

# KISMET

## Doel van het spel

De spelers proberen met de hulp van dobbelstenen bepaalde cijfercombinaties te vormen zodat ze hun kaarten kunnen afleggen. Het is ook toegestaan om buiten zijn beurt kaarten af te leggen. Niet-afgelegde kaarten leveren op het einde van een ronde minpunten op. De speler die na een vooraf afgesproken aantal speelronden de minste minpunten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 88 kaarten : 8 sets van 11 kaarten
- ⇒ 3 dobbelstenen
- ⇒ 1 spelreglement

## Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler ontvangt een set van 11 kaarten met de waarden 2 tot en met 12. De sets zijn van elkaar te onderscheiden op basis van de kleur op de rugzijde.
- ⇒ De kleine cijfers op de fiches geven aan hoeveel minpunten de betrokken kaart oplevert als ze op het einde van het spel

niet afgelegd is (minimaal 1, maximaal 6).

- ⇒ De spelers leggen hun kaarten in een willekeurige volgorde goed zichtbaar voor zich op tafel.
- ⇒ De speler die met de 3 dobbelstenen de hoogste som gooit, begint het spel.

## Spelverloop

- ⇒ De beginspeler neemt de dobbelstenen en gooit ze gelijktijdig. Hij probeert aan de hand van 2 van de 3 dobbelstenen de waarde van één van de voor zich op tafel liggende kaarten te gooien. De dobbelstenen moeten voor alle spelers goed zichtbaar blijven liggen. Slaagt hij er in om de waarde van een van zijn kaarten te gooien, dan mag hij deze kaart verdekt voor zich afleggen. De afgelegde kaarten vormen een aflegstapel. De volgorde van de afgelegde kaarten mag niet meer veranderd worden. Er kunnen steeds even veel waarden gevormd worden, als er verschillende aantal ogen werden gegooid met de dobbelsteen. Gooit een speler 3 verschillende cijfers, dan kan hij 3 waarden vormen. Gooit een speler bv. een 2, 4 en 5, dan kan hij één van de volgende kaarten afleggen : 6, 7 of 9. Vertonen twee dobbelstenen hetzelfde aantal ogen, dan zullen er slechts twee kaarten overeenkomen met de gegooide ogen. Bv. Gooit een speler

twee maal een 3 en één maal een 5, dan kan hij de waarden 6 en 8 vormen.

- ⇒ Gooit een speler drie maal hetzelfde cijfer, dan levert dit een **jokerworp** op. Met deze worp kan hij slechts één waarde vormen bv. drie maal 2 levert de waarde 4 op. Heeft de speler de overeenkomstige kaart nog niet afgelegd, dan mag hij deze afleggen + **een willekeurige andere kaart**. Heeft hij de betrokken kaart reeds afgelegd, dan mag hij ook geen bonus-kaart afleggen.
- ⇒ Als een speler een kaart afgelegd heeft, of denkt dat hij geen passende kaart kan afleggen, zegt hij "Kismet". Hij geeft de dobbelstenen niet aan de volgende speler, maar de volgende speler neemt de dobbelstenen zelf op. Zodra de volgende speler de dobbelstenen opneemt, is de beurt van de vorige speler beëindigd.
- ⇒ De andere spelers mogen zich buiten hun beurt mengen in het spel. Zij mogen of tijdens de beurt, of juist nadat de actieve speler 'Kismet' heeft gezegd maar vóór dat de volgende speler de dobbelstenen heeft opgeraapt, **op de tafel kloppen**.
- ⇒ **Tijdens de beurt** van de actieve speler mag uitsluitend geklopt worden als de actieve speler niet over een passende kaart beschikt ; én de kloppende speler wel over een eigen

passende kaart beschikt (dus 2 voorwaarden). De speler die als eerste klopte, mag een eigen kaart (die overeenstemt met de gegooide ogen) afleggen. Betreft het een jokerworp, dan mag de speler die klopte - net alsof hij zelf gooide - nog een tweede kaart afleggen. Er is echter een **risico** verbonden aan het kloppen. **Alle spelers** die foutief kloppen (omdat de actieve speler toch over een passende kaart beschikt of omdat ze zelf geen passende kaart voor zich hebben liggen) moeten hun laatst afgelegde kaart terug zichtbaar voor zich op tafel leggen. Het is in deze situatie dus zaak om te kloppen voor de actieve speler zich realiseert dat hij geen passende kaart heeft en 'Kismet' roept.

⇒ Een andere mogelijkheid om te kloppen doet zich voor **nadat** de actieve speler '**Kismet**' heeft geroepen. Er moet dan wel voldaan zijn aan één voorwaarde nl. de actieve speler beschikte wel over een passende kaart maar heeft ze over het hoofd gezien. Alle speler mogen nu kloppen, dus ook diegenen die niet over een eigen passende kaart beschikken. Beschikt de speler die als eerste klopte over een passende kaart, dan mag hij deze afleggen. Beschikt hij niet meer over een passende kaart, dan mag hij de actieve speler verplichten om de laatst door hem afgelegde kaart terug zichtbaar voor zich op tafel te leggen. **Risico** : Alle spelers die foutief

kloppen (omdat de actieve speler inderdaad niet meer over een passende kaart beschikt) moeten hun laatst afgelegde kaart terug zichtbaar voor zich op tafel leggen. Zodra de volgende speler de dobbelstenen opgenomen heeft, is de kans om te kloppen echter verkeken. Bij onduidelijkheid over welke speler als eerste geklopt heeft, overleggen de spelers onderling welke speler het recht heeft om een kaart af te leggen.

### Einde van het spel

- ⇒ Zodra een speler al zijn kaarten heeft kunnen afleggen, eindigt de speelronde. Doet hij dit tijdens zijn eigen beurt, dan ontvangt hij **15 extra positieve punten**. Doet hij dit door tijdens de beurt van een andere speler te kloppen, dan ontvangt hij **10 extra positieve punten**. De andere spelers noteren het totaal aantal minpunten dat hun niet-afgelegde kaarten hen opleveren.
- ⇒ De speler die na een vooraf afgesproken aantal speelronden de minste minpunten of de meeste pluspunten heeft verzameld, wint het spel.

K I S M E T		
Abacus	Panning, Wolfgang	1997
3 - 8 spelers	vanaf 8 jaar	15 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1998