

HOL'S DER GEIER

Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint het spel. Bij de bepaling van het aantal punten wordt het verschil gemaakt tussen de positieve muis-punten en de negatieve gier-punten.

Spelmateriaal

- ⇒ 75 cijferkaarten : 5 sets van 15 kaarten met waarden die variëren van 1 tot en met 15.
- ⇒ 15 dierkaarten :
 - * 10 muis-kaarten (waarden tussen 1 en 10)
 - * 5 gier-kaarten (waarden tussen -1 en -5)

Spelvoorbereiding

- ⇒ Vóór het spel begint, worden de kaarten gesorteerd op basis van hun rugzijde :
 - * De cijferkaarten (blauwe achterzijde) worden gescheiden op basis van kleur van de voorzijde en elke speler ontvangt één set van 15 kaarten van dezelfde kleur.

- * De dierkaarten - gier en muis - (rode achterzijde) worden tesamen geschud en verdekt als één stapeltje midden op tafel gelegd. De bovenste kaart van dit stapeltje wordt omgedraaid.

Spelverloop

- ⇒ Elke speler tracht door het taktisch uitspelen van zijn cijferkaarten zo veel mogelijk muis-kaarten te verzamelen.
- ⇒ Nadat elke speler verdekt één van zijn cijferkaarten op tafel heeft gelegd, worden deze door alle spelers tegelijk omgedraaid. De speler die de kaart met de **hoogste cijferwaarde** op tafel legde, ontvangt de zichtbaar liggende **muis-kaart**. Alle uitgespeelde cijferkaarten worden verdekt terzijde gelegd. Deze werkwijze wordt toegepast voor alle dierkaarten : dierkaart omdraaien, cijferkaart uitspelen, hoogste cijferkaart raapt muis-kaart op en de uitgespeelde cijferkaarten worden opzij gelegd.
- ⇒ Als een **gier-kaart** wordt omgedraaid, is er gevaar. In tegenstelling met de muis-kaarten moet de speler die de **laagste cijferkaart** uitspeelde, de negatieve **gier-kaart** oprapen.
- ⇒ Indien twee of meerdere spelers cijferkaarten met dezelfde waarde uitspelen, heffen deze elkaar op. Het is dus mogelijk dat een speler met een lage cijferwaarde een muis-kaart opraapt omdat de hogere cijferkaarten elkaar ophieven, of dat een hoge cijferkaart een gier-kaart moet oprapen omdat twee

of meer lagere kaarten elkaar ophieven.

- ⇒ Mochten alle uitgespeelde kaarten elkaar opheffen, dan worden ze allemaal opzij gelegd en wordt de volgende dierkaart uitgespeeld. In de volgende ronde wordt dan gespeeld om beide dierkaarten. Is de som van de cijfers op de twee dierkaarten positief, dan geldt de regel van de muis-kaarten ; is de som van de kaarten negatief, dan geldt de regel van de gier-kaarten.

Einde van het spel

- ⇒ Zodra alle kaarten uitgespeeld zijn, eindigt de ronde.
- ⇒ Elke speler telt de door hem behaalde positieve muis-punten op en trekt daarvan de negatieve gier-punten af.
- ⇒ De speler die na een aantal ronden de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

HOL'S DER GEIER		
Ravensburger	Randolph, Alex	1988
2 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	20 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996