

Klunker
 Hans im Glück, 1999
 ROSENBERG Uwe
 03 - 05 spelers vanaf 10 jaar
 ± 30 minuten

Spelmateriaal

- 94 Klunkerkaarten (6 soorten met telkens 14 kaarten en 1 soort met 10 kaarten) ;
- 5 kaarten Schaufenster (dit zijn vitrinekaarten of uitstalraamkaarten) ;
- 5 koopkaarten (genummerd van 1 tot en met 5) ;
- 1 startspelerkaart.

Vorbereiding

Elke speler krijgt één uitstalraamkaart en legt deze links voor zich open op de tafel.

De jongste speler ontvangt de startspelerkaart en schudt alle Klunkerkaarten.

Hij geeft daarna aan alle spelers verdekt 1 kaart. Alle spelers leggen deze kaart verdekt, zonder ze eerst te bekijken, rechts van de vitrinekaart.

Deze kaart vormt het startkapitaal.



Rechts van de geldvoorraad bevindt zich de kluis. Deze is voorlopig nog leeg en wordt pas later gevuld.

Daarna geeft de startspeler verdekt aan elke speler nog 6 Klunkerkaarten.
Deze kaarten vormen de handkaarten van elke speler.
De spelers houden ze dus verdekt voor de andere spelers.

vitrine



geld



kluis

blijft voorlopig leeg

Tenslotte worden nog evenveel koopkaarten open in het midden van de tafel gelegd als er spelers deelnemen aan het spel (bijvoorbeeld bij 3 spelers de waarden 1 tot en met 3).

Doel van het spel

Elke speler probeert tijdens opeenvolgende spelrondes zoveel mogelijk Klunkerkaarten in geld om te zetten. Alleen Klunkerkaarten die zich in de eigen kluis bevinden, komen daarvoor in aanmerking.

Spelverloop

Het spel wordt in verschillende rondes gespeeld.
In elke spelronde worden steeds drie acties in deze volgorde doorgevoerd :

Eerste actie : de vitrine aanvullen

Iedere speler mag hierbij een willekeurig aantal Klunkerkaarten (0 tot en met 6) uit zijn handvoorraad kiezen en in zijn uitstalraam leggen.

De startspeler begint, daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Elke speler kan per ronde slechts éénmaal kaarten in zijn vitrine plaatsen.
De kaarten worden zodanig onder elkaar aangelegd dat elke kaart steeds voldoende herkenbaar blijft. Er worden geen kaarten nagetrokken.



Belangrijk : Een speler die geen enkele kaart heeft liggen in zijn uitstalraam, moet minstens één handkaart uitkiezen en in zijn vitrine leggen. Een speler bij wie wel nog kaarten uit een vorige ronde in het uitstalraam liggen, mag deze aanvullen maar is dit niet verplicht. Op deze manier heeft elke speler dus na deze eerste actie steeds minstens één Klunkerkaart in zijn uitstalraam liggen.

Deze uitgestalde Klunkerkaarten kunnen later, tijdens de derde actie, door een andere of door dezelfde speler worden aangekocht.

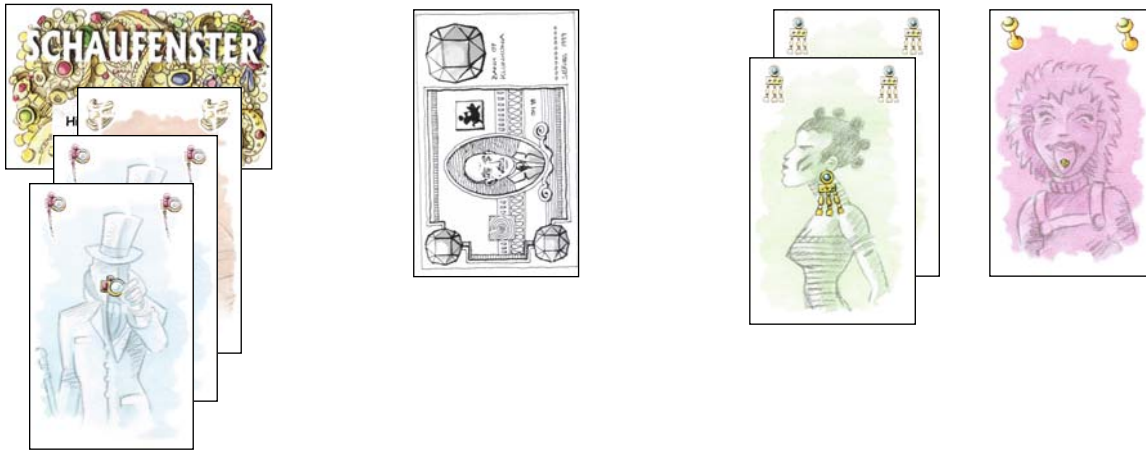
Tweede actie : de kluis vullen

Elke speler kan een willekeurig aantal Klunkerkaarten, die hij uit zijn overblijvende handkaarten kiest, in zijn kluis leggen.

De kluis bevindt zich bij elke speler rechts van de eigen geldvoorraad.

In tegenstelling tot de vorige fase, worden de kaarten hier steeds stuk per stuk uitgelegd. De startspeler begint en kan nu één handkaart in zijn kluis leggen. Daarna kunnen alle medespelers om beurt ook één handkaart in hun kluis leggen. Is de startspeler opnieuw aan beurt, dan mag hij een tweede kaart in zijn kluis leggen, enz.

Kaarten kunnen alleen in de eigen kluis worden gelegd. Alle kaarten in de kluis worden open aangelegd. In elke kluis worden de verschillende soorten steeds naast elkaar gelegd. Kaarten van dezelfde soort worden gegroepeerd en onder elkaar aangelegd.



deze speler heeft bijvoorbeeld drie handkaarten in zijn kluis

Zodra een speler de vierde kaart van eenzelfde soort in zijn kluis legt, moet hij de kaarten van die soort onmiddellijk in geld omzetten.

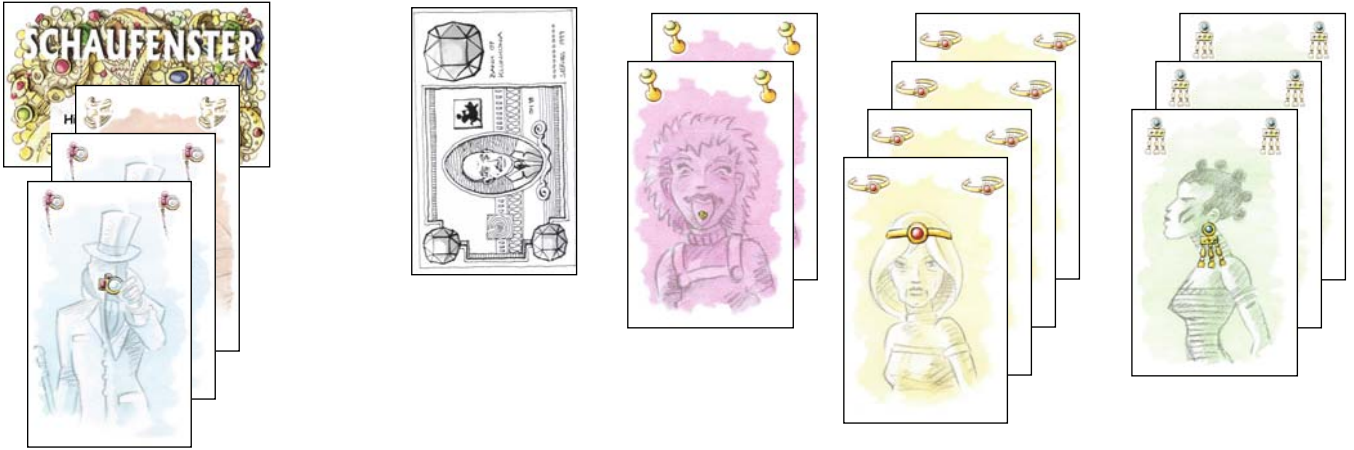
Regels bij deze verplichte verkoop

- Als een speler enkel deze 4 kaarten in zijn kluis heeft dan worden al deze kaarten in geld omgezet. De speler draait ze eenvoudig om en legt ze bij zijn geldvoorraad.
- Als een speler kaarten van een tweede soort in zijn kluis heeft liggen, dan worden slechts 3 kaarten in geld omgezet. De vierde kaart wordt dan verdekt op de stapel van de nog niet gebruikte Klunkerkaarten gelegd.
- Als een speler kaarten van twee andere soorten in zijn kluis heeft liggen, dan kan hij nog maar 2 kaarten in geld omzetten. De twee andere kaarten worden eveneens op de stapel van de nog niet gebruikte Klunkerkaarten gelegd.
- Als een speler kaarten van drie of meer andere soorten in zijn kluis liggen, dan wordt slechts 1 kaart in geld omgezet. De andere drie kaarten worden dan terug op de stapel Klunkerkaarten gelegd.

Uitzondering : Van de leeuwenhalsband worden steeds alle kaarten in geld omgezet, onafhankelijk van het aantal soorten dat er in de kluis ligt.
De voorwaarde is wel dat er 4 kaarten met een leeuwenhalsband aanwezig zijn, een kleiner aantal kaarten kan dus niet worden omgeruild.



Voorbeeld



Twee kaarten van de gele diadeem worden omgezet in geld en worden omgekeerd op de geldvoorraad gelegd. De overige twee kaarten van de gele diadeem komen terug op de verdeckte stapel van de nog niet gebruikte Klunkerkaarten.

De eerste speler die geen verdere handkaarten meer in zijn kluis wil of kan leggen, neemt de koopkaart met het getal 1.



De andere speler mogen nog steeds om beurt kaarten in hun kluis aanleggen.

De eerstvolgende speler die zijn kluis niet verder kan of wil aanvullen, neemt de koopkaart met het getal 2 enz.

Spelers die reeds in het bezit zijn van een koopkaart, kunnen geen handkaarten meer in hun kluis leggen.

Belangrijk : Een speler is helemaal niet verplicht om minstens één handkaart in zijn kluis te leggen. Hij kan al bij de eerste beurt 'passen' en de koopkaart met het laagste getal nemen.

De verkregen koopkaarten worden duidelijk zichtbaar voor de spelers gelegd.



Derde actie : de aankoop van juwelen

De spelers kunnen tijdens deze actie juwelenkaarten uit een uitstalraam aankopen.

De speler met koopkaart 1 begint. Daarna volgt de speler met koopkaart 2 en ook de andere spelers volgen in de volgorde van hun koopkaart.

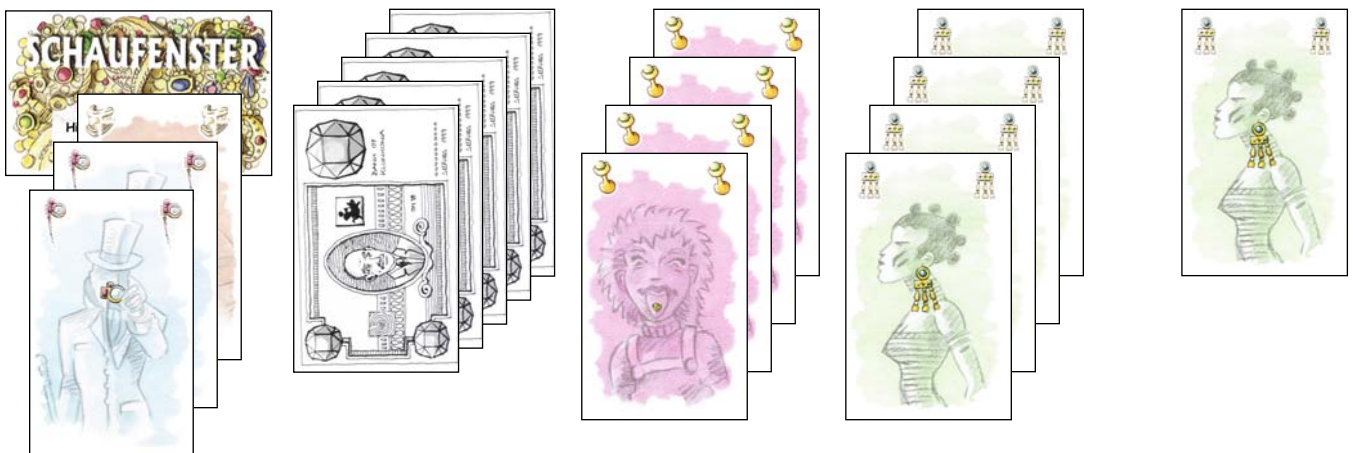
De speler die aan beurt is, beslist of hij de kaarten uit het eigen uitstalraam of uit het uitstalraam van een andere speler wenst te verwerven.

Als een speler de kaarten uit het uitstalraam van een andere speler neemt, betaalt hij daarvoor 1 geldkaart. Het aantal verworven kaarten speelt daarbij geen enkele rol.

Als een speler daarentegen de kaarten uit het eigen uitstalraam neemt, moet hij daarvoor niets betalen.

Bij het leeghalen van een vitrine moeten steeds alle uitgestalde kaarten worden meegenomen. Een speler kan nooit een deel van het uitstalraam nemen, er kan dus nooit een gedeelte in de vitrine achterblijven.

De speler moet daarna alle verworven kaarten onmiddellijk in de eigen kluis deponeren. De kaarten worden eveneens gesorteerd en aangelegd. Heeft een speler daarbij meer dan 4 gelijke kaarten, dan begint hij een tweede stapel van dezelfde soort. Pas nadat alle verworven kaarten in de eigen kluis liggen, moet een speler alle stapeltjes van 4 gelijke kaarten in geld omzetten. Dit gebeurt op dezelfde manier als bij de vorige actie. Hier wordt echter ook het tweede stapeltje van een identieke soort als een aparte soort geteld !



Voorbeeld

De speler heeft de vitrine van een medespeler leeggehaald. De vitrine bestond uit twee piercings en twee oorhangers. Hij ruilt twee piercings voor geld en twee piercings komen terug op de stapel (hij heeft op dat moment nog twee andere soorten juwelen). Aangezien hij daarna nog twee soorten heeft, mag hij de drie oorhangers omruilen voor geld en één oorhanger komt terug op de stapel terecht. In dit voorbeeld had de speler even goed kunnen starten met de ruil van twee oorhangers en daarna drie piercings.

Een speler is echter niet steeds verplicht om kaarten uit een uitstalraam te verwerven. Als er bij de speler die aan beurt is geen kaarten meer in zijn uitstalraam liggen, is deze speler niet verplicht om kaarten uit een ander uitstalraam te kiezen. Indien gewenst, mag hij dit toch doen.

Als er bij de speler die aan beurt is wel nog kaarten in zijn uitstalraam liggen, is deze speler wel verplicht om kaarten uit een uitstalraam te kiezen.

Van zodra een speler geen kaarten meer uit een uitstalraam kan of wil nemen, is deze derde actie beëindigd. Hiermee eindigt ook tegelijkertijd de spelronde.

Een nieuwe spelronde

Alle koopkaarten worden terug in het midden van de tafel gelegd.

De startspelerkaart gaat naar de speler die in de derde actie geen kaarten heeft verworven. Hebben alle spelers kaarten verworven, wordt niet van startspeler gewisseld.

De (nieuwe) startspeler schudt de stapel Klunkerkaarten en vult de handkaarten van elke speler aan tot 6. Hij doet dit eerst bij zichzelf, daarna in volgorde met de klok mee. Een nieuwe spelronde kan beginnen.

Speleinde en winnaar

Het spel eindigt onmiddellijk als er na een volledige ronde onvoldoende kaarten aanwezig zijn om de handkaarten van alle spelers mee aan te vullen.

Elke speler telt nu zijn geldvoorraad. Elke kaart heeft daarbij de waarde '1'. Alle openliggende kaarten en overblijvende handkaarten tellen niet meer mee. De rijkste speler wint.

Bij een eventuele gelijke stand wint de rijkste speler die in totaal de minste kaarten in zijn vitrine en in zijn kluis heeft liggen.

