

herzlos

Wem die Herzen zufliegen, der hat schon verloren.



Herzlos

Winning Moves, 2003

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Spelvoorbereiding (4 spelers)

De namen van de spelers worden genoteerd op de waarderingsbloccnote.

Een kaartendeler wordt uitgeloot.

Alle kaarten worden verdekt eerst zeer grondig gemixt. Daarna verdeelt hij de kaarten één voor één aan elke speler tot alle spelers **13 kaarten in de hand** hebben.

Alle spelers kiezen verdekt één kaart en geven die verdekt aan hun rechterbuurman.

In de tweede ronde worden er twee kaarten doorgegeven, in de derde ronde drie kaarten ... enzovoort.

Spelverloop

De speler die de **2 van de bloemen** heeft begint het spel (in elke ronde) en speelt als eerste deze kaart uit. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De andere spelers moeten altijd een kaart van dezelfde kleur uitspelen. Alleen diegene die geen kaart van dezelfde kleur heeft, mag een kaart van een andere kleur afwerpen.

In dit spel is er geen troef. De speler die de hoogste kaart van de uitgespeelde kleur heeft afgelegd, wint de slag en neemt de kaarten bij zich.

De volgende slag wordt altijd begonnen met de speler die de vorige slag heeft gewonnen. Hij kan nu een willekeurige kaart en kleur kiezen en uitspelen. Opnieuw moeten de andere spelers deze kleur volgen als ze die nog in de hand hebben. Als ze de kleur niet kunnen volgen, mogen ze een andere kaart afwerpen.

De **kleur 'harten'** mag maar als eerste kaart worden gespeeld op voorwaarde dat in een vorige slag in deze ronde al een harten kaart werd afgeworpen.

Als alle spelers op deze wijze hun 13 kaarten hebben uitgespeeld, is de ronde beëindigd en kunnen de punten worden genoteerd.

De volgende rondes

Opnieuw ontvangt iedere speler 13 kaarten.

In de tweede ronde geeft iedere speler nu twee kaarten aan zijn rechterbuurman.

In de vijfde ronde zullen dus 5 kaarten van speler ruilen.

Opnieuw begint de speler die de 2 van de bloemen heeft.

Waardering

Er zijn **15 kaarten** waarvoor men punten kan ontvangen:

- **13 harten** met een verschillende minwaarde;
- de **dame van de bloemen** met 25 minpunten;
- de **boer van de diamanten** met 15 pluspunten.

Alle punten van elke speler worden samengeteld en genoteerd op de waarderingsbloccnote.

Na de vijfde ronde worden de afzonderlijke prestaties samengeteld en kan de winnaar worden bepaald.

Zegetocht

De speler die gelooft dat hij de ideale kaarten heeft, kan proberen om een zegetocht te verwezenlijken. Dit betekent dat hij in één ronde **alle harten en de dame van de bloemen** moet veroveren. Als een speler daarin lukt, is hij de winnaar van deze partij en moeten geen vijf rondes worden afgewerkt.

Spel met 3 of 5 spelers

In een spel met **drie spelers** wordt de 2 van de kelken uit het spel genomen en iedere speler ontvangt **17 kaarten**.

In een spel met **vijf spelers** wordt de 2 van de kelken en de 2 van de diamanten uit het spel genomen en iedere speler ontvangt **10 kaarten**.

Tactische tips

Probeer te onthouden welke kaarten al zijn gespeeld.

Denk goed na alvorens kaarten door te geven. Probeer ervoor te zorgen dat één kleur niet voorkomt in de handkaarten, maar denk eraan dat men zo de dame van de bloemen zou kunnen krijgen.

Probeer er altijd voor te zorgen dat een zegetocht kan worden gestopt.

Let goed op de kaarten die men van de buurman krijgt. Dit vertelt misschien veel over zijn intenties.

Een lange reeks van een kleur kan zeer interessant zijn op voorwaarde dat men ook de kleine kaarten ervan heeft.