

# DAS SUPER-BLATT

## Doel van het spel

De speler die er op het einde van het spel in geslaagd is om de meeste punten te verzamelen, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 54 artikel-kaarten onderverdeeld in 4 categorieën of genres : 15 x erotiek, 14 x misdaad, 13 x sport en 12 x zaken
- ⇒ 4 dikkere trend-kaarten

## Spelvoorbereiding

- ⇒ De artikel-kaarten worden grondig geschud. Vervolgens worden er van de verdeckte kaartenstapel 18 kaarten afgenomen. Deze worden trapvormig in 4 rijen van respectievelijk 6, 5, 4 en 3 kaarten zichtbaar op tafel gelegd. De resterende kaarten worden opzij gelegd.
- ⇒ De 4 trend-kaarten worden geschud en eveneens verdeckt als een stapel klaargelegd. De bovenste kaart daarvan wordt omgedraaid en geeft voor één ronde de heersende trend en dus de waarde van de vier verschillende categorieën artikels aan.
- ⇒ Het spel verloopt in 3 rondes. De jongste speler begint de eerste ronde, de andere spelers volgen in uurwijzerzin.

## Spelverloop

- ⇒ De speler die aan de beurt is, moet van een willekeurige rij op tafel één volledig vrij liggende kaart nemen en deze voor zich afleggen. Elke speler legt de door hem opgeraapte kaarten per categorie zichtbaar af op tafel.
- ⇒ Na zijn kaart afgelegd te hebben, is de volgende speler aan de beurt

### ⇒ Speciale artikel-kaarten

- \* **Extra** : Neem indien gewenst nog een kaart. Als een speler een dergelijke kaart opraapt, moet hij deze zichtbaar voor zich afleggen en mag hij nog een tweede kaart van tafel oprapen. Is dit weer een extra-kaart, dan mag hij opnieuw een artikel-kaart nemen,... Als een speler vanuit tactische overwegingen liever geen nieuwe kaart meer opraapt, mag dit. Een afgelegde extra-kaart heeft nadien geen speciale betekenis meer.
- \* **Driehoekjes** : Neem van een speler artikel-kaarten van deze categorie af. Als een speler een dergelijke kaart opraapt van tafel, mag hij van één medespeler artikel-kaarten van dit genre afnemen. Het aantal afgebeelde driehoekjes geeft aan hoeveel artikel-kaarten een speler mag wegnemen. Mocht een speler over minder kaarten van het vermelde genre beschikken dan het aantal waarop de driehoekjes recht geeft, dan moet hij er natuurlijk niet meer afgeven. Beschikt geen enkele speler over de gezochte artikel-kaarten, dan kunnen er geen kaarten geroofd worden. Een afgelegde artikel-kaart met driehoekjes heeft geen speciale betekenis meer.

### ⇒ Waardebepaling :

Zodra een speler de laatste kaart van de tafel heeft genomen en voor zich heeft afgelegd, eindigt een ronde. Eventueel kan een kaartenroof a.h.v. een artikel-kaart met driehoekjes nog wel doorgevoerd worden. Nu volgt een waardebepaling op basis van de door de spelers zichtbaar voor zich afgelegde kaarten. De trend-kaart geeft aan hoeveel punten de eerste en tweede plaats voor elk genre oplevert. De speler die van een bepaald genre de meeste of op één na meeste kaarten voor zich heeft liggen, ontvangt de overeenkomstige punten. Beschikken twee of meerdere spelers over even veel kaarten, dan heffen deze elkaar op en ontvangt de in rangorde volgende speler de overeenkomstige punten. Bij een spel met twee spelers worden er alleen punten uitgereikt aan de speler met de meeste kaarten per genre. De behaalde punten worden per speler genoteerd. De afgelegde artikel-kaarten blijven gewoon zichtbaar op tafel liggen.

- ⇒ Na een ronde worden er opnieuw 18 kaarten van de voorraadstapel trapsgewijs en zichtbaar op tafel gelegd in rijen van 3, 4, 5 en 6 kaarten. De volgende trend-kaart wordt omgedraaid. De speler die in de vorige ronde aan de beurt geweest zou zijn (eventueel door een extra-kaart), neemt als eerste terug een kaart van tafel. Er worden 3 rondes gespeeld, de vierde trend-kaart wordt niet gebruikt.

## Einde van het spel

De speler die na de derde ronde de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

DAS SUPER-BLATT		
FX Schmid	Sackson, Sid	1992
2 - 4 spelers	vanaf 12 jaar	15 min.