

MUNCHHAUSEN

Doel van het spel

Als Baron van Münchhausen tracht elke speler zo veel mogelijk geld (kaarten) van de andere spelers op te strijken voor zijn verhalen. Tegelijkertijd tracht dezelfde speler zo snel mogelijk van zijn 8 handkaarten af te geraken om zo de andere spelers enerzijds zo weinig mogelijk te moeten betalen (in kaarten) en anderzijds zelf zo weinig mogelijk strafpunten (in de vorm van kaarten) op te moeten oprapen op het einde van het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 8 sets van telkens 8 kaarten. De waarde van deze kaarten varieert van 1 tot en met 8.
- ⇒ 8 kaarten met verhalen van de Baron van Münchhausen.

Spelvoorbereiding

- ⇒ De kaarten worden volgens kleur gesorteerd in 8 sets en elke set bestaat 8 kaarten met waarden gaande van 1 tot en met 8.
- ⇒ Elke speler neemt zich blind één kaart en de speler met de hoogste kaart, wordt de beginspeler.
- ⇒ Elke speler ontvangt één set van 8 gelijkgekleurde kaarten en sorteert deze om veiligheidsredenen niet. Elke speler ontvangt ook één verhaal en legt dit zichtbaar voor zich neer op tafel.
- ⇒ Als er met 6 tot 8 spelers gespeeld wordt, worden alle enen en tweeën uit het spel genomen. Elke speler ontvangt dan slechts 6 kaarten.

Spelverloop

- ⇒ De spelers volgen elkaar in uurwijzerzin op. De speler die aan de beurt is, neemt de rol van Baron van Münchhausen op zich. De andere spelers doen in willekeurige volgorde een bod voor zijn verhaal door hem een kaart met een cijfer van 0 tot en met 8 aan te bieden (niet uit te spelen!). Elk bod (uitgezonderd 8 natuurlijk) kan tijdens beurt door een andere of dezelfde speler verhoogd worden. 'Onderbieden' is niet toegestaan. Een gelijk hoog bod is echter wel toegestaan.
- ⇒ De speler die het hoogste bod deed, legt één handkaart verdeckt op de kaart met het verhaal van de Baron van Münchhausen. Mochten meerdere spelers even hoog geboden hebben, dan bepaalt de baron zelf wiens aanbod hij aanneemt. Heeft er niemand een bod gedaan, dan legt de baron zelf een eigen handkaart op zijn verhaal.
- ⇒ Nadat een speler een kaart op het verhaal van de baron gelegd heeft, beschikt de baron over 2 mogelijkheden nl. geloven of twijfelen.
 - **Geloven** : Als de baron gelooft dat het door de speler geboden bedrag overeenkomt met de waarde van de kaart die hij op zijn verhaal heeft gelegd, laat hij deze kaart gewoon op de kaart liggen. De volgende speler in uurwijzerzin is dan aan de beurt.
 - **In twijfel trekken** : Als de baron niet gelooft dat de neergelegde kaart overeenkomt met het bod, kan hij dit in twijfel trekken. Hij draait de betreffende kaart dan zichtbaar voor iedereen om.
 - Als het bod niet overeenstemt met de gelegde kaart, moet de speler zijn uitgespeelde kaart terug ter hand nemen. De baron kan dan op zijn beurt verdeckt een eigen kaart naar keuze op zijn verhaal leggen. De volgende speler is dan aan de beurt.
 - Als het bod klopt, moet de baron de door de andere speler uitgespeelde kaart opnemen. De speler die onterecht beschuldigd werd, mag nog een tweede kaart verdeckt afleggen op het verhaal. De in uurwijzerzin volgende speler is nu aan de beurt.

Einde van het spel

- ⇒ Zodra een speler er in geslaagd is om op het einde van zijn zet geen kaarten meer in zijn handen te hebben, eindigt het spel.
- ⇒ Elke speler telt de waarde van de kaarten die op zijn verhaal liggen op. De totaalwaarde van de kaarten die hij nog in zijn handen heeft, wordt er van afgetrokken.
- ⇒ De speler die het meeste punten overhoudt, wint het spel.

Tips

- ⇒ Aangezien elke kaart die op een verhaal ligt, punten oplevert, is het interessant om - indien mogelijk - op verhalen van andere spelers zo laag mogelijke kaarten te leggen en op je eigen verhaal zo hoog mogelijke. Dit laatste kan als je een speler op een leugen kan betrappen bij het bieden. Hij moet dan immers zijn kaart terug opnemen en jij mag er zelf één op je eigen verhaal leggen.
- ⇒ Het is tijdens dit spel voortdurend schipperen omdat je enerzijds zo snel mogelijk van je kaarten af wil geraken maar je anderzijds liever geen kaarten met hoge waarden bij een andere speler legt. Om eigen hoge kaarten op je verhaal te kunnen leggen moet je een andere speler op een leugen betrappen. Maar als je iemand onterecht beschuldigd, wordt je echter ook bestraft en krijg je er een kaart bij.

MUNCHHAUSEN		
Abacus	Axmann, T.S.	1996
3 - 8 spelers	vanaf 8 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996