

# DAUMEN DRAUF

## Doel van het spel

Elke speler tracht niet-giftige slangen te verzamelen, maar giftige aan andere spelers te bezorgen. De speler die na een overeengekomen aantal ronden de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 54 kaarten
- ⇒ scoreblok
- ⇒ spelreglement

## Spelvoorbereiding

- ⇒ De 54 kaarten tonen gele, groene en zwarte slangen met waarden die variëren van 1 tot en met 9
- ⇒ Elke kaart is twee maal voorhanden met een klein, maar belangrijk onderscheid : op de ene kaart heeft de slang een rode giftand (m.a.w. ze is giftig), op de andere kaart heeft de slang geen giftand (m.a.w. ze is niet giftig).

- ⇒ Bij 2 spelers worden slechts 24 kaarten gebruikt met de waarden 1, 2, 3 & 4. Voor elke bijkomende speler wordt één extra kaartenset toegevoegd. Bij 3 spelers worden dus alle 5-en toegevoegd, bij 4 spelers de 6-en,... Bij 7 spelers worden ook de kaarten met het cijfer 9 gebruikt. Alle kaarten die niet gebruikt werden, verdwijnen terug in de doos.
- ⇒ De jongste speler begint het spel. Zijn rechter buurman schudt de kaarten en geeft elke speler er verdekt één per één 5 van. De rest wordt verdekt - met de rugzijde naar boven - in het midden van de tafel als voorraadstapel klaargelegd.
- ⇒ Elke speler neemt zijn kaarten zo ter hand dat hij alleen de afbeeldingen ervan kan zien.

## Spelverloop

- ⇒ In een ronde wordt er om slagen gespeeld. Een slag kan een willekeurig aantal kaarten bevatten. Het is zelfs mogelijk dat een slag over meerdere ronden loopt, of dat hij slechts uit één kaart bestaat.
- ⇒ **Grondregel** : Kaarten worden niet uitgespeeld, maar getoond ! De kaart wordt zo gehouden dat de speler met zijn duim steeds de kop van de slang bedekt en dus ook de eventuele giftand.
- ⇒ De eerste speler toont zijn eerste kaart (kleur en cijfer), maar

zorgt er voor dat de andere spelers niet kunnen zien of de slang giftig of niet-giftig is.

- ⇒ De tweede speler (in uurwijzerzin) mag een hogere kaart spelen of passen. 'Hoger' betekent dat het cijfer hoger is dan het voorheen getoonde cijfer in dezelfde kleur ; of dat een andere nog niet gespeelde kleur wordt uitgespeeld. Elke nog niet gespeelde kleur is - onafhankelijk van het erop vermelde cijfer - hoger dan de vorige reeds gespeelde kaart.
- ⇒ In elke slag is de eerst uitgespeelde kleur steeds de laagste, de als tweede uitgespeelde kleur de op één na hoogste en de laatst uitgespeelde kleur de hoogste. Zodra de laatste (hoogste) kleur gespeeld werd, mag alleen nog deze laatste kleur gespeeld worden omdat een speler steeds een hogere kaart moet spelen of passen.
- ⇒ Alleen de speler die een slag begint, moet een kaart uitspelen. De andere spelers mogen passen en dus geen kaart bijspelen. Telkens hij daarna terug aan de beurt is tijdens deze slag, mag hij kiezen om mee te spelen of te passen. Een slag is dus niet gedaan als alle spelers één maal aan de beurt geweest zijn !
- ⇒ De slag wordt steeds toegewezen aan de speler die de hoogste kaart heeft getoond als alle andere spelers besloten hebben om te passen of moesten passen omdat ze geen

hogere kaart meer hadden. Deze speler neemt alle uitgespeelde en aangeboden kaarten en legt ze met de rugzijde naar boven voor zich. Hij moet zijn medespelers vooraf wel eerst de kans bieden om alle kaarten van de slag grondig te bekijken. Vervolgens mag hij een nieuwe slag openen.

- ⇒ Als een speler de **tweelingskaart** (zelfde kleur, zelfde cijfer) van de op dit moment als hoogste geldende kaart bezit, mag hij **pareren**. Hij toont de tweelingskaart en wint hiermee onmiddellijk de slag, m.a.w. alle uitgespeelde of geboden kaarten.
- ⇒ Werd een slag niet beëindigd en is er een speler aan de beurt die reeds een kaart getoond heeft, dan mag hij deze slag verhogen met een nieuwe kaart. De voorheen geboden kaart moet hij open voor zich op tafel leggen. Vervolgens toont hij een nieuwe hogere kaart (met zijn duim de slangekop bedekkend).
- ⇒ Zo lang de voorraadstapel dit toelaat, worden de handkaarten na een slag steeds terug aangevuld tot 5. De speler die de slag behaalde, krijgt als eerste nieuwe kaarten. Dan vullen de andere spelers in uurwijzerzin hun kaartenvoorraad terug aan tot 5.
- ⇒ Nadat een slag toegewezen werd aan de hoogstbiedende

speler, begint deze speler met een nieuwe. Mocht hij over geen kaarten meer beschikken (omdat zijn stapel uitgeput is), dan begint de eerste speler in uurwijzerzin die nog wel kaarten heeft, de nieuwe slag. Als de voorraadstapel opgebruikt is, nadert het einde van de ronde.

### Einde van het spel

- ⇒ Een ronde eindigt zodra geen enkele speler of nog slechts één speler over kaarten beschikt. Elke kaart die de laatste speler nog in zijn handen heeft, geldt als één minpunt (ook als de slang niet giftig is).
- ⇒ Alle spelers sorteren hun kaarten op basis van het al dan niet giftig zijn van de slangen. Elke slang zonder giftand levert bij de eindafrekening - onafhankelijk van het op de kaart vermelde cijfer - één punt op, elke slang met een giftand levert één minpunt op.
- ⇒ Na een ronde telt elke speler zijn plus- en minpunten bij elkaar op en maakt het verschil tussen beide. Zowel min- als pluspunten worden opgeschreven.
- ⇒ De speler die na een vooraf afgesproken aantal ronden de meeste pluspunten heeft verzameld, wint het spel.

DAUMEN DRAUF		
Drei Magier	Rüttinger & Schliemann	1996
2 - 7 spelers	vanaf 12 jaar	15 min

© Marc Van den Branden, Forum, 1997

