

# MESCHUGGE

## Doel van het spel

De speler die na 18 slagen de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 66 kaarten : 4 sets van 12 kaarten (nummers 1 t.e.m. 4)  
18 kommando-kaarten (zonder nummer)
- ⇒ 28 fiches
- ⇒ 1 aktie-dobbelsteen

## Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler ontvangt één set van 12 kaarten met hetzelfde cijfer op de achterzijde.
- ⇒ De 18 kommando-kaarten worden geschud en verdekt als één stapel midden op tafel gelegd.
- ⇒ Elke speler ontvangt 1 zwarte (2 punten) en 2 rode fiches (1 punt).

## Spelverloop

- ⇒ De bedoeling van het spel is om bij het omdraaien van een kommando-kaart als eerste de juiste kaart uit te spelen en zo de slag te behalen. Elke slag levert 1 punt op.
- ⇒ Een speler gooit met de dobbelsteen en legt de bovenste

kaart van de stapel kommando-kaarten zichtbaar op tafel.

Twee mogelijkheden bij het gooien met de dobbelsteen :

- \* **FARBE** : De speler moet een kaart uitspelen in de kleur die geschreven staat op de kommando-kaart (= woord lezen en deze kleur afleggen). Het afgebeelde woord is onbelangrijk.
  - \* **WORT** : De speler moet een kaart uitspelen met daarop de naam van de kleur waarin het woord op de kommando-kaart stond geschreven (= kleur van woord benoemen en dit woord afleggen). De kleur van de kaart is onbelangrijk.
- ⇒ Om aan het spel te wennen is het interessant om eerst alleen maar de aktie 'kleur' te spelen, daarna alleen maar 'woord' en tot slot deze twee door elkaar te mengen aan de hand van de dobbelsteen.
  - ⇒ De speler gooit met de dobbelsteen, draait de bovenste kaart van de stapel zichtbaar om en legt verdekt zo snel mogelijk een kaart op de betrokken kommando-kaart. Nadat alle spelers dit gedaan hebben, worden de kaarten één voor één omgedraaid. De eerste juiste kaart levert 1 punt (rode fiche). Mocht geen enkele speler een juiste kaart hebben afgelegd, dan ontvangt de speler die de kommando-kaart omdraaide 1 punt. De uitgespeelde kommando-kaart wordt onder de stapel geschoven en de uitgespeelde handkaarten worden terug ter hand genomen. Voor elke slag heeft elke speler dus telkens 12 kaarten !
  - ⇒ Indien gewenst, mag een speler bij tijdens het verdekt wegleggen van één van zijn kaarten '**Contra**' roepen. Hij gaat er dan van uit dat hij niet alleen de juiste kaart heeft afgelegd maar dat deze kaart ook nog eens contradictorisch

is, m.n. de kleur van het woord en het woord zijn elkaars tegengestelden. Was dit de eerste juiste kaart en bleek het inderdaad ook een contra-kaart te zijn, dan levert dit hem 3 punten op (i.p.v. 1). Gooit hij wel de juiste kaart, maar roept hij geen "contra", dan krijgt hij - zoals anders - slechts één punt. Roept hij juist, maar legt hij de verkeerde kaart af, dan verliest hij één punt.

- ⇒ **Meschugge** : Als op een kommando-kaart de kleur en het woord overeenstemmen, mag geen kaart uitgespeeld worden. Elke speler die toch een kaart uitspeelt, verliest één punt.

## Einde van het spel

De speler die na 18 slagen de hoogste waarde aan fiches heeft verzameld, wint het spel.

| M E S C H U G G E |              |      |
|-------------------|--------------|------|
| Amigo             | ?            | 1988 |
| 2 - 4 spelers     | vanaf 8 jaar | ?    |

© Marc Van den Branden, Forum, 1996