

GARGON

Doel van het spel

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

Spelmateriaal

- * Er zijn gargonkaarten in 6 kleuren. Elke kleur hoort bij een specifiek fabeldier. De gargonkaarten dragen zowel aan de voor- als achterzijde dezelfde kleur. Op deze manier kunnen de spelers ten allen tijde van elkaar zien hoeveel kaarten elk van hen van de verschillende fabel- dieren bezit. De gargonkaarten dragen cijfers van 0 tot en met 15. Tijdens de strijd is de '15' de sterkste kaart, de '0' de zwakste.
- * Bovendien staan er op de gargonkaarten van '1' tot en met '12' telkens één tot 5 amuletten afgebeeld. Deze amuletten zijn belangrijk op het einde van het spel omdat ze mee bepalen wie het spel wint. De sterkste kaarten bezitten geen amuletten.
- * Van elke gargonkaart met de waarde '0' zijn er twee per kleur voorhanden. Ze dragen zelf geen amuletafbeelding, maar verdubbelen wel het aantal in de strijd verkregen amuletten in die kleur.
- * Per kleur is er één bonuskaart met de waarde '+10' aan de ene zijde en '+5' aan de andere. Er zijn ook nog 12 bonuskaarten met aan beide zijden de waarde '+5'.

Spelvoorbereiding

- * De 18 bonuskaarten worden pas op het einde van het spel gebruikt bij de puntentelling. Daarom worden ze tijdens het spel opzij gelegd.
- * De gargonkaarten worden grondig geschud en elke speler ontvangt er verdekt 10 van. Belangrijk hierbij is dat de spelers hun kaarten zo vast moeten houden dat hun medespelers steeds de kleur van de rugzijde kunnen zien. De resterende kaarten worden verdeeld over 2 even hoge verdekte stapels (rugzijde van de kaart bovenaan) en uitgewaaierd midden op tafel gelegd zodat de kleuren van elke kaart zichtbaar is.

Spelverloop

- * 'Gargon' wordt over meerdere spelronden gespeeld. De jongste speler is de startspeler van de eerste ronde. In de volgende spelronden is steeds de in uurwijzerzin volgende speler de startspeler. Elke spelronde bestaat uit twee fasen : de uitspeelfase en de strijdfase.
 - * **Uitspeelfase** : De beginspeler speelt als eerste 1 tot 3 handkaarten uit en legt deze met de rugzijde naar boven voor zich op tafel. Bij de keuze van de kaarten moet er wel rekening gehouden worden met de verdeling. Enkel de volgende verhoudingen (van fabeldieren) zijn toegestaan : **één** kaart, **twee** kaarten met of hetzelfde of verschillende fabeldieren, **drie** kaarten met 2 of 3 verschillende fabel. Het is dus niet toegestaan om 3 dezelfde fabeldieren uit te spelen.
Nu moeten alle spelers in uurwijzerzin bijspelen of passen.
 - * Bijspelen : 'Bijspelen' betekent dat de speler even veel kaarten en in dezelfde verhoudingen aan fabeldieren als de startspeler met de rugzijde bovenaan voor zich aflegt. De speler mag volledig vrij kiezen welke fabeldieren hij uitspeelt. Dit mogen dezelfde zijn als de startspeler, maar ook totaal andere. Belangrijk is dat de verhouding van de uitgespeelde kaarten overeenstemt met die van de startspeler. Uitzondering : De speler die tijdens een spelronde als laatste aan de beurt is, mag uitsluitend fabeldieren uitspelen die tijdens deze ronde reeds werden gebruikt. Hij mag dus geen nieuw fabeldier meer voor zich afleggen !
 - * Passen : 'Passen' betekent dat een speler geen kaarten wil of kan uitspelen. Hij neemt in plaats daarvan tot 3 kaarten bij van één of beide verdekte stapels midden op tafel en neemt deze ter hand. Hij moet steeds de bovenste kaart van een stapel nemen.
- Als elke speler één maal aan de beurt was en bijgespeeld of gepast heeft, is de uitspeelfase ten einde. Een speler die gepast heeft, mag in de volgende strijdfase niet deelnemen en moet wachten tot de volgende spelronde.

* **Strijdfase** : Bij het begin van deze fase draaien alle spelers hun uitgespeelde kaarten om zodat de daarop afgebeelde cijfers en amuletten zichtbaar worden. De startspeler begint de strijdfase door alle kaarten van één van de door hem uitgespeelde fabeldieren te selecteren. Er doen zich nu drie mogelijkheden voor :

* Of hij is de enige speler die van één of twee kaarten van het gekozen fabeldier (kleur) heeft uitgespeeld. In dit geval haalt hij alle fabeldieren van deze soort zonder slag of stoot binnen. Hij neemt deze kaart(en) en legt ze goed gescheiden van zijn uitgespeelde kaarten verdekt (rugzijde bovenaan) voor zich op tafel.

* Of één of meerdere spelers hebben ook één of twee kaarten van het gekozen fabeldier uitgespeeld. In dit geval komt het tot een strijd.

Eerste strijd : Als een speler twee kaarten van eenzelfde fabeldier voor zich heeft liggen, wordt alleen het sterkste ervan betrokken bij deze strijd. De waarden van deze kaarten worden met elkaar vergeleken. De speler die de sterkste kaart bezit, wint de strijd en legt de hoogste kaart verdekt voor zich neer. De andere kaarten uit deze strijd worden op de aflegstapel gelegd. Uitgezonderd de winnaar, neemt elke speler die deelnam aan de strijd van één van de verdekte stapels één kaart bij (in uurwijzerzin, beginnend met de startspeler). Als een speler dit vergeet te doen, heeft hij pech. Hij mag de kaart achteraf niet meer bijnemen.

Tweede strijd : Als er nog kaarten van het gekozen fabeldier voor de spelers liggen, ontstaat een tweede strijd. Opnieuw worden de waarden van de kaarten met elkaar vergeleken, wint de sterkste de strijd en wordt deze bij de overeenkomstige speler gelegd. Alle andere kaarten van het fabeldier worden op de aflegstapel gelegd en de eigenaars ervan nemen een kaart bij.

* Of er ligt na een eerste strijd nog slechts één kaart van een bepaald fabeldier op tafel. In dit geval wint deze speler de strijd zonder slag of stoot en legt ze verdekt voor zich op tafel.

Belangrijk : Gargonkaarten met de waarde '0' kunnen alleen op de eerste en derde wijze gewonnen worden. Als twee spelers in dezelfde spelronde dezelfde fabeldieren met de waarde '0' hebben uitgespeeld, belanden deze beide op de aflegstapel. In dit geval wordt er geen kaart bijgenomen. Als de startspeler na dit alles nog uitgespeelde kaarten voor zich heeft liggen, wordt de strijdfase verdergezet met het volgende fabeldier. Als de startspeler geen kaarten meer voor zich heeft liggen, mag zijn linkerbuurman een fabeldier kiezen. De strijd wordt met alle fabeldieren op dezelfde wijze afgehandeld. Elke gewonnen kaart dient door de spelers met de rugzijde naar boven voor zich afgelegd te worden. Als er geen zichtbare fabeldieren meer op tafel liggen, is de spelronde ten einde. De volgende speler in uurwijzerzin wordt startspeler. Mocht deze geen handkaarten meer bezitten, dan is zijn linker buur de volgende startspeler.

Einde van het spel

* Zodra de laatste gargonkaart van één van beide verdekte stapels wordt genomen, wordt de lopende ronde nog uitgespeeld. Daarna is het spel ten einde en berekenen de spelers hun punten.

* De kaarten die de spelers nog in de hand hebben, belanden op de aflegstapel. Nu wordt voor elk fabeldier afzonderlijk bepaald wie daarvan de meeste kaarten bezit. De speler die de meeste kaarten van één fabeldier heeft verzameld, ontvangt de overeenkomstige bonuskaart '+10'. Als meerdere spelers de meeste fabeldieren van een bepaalde soort bezitten, krijgen ze elk een bonuskaart '+5'. Vervolgens tellen de spelers de amuletten die op de kaarten staan afgebeeld bij elkaar op. Gargonkaarten met de waarde '0' verdubbelen het aantal amuletten in die kleur. Als een speler beide gargonkaarten met de waarde '0' van een bepaalde kleur heeft gewonnen, worden het aantal amuletten van deze kleur vermenigvuldigd met 4.

* Tot slot tellen de speler de punten die ze verzameld hebben aan de hand van bonuspunten en amuletten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint het spel.

G A R G O N		
Amigo	Dorn, Rüdiger	200 1
2 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	45 min.