

Pepper
FX Schmid, 1997
KRAMER Wolfgang & KIESLING Michael
03 - 09 spelers vanaf 10 jaar
± 30 minuten

Inleiding

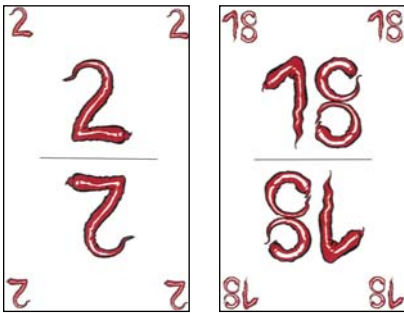
In de 'Cucaracha-bar' zit een illustreerd gezelschap rond de tafel, klaar om een peperscherp kaartduel uit te vechten. Alle spelers hebben hetzelfde doel: geen kaarten verzamelen en zeker geen peperkaarten.

Maar enkel wie de ogen open heeft en oplet tot de laatste kaart is gespeeld, maakt kans dit peperscherpe steekspel te winnen.

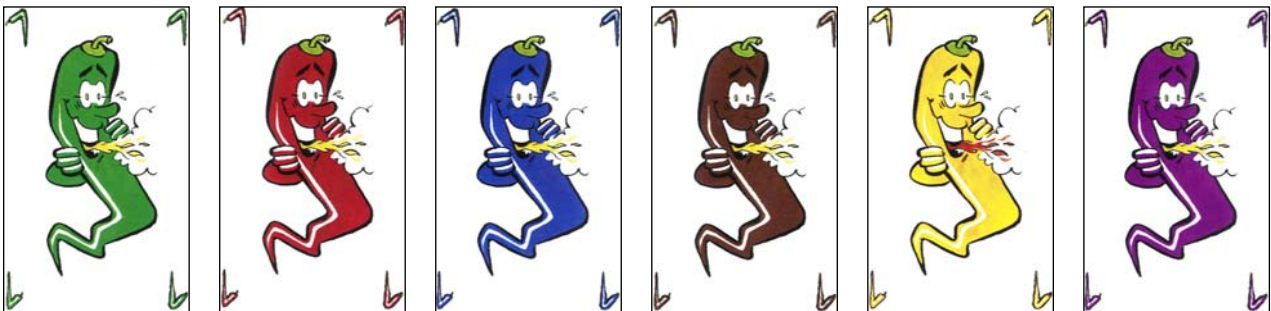
Eén ding is zeker: wie aan het einde van het spel de minste peperpunten scoort is de winnaar.

Spelmateriaal

- **102 getallenkaarten** in 6 verschillende kleuren (telkens met de waarde van 2 tot en met 18) ;



- **6 peperkaarten** in 6 verschillende kleuren (telkens met de waarde 1).



Spelvoorbereiding

Naargelang het aantal spelers die deelnemen aan het spel, ontvangen de spelers het volgende aantal kaarten :

<i>Aantal spelers</i>	<i>Aantal kleuren</i>	<i>Kaartenwaarde</i>
3	4	1 - 9
4	4	1 - 12
5	5	1 - 12
6	6	1 - 12
7	6	1 - 14
8	6	1 - 16
9	6	1 - 18

De kaarten die niet aan het spel deelnemen worden opzij gelegd. De overige kaarten worden goed geschud en worden gelijkmatig verdeeld over de medespelers. Iedere speler krijgt 12 kaarten. Het is zeker aanbevolen om de kaarten in de hand te rangschikken naar kleur en binnen de kleur te ordenen naar waarde.

De kaarten met de waarde 1 hebben een bijzondere functie. Zij worden de peperkaarten genoemd, zij zijn enorm belangrijk. Want ... op het einde van het spel zou er geen peperkaart voor u mogen liggen want ze leveren alleen maar beslissende minpunten op. De speler die bij het begin van het spel peperkaarten heeft (na het uitdelen van de kaarten) legt deze zichtbaar voor zich op tafel.

Spelverloop

De jongste speler begint het spel. Hij speelt een kaart uit en met de klok mee leggen de andere spelers één voor één er een kaart bij. Dat is het einde van een ronde.

Er gelden natuurlijk grondregels voor het afleggen van kaarten :

- Een speler kan ofwel een kaart uit zijn hand spelen ofwel een voor hem liggende peperkaart.
- Elke speler is verplicht de eerst uitgespeelde kleur te volgen met een kaart van dezelfde kleur uit zijn hand ofwel de peperkaart van deze kleur die voor hem op tafel ligt. De speler **kan** dus de peperkaart leggen maar hij **moet** ze **niet** leggen. Als de speler geen gelijkkleurige kaart heeft, dan mag hij een andere willekeurige kaart leggen. Dat kan dus ook een peperkaart zijn van een andere kleur dan de eerst uitgespeelde kleur.

De speler die de kaart met de hoogste waarde van de eerst uitgespeelde kleur heeft gelegd, moet de ganse stapel nemen. Als er zich in die stapel peperkaarten bevinden, dan worden die peperkaarten opnieuw voor de betreffende speler op tafel gelegd. De andere kaarten worden gewoon als gedekte aflegstapel bij hem bewaard. Hij begint dan ook de volgende ronde door het uitspelen van een willekeurige kaart.

Speleinde

Het spel eindigt onmiddellijk na het voltooien van de ronde waarin een speler geen kaarten meer in zijn hand heeft. Wie na deze ronde toch nog kaarten heeft, moet deze kaarten bij zijn eigen aflegstapel leggen.

Nu wordt er per speler nagekeken hoeveel minpunten hij heeft ontvangen. Dat gebeurt op de volgende manier :

- elke peperkaart telt voor 2 minpunten ;
- daarbovenop telt elke kaart die dezelfde kleur heeft als een eigen peperkaart nogmaals voor 1 minpunt ;
- een speler die geen peperkaarten heeft, heeft gelukkig ook geen minpunten.

Op deze wijze worden 5 spelletjes afgewerkt. De speler met het minste aantal minpunten na vijf spelletjes is de winnaar.

Afspraken

Mogelijk kan men bij het begin van het spel afspreken dat de eigen aflegstapel al dan niet kan worden geraadpleegd (of zoals bij het kaartspel 'whist' dat enkel de laatste slag mag worden bekeken).