

Klunker

Lookout Games, 2005

Uwe ROSENBERG

3 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Doel van het spel

De spelers willen edelstenen omruilen in geld. De edelstenen worden gekocht uit de vitrine en worden dan in de eigen kluis gelegd. Alleen edelstenen die zich in de eigen kluis bevinden, kunnen worden omgezet in geld.

Spelmateriaal

97 diamantkaarten

⇒ *telkens 14x edelstenen in vijf kleuren*



⇒ *12x barnsteen*

⇒ *15x diamant*



6 vitrinekaarten



6 koopkaarten (genummerd van 1 tot 6)



geldkaarten



1 startspelerkaart



1 handleiding

Spelvoorbereiding

geldkaart(en)



vitrinekaart



kluis

De kluis is voorlopig nog leeg.

Koopkaarten

In een spel met 3 spelers worden de koopkaarten 1 - 3 in het midden van de tafel gelegd.
In een spel met 4 spelers worden de koopkaarten 1 - 4 in het midden van de tafel gelegd.
In een spel met 5 spelers worden de koopkaarten 1 - 5 in het midden van de tafel gelegd.
In een spel met 6 spelers worden de koopkaarten 1 - 6 in het midden van de tafel gelegd.
De resterende koopkaarten worden uit het spel genomen.

Vitrinekaarten

Iedere speler legt één vitrinekaart open voor zich neer. De resterende vitrinekaarten worden uit het spel genomen.

Startspeler

De startspeler wordt uitgeloot, hij ontvangt de startspelerkaart. Deze speler mixt zeer grondig de diamantkaarten (Klunkerkaarten), met de geldzijde naar boven.

Geldkaarten / diamantkaarten

In een spel met **3 tot 4 spelers** geeft hij aan iedereen **één geldkaart**. Deze geldkaart wordt verdekt, dus met de geldzijde naar boven, naast de vitrinekaart gelegd.

In een spel met **5 spelers** geeft hij aan iedereen **drie geldkaarten**. Deze geldkaarten worden verdekt, dus met de geldzijde naar boven, naast de vitrinekaart gelegd.

In een spel met **6 spelers** geeft hij aan iedereen **vijf geldkaarten**. Deze geldkaarten worden verdekt, dus met de geldzijde naar boven, naast de vitrinekaart gelegd.

AANDACHT

Geen enkele speler mag zijn geldkaart(en) aan de onderkant bekijken.

Daarna deelt de startspeler aan iedere speler verdekt **zes diamantkaarten** uit (ook met de geldzijde naar boven zodat de andere spelers niet kunnen zien welke edelstenen deze kaarten bevatten). Deze diamantkaarten worden in de hand genomen.

De resterende diamantkaarten vormen de verdekte voorraadstapel.

De vitrine van iedere speler ziet er uit zoals hierboven is afgebeeld.

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere rondes.

Elke ronde bestaat uit **4 fases**, die na elkaar worden uitgevoerd.

Fase 1: De vitrine

De spelers leggen, zoals op de afbeelding rechts is te zien, 0 tot 6 diamantkaarten uit hun hand in hun vitrine. De kaarten worden zodanig onder elkaar aangelegd dat elke kaart steeds voldoende herkenbaar blijft.

De startspeler begint, daarna volgen de andere spelers om de beurt met de wijzers van de klok mee.

Een speler die geen diamantkaart in zijn vitrine heeft afgelegd, **moet** minstens één kaart in de vitrine leggen.

Een speler die al diamantkaarten uit vorige rondes in zijn vitrine heeft, **mag** nog extra kaarten aan zijn vitrine toevoegen, maar hij moet dit niet.

Het is niet toegelaten om afgelegde kaarten uit vorige rondes terug in de hand te nemen.

BELANGRIJK

Deze uitgestalde diamantkaarten kunnen later, in de derde fase, door een andere of door dezelfde speler worden aangekocht.



Fase 2: De kluis

Elke speler kan een willekeurig aantal diamantkaarten, die hij uit zijn overblijvende handkaarten kiest, één voor één 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 neergelegd.

De startspeler begint en kan nu één handkaart in zijn kluis leggen. Daarna kunnen alle medespelers, om de beurt, ook één handkaart in hun kluis leggen. Als de startspeler opnieuw aan de beurt is, mag hij een tweede kaart in zijn kluis leggen ... enzovoort.

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

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

Spelregels bij het omzetten naar geld

- Als een speler enkel deze 4 kaarten in zijn kluis heeft, 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, worden slechts 3 kaarten in geld omgezet. De vierde kaart wordt dan verdekt op de voorraadstapel van de diamantkaarten 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 voorraadstapel van de diamantkaarten 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 voorraadstapel van de diamantkaarten gelegd.

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



De andere speler mogen nog steeds, om de 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 ... enzovoort.

Spelers die al in het bezit zijn van een koopkaart, kunnen uiteraard 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.

Fase 3: De aankoop van juwelen

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

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

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

Als een speler de diamantkaarten uit de vitrine 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.

Een speler die geen geld meer heeft, moet automatisch zijn eigen vitrine nemen.

OPMERKING

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

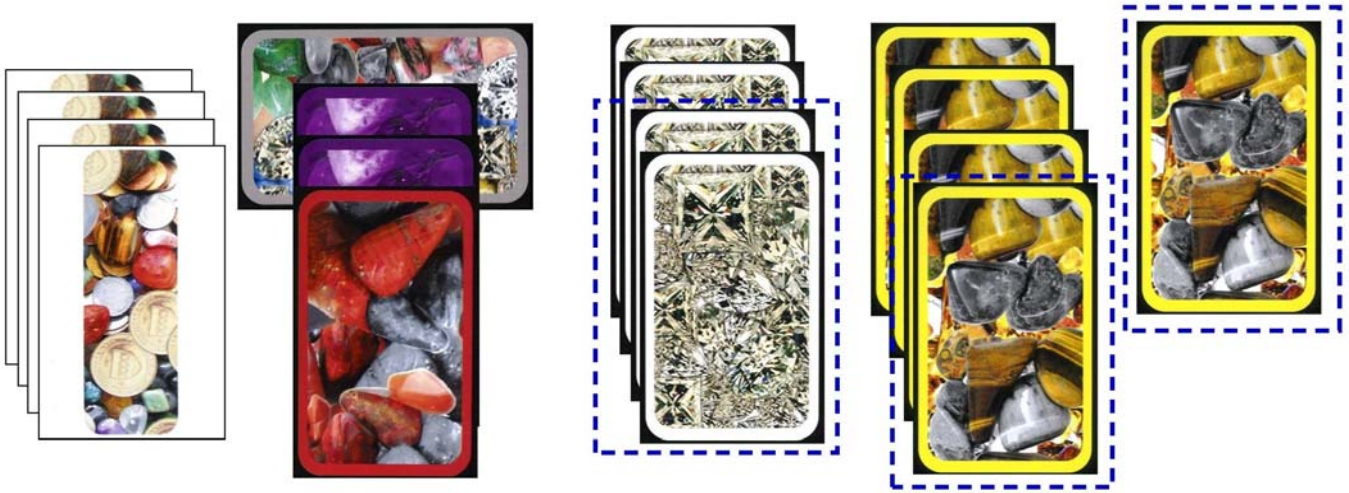
De speler moet daarna alle verworven kaarten onmiddellijk in de eigen kluis deponeren.

De kaarten worden eveneens netjes gesorteerd en in rijen 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 !

Als een speler meerdere rijen heeft van vier kaarten moet hij deze rijen, in een volgorde naar eigen keuze, omzetten naar geld.



Voorbeeld

De speler heeft de vitrine van een medespeler leeggehaald. De vitrine bestond uit twee diamanten en twee barnstenen. Met de vijfde barnsteen is de speler verplicht om een nieuwe rij te starten. De speler heeft nu twee rijen van vier en hij moet deze nu, in een volgorde naar keuze, omzetten naar geld. De ene verzameling levert hem twee geldkaarten op, de andere drie.

Als de speler maar één barnsteen zou verkregen hebben dan hadden zijn verzamelingen respectievelijk drie en vier geldkaarten opgeleverd.

Een speler is echter niet steeds verplicht om kaarten uit een vitrine 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 vitrine te kiezen.

AANDACHT

Van zodra een speler geen kaarten meer uit een vitrine kan of wil nemen, is deze derde actie onmiddellijk beëindigd. Hiermee eindigt ook tegelijkertijd de spelronde. Medespelers met hogere koopkaarten mogen dan niet meer kopen.

Fase 4: Weeldetaks en nieuwe handkaarten

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.

WEELDE TAKS

Alleen in een spel met 5 of 6 spelers wordt een weeldetaks geheven.

In een spel met vijf spelers geeft iedere speler de bovenste kaart van zijn stapel met geldkaarten af. Als eerste geeft de startspeler een kaart af, de medespelers volgen met de wijzers van de klok mee.

In een spel met zes spelers geeft iedere speler de twee bovenste kaarten van zijn stapel met geldkaarten af. Als eerste geeft de startspeler twee kaarten af, de medespelers volgen met de wijzers van de klok mee.

De kaarten van de weeldetaks worden verdekt op de voorraadstapel gelegd. De speler die geen geld meer heeft, wordt ontheven van de taks.

OPMERKING

Het is te allen tijde verboden om zijn geldkaarten te bekijken of te mixen.

De (nieuwe) startspeler mixt zeer grondig de stapel diamantkaarten en vult de handkaarten van elke speler aan tot 6 stuks. Hij doet dit eerst bij zichzelf, daarna in volgorde met de wijzers van 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 aan te vullen tot 6 stuks.

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.

OPMERKING

In het spel met zes personen hebben de spelers aan het einde van het spel maar iets meer geld dan aan het begin. De weeldetaks roomt de winsten af en zorgt er voor dat de spelers zich vaak op de rand van het bankroet bevinden.

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

15 december 2007