

Land Unter

Inhoud

60 weerkaarten, 24 waterpeilkaarten, 24 reddingsboeikaarten, spelregels

Doel

Het rommelt in de weerkeuken. Zondvloed en hittegolven wisselen elkaar af. Terwijl het waterpeil ongecontroleerd op en neer gaat komt het erop aan het hoofd koel te houden en de eigen weerkaarten clever in te zetten!

Aan het einde van elke ronde moet de speler die het hardst door het stijgende water bedreigd wordt immers één van zijn reddingsboeien afgeven. Voor elke reddingsboei die de spelers aan het einde van een spelletje overhouden, krijgen ze één punt. Een compleet spelletje bestaat uit 12 rondes en er worden net zoveel spelletjes gespeeld als er spelers zijn.

Wie daarna de meeste punten heeft, wint het spel.

Vorbereidingen

De 60 weerkaarten worden geschud. Elke speler krijgt hiervan 12 kaarten toegedeeld, die hij in zijn hand neemt. Bij 3 of 4 spelers blijven resp. 12 en 24 kaarten over; deze worden niet gebruikt in het spel en worden weer in het doosje gelegd.

Elke speler telt het aantal reddingsboeien bovenaan zijn handkaarten. Hierbij tellen 2 halve boeien voor één hele. Vervolgens ontvangen de speler overeenkomstig veel reddingsboeikaarten.

Enkele voorbeelden ter verduidelijking:

- Julia telt op haar 12 weerkaarten in totaal 5 reddingsboeien en ontvangt 5 reddingsboeikaarten.
- Frank telt op zijn 12 weerkaarten in totaal 3,5 reddingsboeien; hij krijgt 3 reddingsboeikaarten.
- Sarah telt op haar 12 kaarten 6,5 reddingsboeien en krijgt dus 6 zulke kaarten.

Elke speler legt al zijn reddingsboeikaarten naast elkaar voor zich op tafel. Deze kaarten moeten voor alle spelers goed zichtbaar zijn. De reddingsboei-kaarten die overblijven, worden niet gebruikt en in het doosje opgeborgen.

Op het eerste gezicht lijkt de verdeling van de reddingsboeikaarten onrechtvaardig, maar weet dat hoe meer reddingsboeien een speler krijgt, hoe slechter ook zijn handkaarten zijn.

Tenslotte worden de 24 waterpeilkaarten geschud en als blinde stapel in het midden van de tafel gelegd.

Spelverloop

Er worden evenveel spelletjes gespeeld als er spelers zijn. Een spelletje bestaat uit 12 identieke rondes. Elke ronde bestaat op zijn beurt uit 5 deel-stappen die na elkaar en in deze volgorde worden uitgevoerd.

1. De 2 bovenste waterpeilkaarten worden van de blinde stapel genomen, omgedraaid en goed zichtbaar naast elkaar in het midden van de tafel gelegd.
2. Elke speler kiest een **willekeurige** weerkaart uit zijn handkaarten en legt deze **verdekt** (met de rugzijde naar boven) voor zich neer. Als alle spelers een kaart geselecteerd hebben, leggen zij allen gelijktijdig deze kaart bloot.

3. De speler die de weerkaart met de hoogste waarde uitspeelde, **moet** als eerste één van de beide waterpeilkaarten in het midden van de tafel nemen (altijd die met de laagste waarde!); die legt hij **bloot** en voor alle spelers goed zichtbaar voor zich af. De speler met de op-één-na hoogste weerkaart, **moet** nu de overgebleven waterpeilkaart nemen en eveneens zichtbaar voor zich afleggen.
4. De speler die nu de **hoogste waterpeilkaart** voor zich heeft liggen, verliest een reddingsboei en **moet** één van zijn reddingsboeikaarten omdraaien. Indien 2 spelers gelijktijdig met de hoogste waterstand opgezadeld zitten, moeten zij allebei een reddingsboeikaart omdraaien.
5. Elke speler neemt de zojuist uitgespeelde weerkaart en legt ze **verdekt** op een apart aflegstapeltje voor zich neer. Let er voor op dat de kaarten van de verschillende spelers niet door elkaar raken! De waterpeilkaarten blijven onverhuld bij de spelers liggen.

Daarna begint de volgende ronde. Opnieuw worden de 2 bovenste waterpeilkaarten van de blinde stapel omgedraaid. Weer wordt er geheim geboden op deze kaarten en weer worden de waterpeilkaarten toegewezen zoals hier-boven beschreven.

Belangrijk! Als een speler reeds één of meerdere waterpeilkaarten voor zich heeft liggen, left hij de nieuwe kaart hierop zodat alleen de laatst genomen kaart zichtbaar is! De speler die **dan** de hoogste waterstand heeft, moet een reddingsboeikaart omdraaien.

Dat is niet noodzakelijk de speler die in **deze** ronde de hoogste waterstand incasseerde. De hoogste zichtbare waterpeilkaart kan net zo goed nog uit een vorige ronde stammen. Op deze manier worden de 12 rondes afgewerkt.

Moet een speler zijn laatste reddingsboeikaart omdraaien, speelt hij toch nog verder. Pas wanneer hij nog een reddingsboeikaart zou moeten omdraaien en er geen meer bezit, houdt het lopende spelletje voor deze speler op. Zijn overgebleven hand- en waterpeilkaarten worden omgedraaid. Onmiddellijk daarna **moet** de speler die dan de hoogste waterstand heeft, een reddingsboeikaart omdraaien.

Na 12 rondes zijn alle 12 handkaarten uitgespeeld en eindigt het lopende spelletje voor alle spelers. Een spelletje wordt echter ook **onmiddellijk** beëindigd van zodra er nog slechts 2 spelers met reddingsboeikaarten overblijven.

Puntentelling

Aan het einde van een spelletje ontvangt elke speler voor elke overgehouden reddingsboeikaart 1 punt. Spelers die geen reddingsboeien meer hebben, maar nog niet uitgeschakeld waren, krijgen geen punten. Spelers die wel reeds uit het spel lagen, krijgen 1 minpunt. De speler die aan het einde van het spelletje de laagste waterstand bezit, krijgt ook nog 1 bonuspunt. Bij een eventuele gelijke stand krijgen beide spelers het bonuspunt. Merk op dat wanneer een niet uitgeschakelde speler helemaal geen waterpeilkaart bezit, deze automatisch ook het minste water in zijn kelder heeft. De punten worden ter herinnering genoteerd.

De volgende spelletjes

Voor het volgende spelletje kan beginnen, geven alle spelers hun 12 hand-kaarten uit het vorige spelletje, samen met de bijhorende reddingsboeikaarten aan hun linker buur. De 24 waterpeilkaarten worden opnieuw geschud en als blinde stapel in het midden van de tafel gelegd. Van zodra de 2 bovenste waterpeilkaarten omgedraaid zijn, kan het volgende spelletje beginnen.

Er worden net zoveel spelletjes gespeeld als er spelers zijn. Na elke puntentelling worden de kaarten doorgegeven zoals hierboven beschreven zodat elke speler één keer met elke 'reeks' gespeeld heeft.

De speler die na de laatste puntentelling de hoogste totaalscore heeft, is overwinnaar!

LAND UNTER*		
Berliner Spielkarten	Stefan Dorra	2001
3 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	± 30 minuten

*Vertaling: Sven De Backer voor FORUM Federatie.
(* reeds eerder verschenen als 'ZUM KUCKUCK')*