

ALAN R. MOON &  
AARON WEISSBLUM

# KING LUI



KING LUI

Abacus Spiele, 2003

MOON Alan R. & WEISSBLUM Aaron

03 - 05 spelers vanaf 7 jaar

± 30 minuten

# Spelidee

De spelers wanen zich wel in luilekkerland als de koning hen uitnodigt aan het grote feestmaal en zijn rijk gevulde feesttafel. De koning, bescheiden zoals hij is, geeft eerst de voorrang aan zijn gasten om iets te nuttigen en neemt van de feesttafel wat de anderen hem overlaten.

Elke speler mag naar hartelust toetasten en zelfs voor Emerald de slotdraak, schieten er een paar hapjes over. Natuurlijk tracht elke speler zo veel mogelijk porties van de verschillende heerlijke gerechten te verkrijgen.

Maar wee de speler die zo gierig en gulzig is dat hij meer porties tot zich wil nemen dan de koning zelf !

Een geniaal eenvoudig maar betoverend kaartspel.

## Spelmateriaal

**110 kaarten :**

- 5 Emeraldkaarten ;
- 105 portiekaarten : van 7 gerechten telkens 15 porties.



## Spelvoorbereiding

Het doosje wordt aan een vrije zijde van de tafel gelegd. Dit is de plaats van de koning. Hier worden de portiekaarten afgelegd die voor de koning worden geserveerd.

De speler die als laatste eens goed gaan eten is, wordt de startspeler. Hij wordt de keukenchef voor de eerste gang.

De keukenchef neemt alle kaarten, mixt de kaarten goed en legt ze als verdeckte stapel voor zich neer.

## Spelverloop

Het spel wordt gespeeld over meerdere gangen.

Een gang bestaat steeds uit de volgende stappen :

- 1. de feesttafel dekken ;
- 2. de porties nemen ;
- 3. de koning bedienen.

Daarna geeft de keukenchef de stapel kaarten aan zijn linker buurman. Er wordt dus gespeeld met de klok mee. Deze speler wordt nu de keukenchef voor de volgende gang.

## 1. De feesttafel dekken

De keukenchef legt tweemaal zoveel kaarten bloot als er spelers meespelen. Hij neemt de kaarten van de verdeckte stapel en legt ze open in het midden van de tafel. Deze kaarten vormen de feesttafel voor deze gang.

### De portiekaarten

Er zijn in totaal zeven verschillende gerechten. De gerechten kan men ook herkennen aan de verschillende achtergrondkleur.

Elke kaart vertegenwoordigt het afgebeelde gerecht.

Bij het blootleggen van de kaarten sorteert de keukenchef de afgelegde kaarten per gerecht, hij legt ze onder elkaar, zodat het onmiddellijk duidelijk wordt voor alle spelers hoeveel kaarten er van elk gerecht werden blootgelegd.



### De Emeraldkaarten

Tussen de kaarten bevinden zich ook 5 kaarten die de afbeelding vertonen van Emerald, de slotdraak van de koning.

Indien de keukenchef één of meerdere van deze Emeraldkaarten blootlegt dan worden deze kaarten als afzonderlijke kaarten naast de overige portiekaarten gelegd.



## 2. De porties nemen

De keukenchef begint. Hij voert een actie uit. Daarna mogen de andere spelers met de klok mee ook een actie uitvoeren tot elke speler aan de beurt is geweest.

Als een speler aan de beurt komt dan moet hij één van de volgende acties uitvoeren :

### a. Hij bedient zichzelf van de feesttafel

De speler neemt alle portiekaarten van één gerecht van de feesttafel in zijn hand. Hij mag geen kaart van dat gerecht laten liggen.

**of**

### b. Hij bedient zichzelf van de verdeckte stapel

De speler neemt één kaart van de stapel in de hand zonder ze aan de andere spelers te laten zien.

Als een speler aan de beurt komt en er liggen geen kaarten meer op de feesttafel, dan moet hij deze actie kiezen.

Als de speler een Emeraldkaart trekt dan moet hij deze ofwel onmiddellijk uitvoeren ofwel als afzonderlijke kaart naast de overige gerechten aan de feesttafel leggen. Hij mag hiervoor geen andere kaart nemen.

**of**

### c. Emerald bedienen met twee porties van de koning

Deze actie is enkel mogelijk wanneer één of meerdere Emeraldkaarten aan de feesttafel liggen **en** minstens 2 portiekaarten op de plaats van de koning liggen.

De speler neemt 1 Emeraldkaart van de feesttafel en verwijdert ze samen met 2 willekeurige portiekaarten van de plaats van de koning uit het spel.

De speler **moet** 2 portiekaarten verwijderen. Hij mag twee porties nemen van hetzelfde gerecht maar ook telkens één portie van twee verschillende gerechten.

### 3. De koning bedienen

Als alle spelers een actie hebben uitgevoerd en er liggen nog steeds portiekaarten aan de feesttafel van de koning, dan worden deze porties aan de koning geserveerd.

De portiekaarten worden op de plaats van de koning, dit wil zeggen juist onder het speldoosje, afgelegd. De portiekaarten worden eveneens per gerecht gesorteerd zodat het voor elke speler duidelijk is hoeveel porties er van elk gerecht op de plaats van de koning liggen.

**Opmerking :** Het kan gebeuren dat er te weinig gerechten werden blootgelegd. Indien alle spelers zich dan van de feesttafel bedienen, blijft er geen portie meer over voor de koning. In dit geval wordt er in deze gang niets aan de koning geserveerd.

Porties die aan de koning werden geserveerd, kunnen door geen enkele speler meer worden weggenomen. Enkel Emerald, de slotdraak, kan hier en daar nog een portie wegkapen.

Als er aan het einde van de gang nog Emeraldkaarten op de feesttafel liggen, blijven deze liggen voor de volgende gang. De slotdraak kan maar pas verdwijnen als hij volledig is verzadigd.

De keukenchef dekt opnieuw de tafel en legt opnieuw tweemaal zoveel kaarten bloot als er spelers meespelen.

### Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als de keukenchef onvoldoende kaarten over heeft om de tafel volledig te kunnen dekken. Deze kaarten worden uit het spel genomen.

### Waardering

Nu volgt de waardering. De spelers leggen hun handkaarten open op de tafel neer en sorteren de kaarten per gerecht.

Het aantal portiekaarten van elk afzonderlijk gerecht op de plaats van de koning is enorm belangrijk in de waardering.

### Te veel porties genomen ?

Elke speler vergelijkt het aantal portiekaarten van elk gerecht afzonderlijk met het aantal portiekaarten van elk gerecht van de koning.

Indien een speler van een gerecht meer porties heeft dan de koning dan moet hij alle kaarten van dit gerecht afgeven. Deze kaarten verdwijnen uit het spel en ze leveren ook geen punten op.

### De afrekening

Nu telt elke speler zijn punten op. Ook nu is het aantal portiekaarten van elk afzonderlijk gerecht op de plaats van de koning enorm belangrijk. Elke portiekaart van een gerecht is zoveel punten waard als het totaal aantal portiekaarten van dat gerecht op de plaats van de koning.

#### *voorbeeld*

***Op de plaats van de koning liggen 4 porties kaas. Indien een speler ook 4 of minder porties kaas voor zich heeft afgelegd dan ontvangt hij voor elke portie 4 punten.***

***Stel dat Carl 3 porties kaas heeft afgelegd dan ontvangt hij  $3 \times 4$  punten = 12 punten voor de kaas.***

Elke speler telt nu de punten samen van al zijn gerechten. De speler die de meeste punten heeft behaald, wint het spel.