bezit is gekomen van één of van beide geniepige kaarten, heeft de mogelijkheid om deze kaarten door te spelen aan iemand anders. Hierbij zorgt hij ervoor dat hij bij een spelronde de hoogste kaart(en) uitspeelt zodat hij de winnaar is van die spelronde en vervolgens een nieuwe spelronde mag beginnen. Alleen de startspeler kan immers een "Aa-kaart" uitkomen. Bovendien wordt een "Aa-kaart" steeds alleen uitgespeeld.

Opgelet : een "Aa-kaart" mag door een speler niet worden uitgespeeld wanneer deze speler ze in de vorige spelronde bekwam. Er moet dus minstens één spelronde tussen zitten voordat men een "Aa-kaart" terug kan uitspelen.

Afloop van een "Aa-ronde"

Wanneer een speler een "Aa-kaart" uitkomt dan noemt men deze spelronde een "Aa-ronde". Op dat ogenblik krijgen de andere spelers klamme handen want niemand wil de "Aa-kaarten" in zijn bezit krijgen. Nochtans zal één speler, tot leedvermaak van de anderen, de nieuwe eigenaar worden van deze "Aa-kaart".

Opmerking : de eerste twee ronden zijn gewone rondes, er wordt immers niet gestart met een "Aa-kaart". Deze beide rondes dienen enkel om de twee "Aa-kaarten" te verdelen onder de spelers.

In de "Aa-rondes" gelden er bijzondere regels :

- de uitgespeelde "Aa-kaart" heeft steeds de waarde 0 ;
- de joker heeft de waarde 1 ;
- geen enkele speler mag tijdens deze ronde passen. Iedere speler moet een kaart afleggen, ongeacht of deze kaart hoger of lager is dan de laatst uitgekomen kaart.
- er mag geen tweede "Aa-kaart" worden uitgespeeld tijdens een "Aa-ronde". De speler die als laatste kaart alleen maar een "Aa-kaart" in zijn bezit heeft, moet dan toch passen.
- diegene die de hoogste kaart in een "Aa-ronde" heeft gelegd, moet alle kaarten tot zich nemen met inbegrip van de "Aa-kaart".
- wanneer er meerdere kaarten met de hoogste waarde werden gespeeld, dan heeft de speler die het eerst deze kaart uitspeelde pech en incasseert hij de "Aa-kaart".

Een slag met de "kleine a-kaart"

De "kleine a-kaart" wordt na de eerste ronde toegekend aan de speler die de eerste slag heeft gemaakt. Wanneer deze speler de "kleine a-kaart" uitkomt, dan zullen alle overige spelers in geen geval hun hoogste kaart uitspelen. De speler die de slag met de "kleine a-kaart" behaalt, moet de stapel kaarten van deze ronde verdekt voor zich neerleggen. Bovenaan deze stapel wordt dan de "kleine a-kaart" opgelegd. Alle kaarten van deze stapel zullen minpunten opleveren bij het einde van het spel. Een jokerkaart telt voor één minpunt, terwijl de andere kaarten hun getalwaardes in min blijven behouden. Op dat ogenblik telt de "kleine a-kaart" voor nul punten.



Een slag met de "grote A-kaart"

Een speler die bij een slag de "grote A-kaart" incasseert, moet alle kaarten van deze slag inclusief de "grote A-kaart" bij zijn handkaarten plaatsen. Dit betekent dat de "grote A-kaart" meermaals in het spel komt en meerdere keren van eigenaar kan veranderen. Deze "grote A-kaart" zal tot het einde van het spel in de handkaart van één der spelers zitten. Zij zal de arme stakker dan ook 20 minpunten opleveren.



Speleinde

Naarmate er meer spelrondes worden gespeeld, neemt het aantal handkaarten van de spelers af. Wanneer een speler op het einde van een spelronde geen kaarten meer in zijn bezit heeft, wordt het spel beëindigd. Nu wordt er afgerekend. Alle spelers tellen hun minpunten. Alle handkaarten tellen als minpunten waarbij hun waardes behouden blijven. Een joker telt op dat ogenblik voor -14, de "kleine a-kaart" voor -15 en de "grote A-kaart" voor -20 punten. Hierbij dient men erop te letten om het puntenaantal van de slag van de "kleine a-kaart" niet te vergeten.

Vervolgens worden de minpunten van elke speler genoteerd. Aansluitend kan men een nieuw spel beginnen. De speler die de meeste minpunten heeft begint het volgende spel.

Matchwinnaar

Een match eindigt wanneer men 5 spellen heeft gespeeld. Wie op dat ogenblik het minste aantal minpunten op zijn saldo heeft staan, is de matchwinnaar. Hartelijk gefeliciteerd!

Voorbeeld van 6 spelrondes met 4 spelers

Voor degenen die nog enkele bedenkingen hebben over het spelverloop, volgen er 6 voorbeelden van een spelronde. We starten bij het begin, waarbij de twee "Aa-kaarten" nog in het midden van de tafel liggen.

Ronde 1

Anne opent het spel door twee kaarten met de waarde 5 uit te komen.

Marc verhoogt door een joker en een kaart waarde 7 uit te spelen.

Herman past.

Maria bezit drie kaarten met de waarde 12. Ze behoudt een van deze kaarten en gooit er twee op tafel. Op deze wijze behaalt zij de slag en moet zij de "kleine a-kaart" in haar handkaarten plaatsen. De uitgespeelde kaarten worden in een verdeckte stapel weggelegd. Vervolgens begint zij een nieuwe spelronde.

Ronde 2

Maria speelt vier kaarten met een waarde 3 uit.

Anne past.

Marc verhoogt door vier kaarten met een waarde 6 uit te komen.

Herman past.

Marc heeft deze slag behaald en krijgt de "grote A-kaart" toegewezen. De overige kaarten worden verdeckt weggelegd op de aflegstapel.

Ronde 3

Marc speelt een kaart met waarde 10.

Herman verhoogt door een kaart met de waarde 11 uit te komen.

Maria speelt een nog hogere kaart uit, namelijk haar overgebleven 12.

Anne past, want zij wenst haar joker nog niet in te zetten.

Maria behaalt deze slag en mag de volgende spelronde beginnen.

Ronde 4

Maria speelt de "kleine a-kaart" uit.

Anne verhoogt door haar laagste kaart uit te spelen, namelijk een 2.

Marc speelt eveneens zijn laagste kaart uit, namelijk een 4.

Herman speelt een kaart met waarde 4 uit, alhoewel hij lagere kaarten heeft.

Omdat Marc als eerste de hoogste kaart is uitgekomen, behaalt hij deze slag. Hij neemt de kaarten van deze slag en plaatst deze verdeckt voor zich neer. De bovenste en openliggende kaart van deze stapel is de "kleine a-kaart". Deze stapel zal hem bij het einde van het spel 10 minpunten ($4 + 4 + 2$) opleveren. Vervolgens begint Marc de volgende ronde.

Ronde 5

Marc behoedt zich voor nog meer minpunten en besluit om de "grote A-kaart" uit te spelen.

Herman komt zijn kaart waarde 1 uit.

Maria offert haar joker op. Een joker telt in een "Aa-ronde" als waarde 1.

Anne heeft als laagste kaart een waarde 3 en kan niets anders dan de slag behalen. Zij moet nu alle kaarten van deze slag in haar handkaarten plaatsen. Zij mag nu wel de volgende ronde beginnen aangezien zij de hoogste kaart heeft gespeeld.

Ronde 6

Anne komt een kaart met waarde 13 uit. Alleen door middel van een joker kan men nu nog deze slag behalen.

Alle andere spelers passen.

Hierdoor komt Anne terug aan de beurt en kan ze in de volgende ronde de "grote A-kaart" terug uitspelen.