

Der dreizehnte

HOLZWURM



Ein Kartenspiel von Wolfgang Kramer
und Michael Kiesling



Der dreizehnte Holzwurm (De dertiende houtworm)

Queen Games, 1998

KRAMER Wolfgang & KIESLING Michael

2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Inleiding

Voor een houtworm gaat het leven goed wanneer hij door het hout kan knagen. Voortdurend heeft hij dan materiaal genoeg om zich te voederen. Op ijzer, glas en plastic daarentegen bijt hij zijn tanden stuk. En wat pas echt zwaar op de maag komt te liggen is wanneer men de gifspuit hanteert. Wanneer de houtworm daar aan komt dan zal het hem pas echt slecht vergaan.

Spelmateriaal

- 65 houtwormkaarten in 6 kleuren (telkens de waarde 1 tot 11, bij de kleur grijs de waarde 2 tot 11) ;
- 1 kaart 'de giftige dertien' ;
- de kaarten met even nummers tellen als pluspunten (2, 4, 6, 8 en 10) : dit is lekker voer voor de houtworm ;
- de kaarten met oneven nummers tellen als minpunten (1, 3, 5, 7, 9, 11 en de giftige 13) : dit is onverteerbaar spul voor de houtworm;
- de grijze kaarten zijn neutraal, ze kunnen in de plaats van elke andere kleur worden gespeeld.



Doel van het spel

Elke speler probeert tegen het einde van het spel zoveel mogelijk pluspunten en zo weinig mogelijk minpunten in de hand te hebben. De waarde van alle kaarten worden dan opgeteld. Wie de meeste punten bezit, wint het spel.

Vorbereiding

Zoek eerst 'de giftige dertien' uit de stapel kaarten, en leg deze open op de tafel. De rest van de stapel kaarten wordt dan goed gemengd.

Leg nu de 5 bovenste kaarten van de stapel open op 'de giftige dertien'. De rest van de kaarten wordt nu verdeeld onder de spelers :

- bij 2 tot 4 spelers krijgt iedere speler verdekt 15 kaarten (bij 2 en 3 spelers verdwijnen de rest van de kaarten uit het spel) ;
- bij 5 spelers krijgt iedere speler verdekt 12 kaarten ;
- bij 6 spelers krijgt iedere speler verdekt 10 kaarten.

Alle spelers nemen hun kaarten in hun hand en sorteren ze per kleur en waarde.

Vooraleer het spel zelf start, moet iemand 'de giftige dertien' en de 5 geselecteerde kaarten sorteren en in een rij open op tafel leggen : onderaan 'de giftige -13', daarboven de kaart die net kleiner is, tot aan de kaart met de hoogste waarde. Deze rij wordt de noodlotrij genoemd.

Voorbeeld: -13, -9, -7, +2, +2, +8

De jongste speler begint, de anderen volgen met de klok mee.

Spelverloop in het kort

Uit de handkaarten worden tot 5 rijen kaarten op de tafel gevormd. Elke rij moet een andere kleur hebben.

De grijze kaarten kunnen geen eigen rij vormen, maar kunnen in om het even welke rij worden geplaatst.

De waarde van de uit te spelen kaart moet hoger zijn dan het aantal kaarten, dat reeds in die rij ligt. Is de waarde kleiner of gelijk, dan moet de speler alle kaarten van die rij in zijn hand nemen (met inbegrip van de uitgespeelde kaart).

Spelverloop in detail

Wie aan de beurt komt, moet één kaart uitspelen en in een rij aanleggen. Daarna speelt de volgende speler met de klok mee.

Kaartkleuren

Omdat bij de aanvang van het spel nog geen rijen op tafel liggen, wordt met de eerst uitgespeelde kaart een kleurenrij geopend. Tijdens het verder spelverloop kan een speler kiezen, om een passende kaart in een bestaande kleurenrij uit te spelen of een nieuwe kleurenrij te starten (als die kleur nog niet reeds op tafel ligt).

Grijze kaarten kunnen, zoals een joker, in elke kleurenrij worden aangelegd. Een zelfstandige grijze kleurenrij bestaat niet. Maar een grijze kaart kan wel een nieuwe kleurenrij starten, op voorwaarde dat er nog een kleur overblijft die nog niet is gebruikt. De kleur van deze rij wordt dan bepaald door de eerste gekleurde kaart die in deze rij zal worden aangelegd.

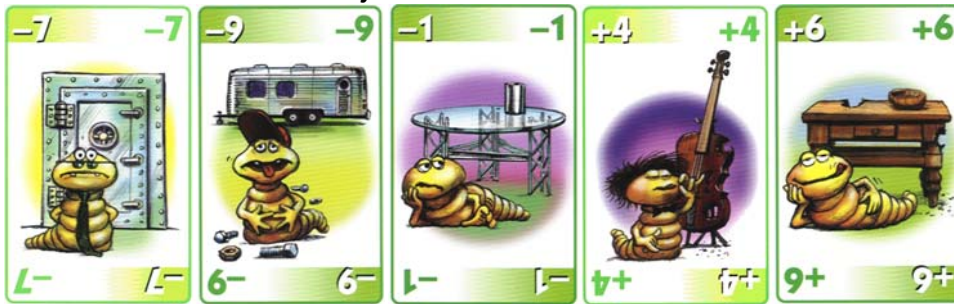
Voorbeeld

De kleurenrijen geel, rood en groen liggen reeds op tafel. Met een grijze kaart wordt een nieuwe kleurenrij gestart. Of die rij paars of blauw wordt, zal de eerstvolgende uitgespeelde gekleurde kaart in die rij bepalen.

Kaartwaarden

Pluskaarten (even getallen) worden steeds rechts aangelegd, minkaarten (oneven) steeds links. Op deze wijze kan je steeds heel duidelijk zien hoeveel pluskaarten of minkaarten in een rij liggen.

Voorbeeld van een kleurenrij



Met de kaart '-1' werd in het midden van de tafel deze kleurenrij gestart. Uiteraard had de rij ook met gelijk welke andere kaart kunnen worden gestart. Vervolgens werd de '9' uitgespeeld (deze kwam links te liggen), dan volgde de '7' (die ook links kwam te liggen, dan volgde de '4' (die kwam rechts te liggen) en tenslotte de '6' die ook rechts kwam te liggen. Alle kaarten tonen dezelfde kleur (groen); maar er mochten ook grijze kaarten in deze rij worden gespeeld.

De kaart, die je uitspeelt, moet **een hogere waarde hebben, dan het aantal kaarten**, die in deze kleurenrij reeds op tafel liggen. Heeft die kaart een gelijke of lagere waarde, dan moet je alle kaarten van die kleurenrij (inclusief de uitgespeelde kaart) in je hand nemen. Bovendien moet je de bovenste kaart van de noodlotrij nemen.

voorbeeld



De '5' heeft dezelfde waarde als het aantal reeds op tafel liggende kaarten van de kleur groen en heeft dus geen hogere waarde. Wie deze kaart toch uitspeelt, moet alle groene kaarten (inclusief de net gespeelde '5') in zijn hand nemen. Ook de bovenste kaart van de noodlotrij moet hij erbij nemen.

Nog een voorbeeld: Indien een bepaalde kleurenrij niet met de '1' was begonnen maar met een willekeurig andere kaart, dan kan geen enkele speler meer de '1' aanleggen, zonder die kleurenrij in de hand te moeten nemen.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk van zodra :

- een speler zijn laatste handkaart kan uitleggen ;
- of als een speler de laatste kaart van de noodlotrij, en dat is steeds 'de giftige 13', moet nemen.

Iedereen telt nu de punten op van de kaarten in zijn hand (let op + en -).

Wie alle kaarten kon uitspelen, krijgt een bonus van 30 pluspunten.

Wie de meeste punten bezit, wint het spel. De punten worden opgeschreven. Wie na drie (of meerdere) partijen de hoogste score heeft, wordt de beste houtworm!

Tactische tips

Je kan bij dit spel twee strategieën uitproberen :

- ofwel probeer je het spel 'uit te maken' door te mikken op de bonus van 30 pluspunten,
- ofwel probeer je 'pluspunten te behalen' om bij het einde van een partij na aftrek van je minpunten meer dan 30 pluspunten in je hand te hebben.



Uitmaken

Dit probeer je het best als je pluspunten bij aanvang van het spel minder dan 30 punten waard zijn (je let dan niet op de som van je minkaarten).

Speel dan je kaarten zo uit, dat je nooit een kleurenrij moet nemen. Speel dus eerst je kleinste kaarten (-1, +2, -3, +4) uit en pas later je hoogste kaarten (+8, -9, +10, -11). Als je toch een kleurenrij moet nemen, doe dit dan zo vroeg mogelijk (als de rij nog niet te lang is), om minder kaarten aan je handvoorraad te moeten toevoegen.

Pluspunten

Deze strategie probeer je het best uit als je pluskaarten bij aanvang van het spel duidelijk meer dan 30 punten waard zijn (de minkaarten reken je hier niet bij). Speel eerst zo veel mogelijk minkaarten uit. Eén of twee keer een rij nemen, is niet zo erg. Want daardoor krijg je weer wat minkaarten in je handvoorraad. Als je dit vroeg genoeg doet, heb je nog alle tijd om die minkaarten weg te spelen. Kijk goed uit hoe lang het spel nog kan duren. Heeft een bepaalde speler nog vier kaarten in de hand, dan wordt het dringend tijd om je hoogste minkaarten uit te spelen. En als enkel nog 'de giftige dertien' in de noodlotrij ligt, kan het spel elk ogenblik eindigen. De laatste kaart van die noodlotrij verlaagt je score met 13 minpunten. Soms kan het toch zinvol zijn om 'de giftige dertien' te nemen, om daarmee het spel te beëindigen, als je zelf veel pluspunten bezit en je bij je medespelers veel minpunten vermoedt.

