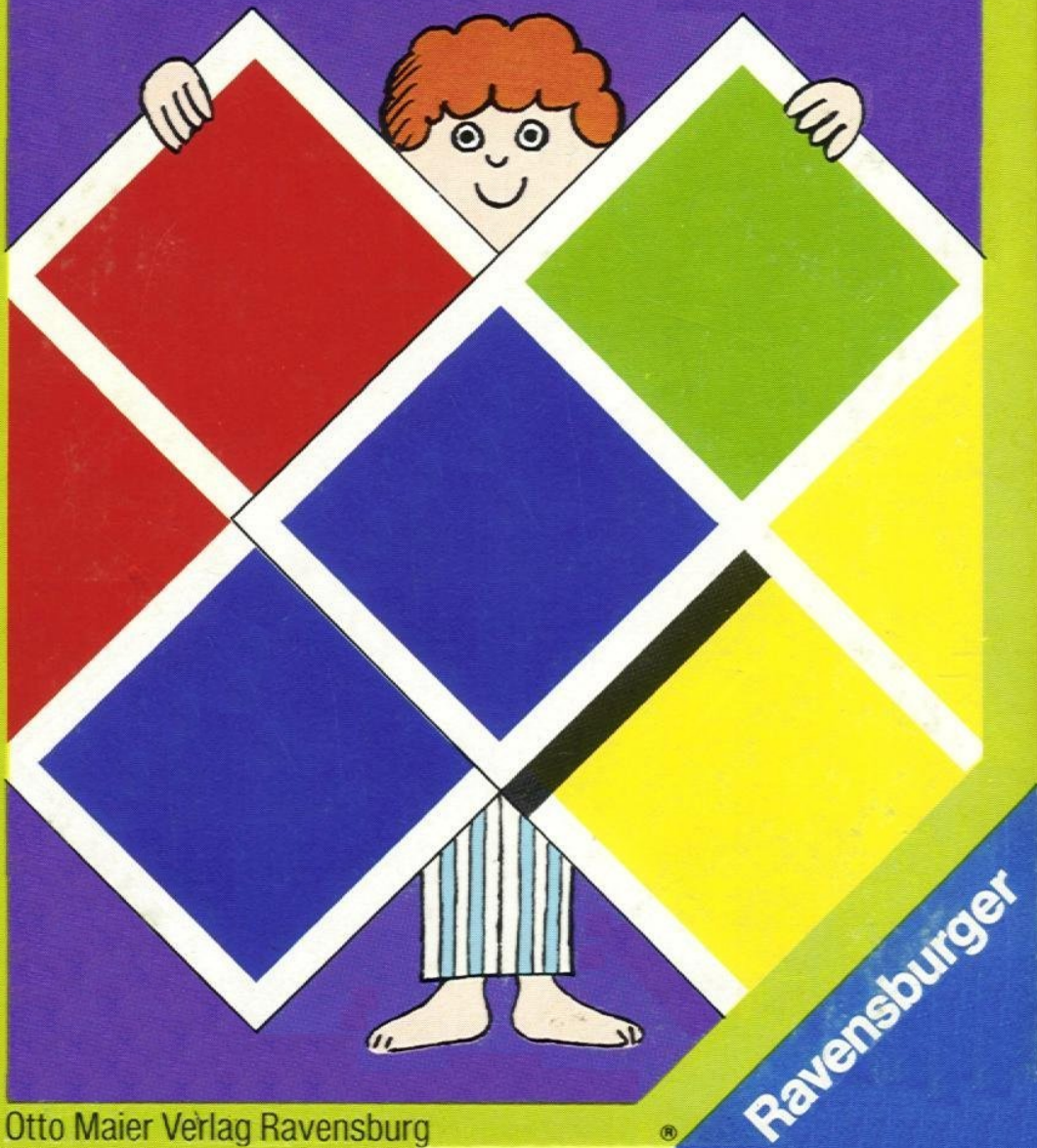


© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg

# Deck zu!

Ein neuartiges Legespiel.



Deck zu!

Ravensburger, 1975

JULIUS Cornelia

2 - 5 spelers vanaf 5 jaar

± 20 minuten

# Spelregel 1 : Deck zu!

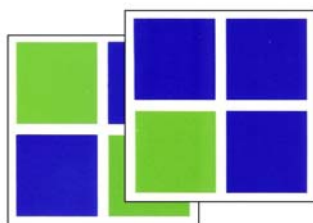
Het doel van dit spel bestaat er in om, met de kaarten die elke speler van de voorraadstapel neemt, een zo klein mogelijk oppervlak te beleggen.

## Spelverloop

Alle kaarten worden zeer grondig gemixt en worden als een verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, neemt iedere speler een kaart van de verdekte stapel en legt die kaart open voor zich neer.

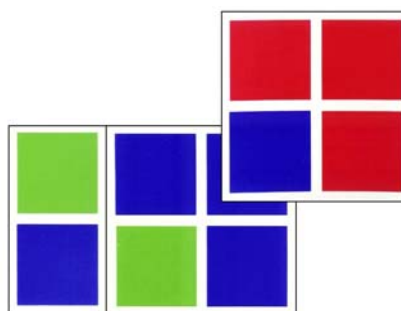
Met de volgende kaart die elke speler neemt, probeert hij zoveel mogelijk vierkante vlakken van de vorige kaart af te dekken. Uiteraard mogen enkel de vlakken van eenzelfde kleur worden overdekt.

In het slechtste geval kan het zijn dat geen enkel vierkantje overeenstemt met de kaart die al werd afgelegd. In dat geval wordt deze kaart als nieuwe kaart naast de vorige kaart gelegd. In het meest gunstige geval kan men een kaart die van de stapel wordt getrokken volledig over zijn afgelegde kaart of kaarten afleggen.



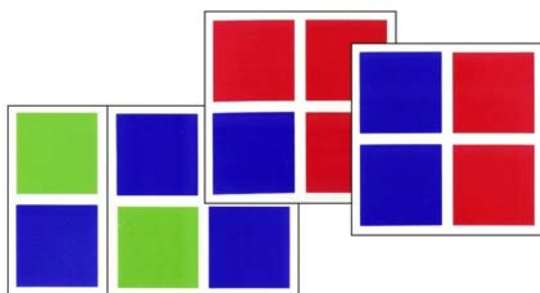
**Voorbeeld 1**

Twee vlakken kunnen met de nieuwe kaart worden afgedekt.



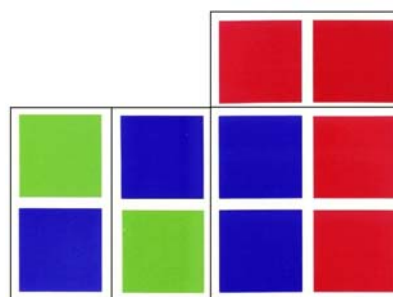
**Voorbeeld 2**

Met de volgende kaart kan maar één vlak worden afgedekt.



**Voorbeeld 3**

Met de volgende kaart kunnen drie vlakken worden afgedekt.



**Voorbeeld 4**

Op dit moment heeft de speler 4 kaarten afgelegd en zijn er 10 vlakken te zien.

In dit uitgewerkte voorbeeld heeft de speler dus na het afleggen van 4 kaarten een oppervlakte gelegd die bestaat uit 10 vlakken. Een andere speler heeft waarschijnlijk 11 of 12 vlakken als oppervlakte of misschien met heel veel geluk minder vlakken.

In vele situaties kan door het handig draaien van de kaart een meer gunstige positie worden verkregen. Men moet dus steeds aandachtig genoeg zijn.

Als alle kaarten van de voorraadstapel zijn opgebruikt, moeten alle spelers hun gelegde vlakken optellen. De speler die de kleinste oppervlakte heeft gelegd, dit wil zeggen het minste aantal vlakken, wint het spel.

## Spelregel 2 : Paren zoeken

Elke kaart in het spel komt tweemaal voor.

Alle kaarten worden met de rugzijde naar boven in een grote rechthoek gelegd. Geen enkele kaart mag een andere kaart bedekken.

De eerste speler legt twee kaarten bloot in de hoop om een paar te ontdekken. In het begin van dit spel is dat praktisch onmogelijk. Als de omgedraaide kaarten geen paar vormen, moeten ze opnieuw worden omgedraaid (met de rugzijde naar boven) en op dezelfde plaats worden teruggelegd.

De volgende speler, met de wijzers van de klok mee, is aan de beurt. Ook hij draait twee kaarten om en tracht een paar te vinden. De speler die er in slaagt om een paar om te draaien, mag deze kaarten behouden en mag opnieuw twee kaarten omdraaien. Dit mag hij blijven doen zolang hij er in slaagt om steeds een passend paar om te draaien. Van zodra er geen paar wordt omgedraaid is de volgende speler aan de beurt.

Hoe langer het spel duurt, hoe meer de spelers zullen weten waar een bepaalde kaart nog te vinden is. Toch mogen er steeds maximaal twee kaarten tegelijkertijd worden omgedraaid.

Winnaar van dit spel is de speler die er in lukt om de meeste paren te verzamelen.

## Spelregel 3 : Zwartepiet

De spelers verzamelen aan het begin van het spel 16 paren en voegen daarbij nog een extra kaart die door alle spelers wordt erkend als 'zwartepiet'. Gemakshalve kan men best een kaart nemen met vier kleuren.

Alle kaarten worden zeer grondig gemixt en evenredig verdeeld. Kaarten die bij elkaar horen worden onmiddellijk door de spelers afgelegd. Een speler begint en trekt van zijn linkerbuurman een verdeckte kaart uit zijn hand. Als deze kaart past bij een kaart die hij in de hand houdt dan mag hij dit paar onmiddellijk afleggen.

Zo wordt er om de beurt, met de wijzers van de klok mee, bij elkaar een kaart getrokken.

De zwartepiet blijft steeds in het spel. De speler die als laatste en enige kaart nog de zwartepiet in zijn hand heeft, heeft het spel verloren. Winnaar is de speler die de meeste paren heeft afgelegd.