

Koperen ketel Co.

voor 2 spelers vanaf 8 jaar

Günter Burkhardt

Hartelijk welkom bij de "Koperen ketel compagnie", de zaak voor kwaliteitsbewuste heksen en tovenaars. Bij ons vinden jullie alles wat jullie nodig hebben om jullie toverdranken en magische elixirs zo krachtig mogelijk te maken.

Spelmateriaal

56 kaarten met ingrediënten (14 verschillende ingrediënten, telkens met de waarde 1 tot 4)

4 hoekkaarten

2 overzichtskaarten

13 receptkaarten

2 spe(e)lfiguren

1 spelregel

Voor het eerste spel moet je de hoekkaarten met een scherpe schaar voorzichtig op de stippellijn uitknippen.

Spelvoorbereiding

- De 56 ingrediëntenkaarten worden verdekt grondig geschud. Eén na één worden nu kaarten omgedraaid die een groot veld van 6 x 6 kaarten zullen vormen. De vier hoeken worden daarbij echter vrij gelaten, zodat in totaal 32 ingrediëntenkaarten zichtbaar gelegd worden. Daarnaast worden de overige ingrediëntenkaarten in een verdekte stapel gelegd.
- In de vrije hoeken worden nu de 4 hoekkaarten gelegd, zodat een volledig vierkant ontstaat. Op twee van de hoekkaarten staat telkens een speelfiguur afgebeeld. Deze beide kaarten moeten diagonaal tegenover elkaar liggen.
- Iedere speler krijgt een overzichtskaart en een speelfiguur. De spelers zetten hun figuur naast de hoekkaart met de speelfiguur van hun kleur.
- Nu trekt iedere speler nog een kaart van de ingrediëntenstapel en legt ze open voor zich neer. Toont de kaart een ingrediënt met een zwart of een wit label, dan wordt ze terug verdekt onder de stapel geschoven en de speler trekt de volgende kaart van de stapel. Dit wordt eventueel zo lang herhaald tot hij een ingrediënt in een andere kleur dan zwart of wit trekt. Sommige kaarten tonen in de linker benedenhoek een symbool; dat heeft echter nu nog geen betekenis. Op deze kaart legt de speler alle verdere ingrediëntenkaarten af die hij in de loop van het spel verkrijgt. De aflegstapel die zo ontstaat wordt de "toverketel" van de speler genoemd.
- De speler met de witte figuur begint.
- De 13 receptkaarten zijn enkel voor de variant nodig en worden terug in de doos gelegd.

Doel van het spel

Om beurt verzamelen de spelers ingrediënten en leggen ze op hun aflegstapel, de "toverketel". Iedere speler probeert zoveel mogelijk kaarten van bepaalde ingrediënten in te zamelen. Hij ziet enkel het bovenste ingrediënt in de ketel, daarom moet hij onthouden welke ingrediënten hij reeds verzameld heeft. Anders komt hij bij het einde van het spel misschien wel voor onaangename verrassingen te staan, want afzonderlijke ingrediëntenkaarten tellen voor minpunten. Vóór het eerste spel kan men zich best even met de waardering vertrouwd te maken.

Zij wordt aan het einde van de spelregels beschreven. Met de hulp van de overzichtskaarten kunnen de spelers de eenheden van de waardering in herinnering brengen. Wie op 't einde de meeste punten heeft, is de winnaar.

Spelverloop

Spelfiguur zetten

Wanneer een speler aan de beurt is, moet hij zijn figuur verderzetten met de wijzers van de klok mee en **langs buiten** om het kaartenveld. Hij moet met zijn figuur precies zoveel stappen verderzetten, als het getal op de bovenste ingrediëntenkaart in zijn toverketel aangeeft. Daarbij telt iedere kaartenrij en iedere hoekkaart als een stap. Naast iedere kaart mag slechts één figuur staan. Stoot een figuur op de figuur van de tegenspeler, overspringt hij deze zonder dat dit als een stap telt.

Ingrediëntenkaart uit de rij nemen

Vervolgens moet de speler uit de rij waarnaast zijn figuur staat een willekeurige kaart nemen. Hij legt ze open op de overige kaarten van zijn toverketel en wel zo dat de daaronder liggende kaarten volledig bedekt zijn. Staat de figuur na de beweging naast een hoekkaart, dan kan de speler geen ingrediëntenkaart nemen en is zijn beurt voorbij.

Voorbeeld: zie tek. p.3

*De zwarte speler heeft als bovenste ingrediënt de pompoen 4 in zijn ketel. Hij zet met zijn figuur dus 4 stappen. Hij springt daarbij over de witte figuur, zonder deze stap mee te tellen. Dan neemt hij uit de kaartenrij waarvoor hij nu staat, de met het kruis gemerkte kaart en legt ze als bovenste ingrediëntenkaart in zijn ketel. (Let wel, op de tekening staat de richting waarin de figuur bewogen wordt **FOUTIEF** aangegeven. De figuur wordt immers bewogen met de klok mee!)*

Enkele ingrediëntenkaarten tonen in de linker benedenhoek een symbool, met name een "exploderende ketel" of "toverstaf en toverhoed". Deze symbolen maken het voor de speler die de kaart neemt mogelijk om een bijzondere actie door te voeren. Toch moet hij er de andere speler op wijzen dat hij zulk een kaart genomen heeft. Vergeet hij dit of doet hij het met opzet niet, dan vervalt de bijhorende actie.

Exploderende ketel

De andere speler moet de bovenste ingrediëntenkaart uit zijn toverketel nemen en verdekt onder de ingrediëntenstapel leggen. Daarbij mag de speler zijn verzamelde ingrediënten niet verschuiven om na te kijken wat hij reeds in zijn ketel heeft. Indien de ingrediëntenstapel reeds opgebruikt is, wordt de kaart uit het spel genomen.

Belangrijk: wanneer de andere speler slechts één kaart in zijn ketel heeft, kan deze hem niet ontnomen worden!

Toverstaf en toverhoed

De speler speelt zijn beurt uit en is vervolgens onmiddellijk nog éénmaal aan de beurt.

Belangrijk: Een speler kan niet meer dan tweemaal na elkaar zetten. Neemt een speler aldus tweemaal na elkaar een kaart met het symbool "toverstaf en toverhoed", komt daarna de andere speler aan de beurt.

Nieuwe ingrediënten blootleggen

Nu trekt de speler de bovenste kaart van de ingrediëntenstapel en legt ze open op de vrijgekomen plaats. Daarmee is zijn beurt voorbij en de komt de andere speler aan de beurt. Wanneer de ingrediëntenstapel opgebruikt is, blijft de plaats leeg.

Einde van het spel

Wanneer de ingrediëntenstapel opgebruikt is kunnen op de vrije plaatsen geen kaarten meer gelegd worden. Zo ontstaan steeds meer leemten. Het spel eindigt wanneer een speler de **laatste** kaart uit een rij neemt. Deze speler mag bij wijze van uitzondering kiezen om de kaart te behouden en in zijn ketel te leggen of om ze gewoon opzij te leggen. Toont deze kaart een symbool, dan wordt deze actie niet meer uitgevoerd, onafhankelijk van het feit of de speler de kaart behoudt of niet.

Waardering

Nu ontvangen de spelers voor de ingezamelde ingrediënten plus- en minpunten. De speler met de meeste punten is de winnaar.

In totaal zijn er 14 verschillende ingrediënten. Van ieder ingrediënt zijn er 4 kaarten met de waarde van 1 tot 4. De waarde van elke ingrediëntenkaart staat op het label in de rechter benedenhoek. Opdat de waardering wat overzichtelijker zou worden, sorteren de spelers de kaarten uit hun ketel volgens de verschillende ingrediënten en de kaarten van elk ingrediënt op hun beurt in volgorde volgens hun waarde. Wanneer zonder receptkaarten wordt gespeeld, hebben de symbolen en de kleuren, met uitzondering van zwart en wit, geen betekenis.

De speler met de **meeste ingrediëntenkaarten met waarde 1** krijgt 5 bonuspunten. Heben beide spelers evenveel kaarten met waarde 1 krijgt niemand de punten.

Alle puntenwaarden van ingrediëntenkaarten van de **eigen kleur** (zwart of wit) worden **verdubbeld**.

Eén enkele kaart van een ingrediënt telt overeenkomstig zijn waarde voor **minpunten**.

Ingrediënten waarvan je **twee kaarten** bezit, **tellen niet**.

Ingrediënten waarvan je **drie kaarten** bezit, brengen **pluspunten** op gelijk aan de som van hun puntenwaarde.

Ingrediënten waarvan je alle **vier kaarten** bezit, tellen overeenkomstig de som hun **pluspunten**.

Bovendien ontvang je **5 pluspunten**.

Voorbeeld: de witte speler heeft op het einde van het spel deze kaarten in zijn ketel:

< zie tekening p.5 >

Omdat de snorharen en de salamanderogen ingrediënten in de kleur van de speler zijn, tellen deze dubbel. De bonus voor alle vier kaarten met de snorharen wordt niet verdubbeld. Zo heeft de witte speler in totaal 26 pluspunten.

Variant

In de variant wordt met de receptkaarten gespeeld. De 5 lege receptkaarten worden niet gebruikt en komen terug in de doos. Zij kunnen voor eigen opgaven gebruikt worden. De overige 13 receptkaarten worden verdekt goed geschud en de voorbereidingen van het spel worden zoals in het basisspel uitgevoerd. Dan krijgt iedere speler verdekt nog twee receptkaarten. De spelers bekijken hun beide kaarten zonder ze aan de andere speler te tonen. Ze tonen extra-opgaven. Wanneer de betreffende speler aan het einde van het spel de opgave vervult, krijgt hij **bovenop** de normale waardering het aangegeven aantal pluspunten. Wanneer de speler de opgave niet vervult krijgt hij geen minpunten.

Door de receptkaarten kunnen ook de kleuren van de ingrediënten en de verzamelde symbolen voor de waardering van betekenis zijn.

De receptkaarten

Je moet van **beide** ingrediënten van deze kleur telkens minstens drie kaarten hebben. Dan krijg je 15 punten.

Twee ingrediënten hebben telkens dezelfde kleur op hun label.

Je moet van **één** ingrediënt van deze kleur telkens minstens 3 kaarten hebben. Dan krijg je 5 punten.

Wanneer je de laatste kaart uit een rij neemt en dus het spel beëindigt, krijg je 10 punten.

Daarbij heeft het geen belang of je de kaart in je ketel of gewoon opzij legt.

Bezit je minder ingrediënten met het symbool "exploderende ketel" dan je medespeler, dan krijg je 10 punten.

Indien je beiden evenveel kaarten hebt of heeft je medespeler er minder dan jou, dan krijg je de extra-punten niet.

Wanneer je van minstens 3 ingrediënten met planten **telkens** minstens 3 kaarten bezit, krijg je 10 punten.

De onderste rekken waarop de ingrediënten staan, dragen een label met een blad indien het om planten gaat. < tek. >

Er zijn in totaal 5 verschillende planteningrediënten: wortels (grijs), mossen (blauw), paddestoelen (bruin), pompoenen (groen) en slingerkruid (paars).

Bezit je minder ingrediënten met het symbool "toverstaf en toverhoed" dan je medespeler, dan krijg je 10 punten.

Indien je beiden evenveel kaarten hebt of heeft je medespeler er minder dan jou, dan krijg je de extra-punten niet.

Indien je op 't einde van het spel minder ingrediëntenkaarten hebt als je medespeler, krijg je 10 punten.

Hiervoor is enkel het aantal ingrediëntenkaarten van belang en niet hun waarde. Indien beide spelers evenveel kaarten hebben of heeft je medespeler minder kaarten dan jou, dan krijg je de extra-punten niet.

Indien je op 't einde van het spel minder ingrediëntenkaarten met de waarde 4 bezit dan je medespeler, krijg je 10 punten.

Indien je beiden evenveel kaarten met waarde 4 hebt of heeft je medespeler minder van zulke kaarten dan jou, dan krijg je de extra-punten niet.

De auteur: Günther Burkhardt (°1961) leeft aan de rand van de Zwabische Alb. Deze leraar in een middelbare school neemt na precies 10 jaren dienst in het onderwijs een loopbaanonderbreking om zich meer op zijn spellen te kunnen concentreren. Hij heeft voornamelijk met kaartspellen naam gemaakt en ook zijn "Koperen ketel" bewijst alweer wat men met kaarten allemaal kan "toveren".

Grafiek: Franz Vohwinkel