



Quick  
Kosmos, 2008  
Günther Burkhardt  
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar  
± 45 minuten

## Spelmateriaal

### ➤ 83 kaarten

- 72 sorteerkaarten met 4 eigenschappen (getal, letter, kleur, vlam)
- 5 opdrachtkaarten met sorteerwijze
- 6 spelerskaarten (met vermelding 5+ en aflegvakken voor 6 fiches)

### ➤ 30 gele fiches

### ➤ 1 handleiding

## Waarover gaat het ?

QUICK is een tempospel.

In elke speelronde ontvangt iedere speler een bepaald aantal kaarten. Iedere speler probeert, naar afwisselende criteria, zijn kaarten in de correcte volgorde te brengen. De snelste speler wordt beloond.

Het spel eindigt zodra een speler zesmaal succesvol de snelste is geweest.

# Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt **één spelerkaart** die hij open voor zich neerlegt. Op deze spelerkaart worden de gewonnen fiches gelegd. Deze kaart toont hoeveel kaarten de speler in de volgende ronde krijgt om te sorteren en hoe dicht hij bij de overwinning is (zie verder).

De **72 sorteerkarten** worden zeer grondig gemixt. Daarna ontvangt iedere speler 5 kaarten die om te beginnen als verdeckte stapel ongezien voor iedere speler blijft liggen.

Wie de kaarten verdeelt is bij het spel QUICK van geen enkel belang.

De **5 opdrachtkaarten** tonen de sorteercriteria. Zij worden in het midden van de tafel gelegd zodat alle spelers ze goed kunnen zien. Open ligt steeds de OBEN/UNTEN-kaart.

Daarnaast wordt in het eerste spel de kaart 1-72 gelegd.

In het eerste spel ziet de vitrine er dus zo uit:

In dit voorbeeld moeten de spelers hun kaartenstapel zo sorteren dat de nederigste kaart bovenaan in de verdeckte stapel ligt en de hoogste kaart bovenaan in de verdeckte stapel. In de volgende spelpartijtjes beslissen de spelers zelf met welke andere opdrachtkaarten zij willen spelen. Het kan ook zijn dat alle opdrachtkaarten worden gebruikt. Uiteraard is de uitdaging des te groter naarmate er meer opdrachtkaarten worden gebruikt.



## **BELANGRIJK**

De **OBEN/UNTEN-kaart** wordt altijd gebruikt (liefst helemaal links) en de **kaart 1-72** vormt altijd het laatste criterium (zie verder bij "Verdere opdrachten").

Als laatste actie worden nog een aantal fiches op de OBEN/UNTEN-kaart gelegd.

Dit aantal fiches is afhankelijk van het aantal spelers. Bij 3 spelers is er maar 1 fiche te winnen, bij 4 spelers zijn er 2 fiches te winnen ... enzovoort. In elke ronde zijn er dus steeds 2 fiches minder te winnen dan het aantal spelers.

# Spelverloop

Zodra alle spelers hun stapel voor zich hebben liggen en alle sorteercriteria zijn bepaald, kan het spel beginnen. De speler die de kaarten heeft verdeeld, geeft het startsignaal door luid "QUICK" te roepen. Nu proberen alle spelers tegelijkertijd hun stapel naar de vastgelegde criteria te sorteren totdat er een nieuwe stapel ontstaat die in de correcte volgorde ligt.

Hierbij gelden de volgende spelregels:

1. Men mag te allen tijde steeds maar één hand gebruiken.
2. Men mag steeds maar één kaart bekijken of respectievelijk in de hand nemen.
3. Men mag één kaart uit de hand verdeckt neerleggen. Zo kunnen in de loop van het sorteren meer afzonderlijke kaarten naast elkaar liggen.
4. Alle kaarten, met uitzondering van de kaart die men in de hand heeft, liggen altijd verdeckt.
5. Uiteraard mag men kaarten die men al heeft bekeken op nieuw bekijken, maar steeds maar één kaart tegelijkertijd.

De speler die denkt dat zijn stapel op de correcte wijze is gesorteerd, roept "KLAAR" en legt zijn hand op zijn stapel. De stapel mag nu niet meer worden bekeken en niet meer worden gewijzigd. De andere spelers sorteren verder tot alle spelers klaar zijn. Dan is de ronde klaar.

## **TIP**

Als men een ronde iets sneller wil spelen dan kan men de ronde ook beëindigen zodra de voorlaatste speler "KLAAR" heeft geroepen. Het spel wordt dan inderdaad versneld maar het legt ook meer druk op de zwakkere spelers. Men kan ook de tijd begrenzen die de laatste speler nog krijgt om zijn stapel te ordenen (bijvoorbeeld 10 seconden).

## Waardering

Nu wordt nagekeken wie zijn stapel correct heeft gesorteerd. Er wordt begonnen met die speler die als eerste "KLAAR" heeft geroepen. Hij legt nu te beginnen van boven één voor één zijn verdekte stapel bloot. Als de volgorde van de kaarten inderdaad overeenstemt met de sorteercriteria ontvangt hij één fiche van de OBEN/UNTEN-kaart en plaatst deze fiche op een vrij rond veld van zijn spelerkaart. Als de volgorde niet overeenstemt, ontvangt de speler niets.

### **BELANGRIJK**

*Het is niet altijd zo gemakkelijk om de sorteercriteria correct te volgen. In de eerste ronde moet, volgens het voorbeeld op pagina 2, de stapel zo worden gesorteerd dat de bovenste verdekte kaart de nederigste is. Heeft men de kaarten 4, 22, 33, 65 en 70 dan moet de bovenste kaart van de verdekte stapel de 4 zijn, de onderste kaart van de stapel moet de 70 zijn en tussenin moet de volgorde 22, 33 en 65 gerespecteerd zijn.*

Zolang er nog fiches op de OBEN/UNTEN-kaart liggen, mag nu de volgende speler, die "KLAAR" heeft geroepen, zijn stapel kaart voor kaart blootleggen. Zodra er geen fiches meer te verdelen zijn, begint de volgende ronde. Als er geen enkele speler een fout heeft gemaakt in zijn stapel blijven alleen de twee traagste spelers zonder fiches. Maar ... soms kan het zijn dat toch een langzamere speler een fiche kan bemachtigen omdat een snellere speler toch een sorteerfout heeft gemaakt. Het kan zelfs gebeuren dat niet alle fiches worden verdeeld.

## Verdere speelrondes

De OBEN/UNTEN-kaart wordt opnieuw met fiches belegd zodat er 2 fiches minder liggen dan het aantal deelnemers. Daarna worden de kaarten opnieuw verdeeld. In elk geval ontvangen de spelers vanaf de tweede ronde een verschillend aantal kaarten. Het aantal kaarten wordt bepaald door de reeds gewonnen fiches. Iedere speler ontvangt altijd 5 kaarten en aanvullend ontvangt iedere speler per gewonnen fiche telkens één extra kaart. Zo wordt het dus steeds moeilijker voor de speler die aan de leiding staat.

## Verdere opdrachten

In de eerste rondes is het aan te raden om alleen met de opdrachtkaart 1-72 te spelen. Na enkele rondes kan men de kaart 1-72 180° draaien en moet men de kaarten in de omgekeerde volgorde sorteren (hoogste kaart boven, nederigste kaart onder).

Zodra men wat ervaring heeft opgedaan in het sorteren kan men er een volgende opdrachtkaart bijnemen. Belangrijk is dat de opdrachtkaarten OBEN/UNTEN en 1-72 steeds gebruikt moeten worden omdat deze kaarten duidelijk aangeven in welke volgorde er moet worden gesorteerd.

We proberen het nu met twee categorieën.

Helemaal links legt men steeds de OBEN/UNTEN-kaart.

Rechts daarnaast legt men de opdrachtkaart die het eerste criterium bepaalt en helemaal rechts ligt altijd de opdrachtkaart met het sorteercriterium 1-72 (al dan niet 180° gedraaid).

Nu moeten de kaarten dus alfabetisch worden gesorteerd zodat de kaart met de letter die in het alfabet het meest naar voor staat bovenaan de verdekte stapel ligt en de letter die in het alfabet het verst naar achter staat onderaan de stapel ligt. Het kan echter gebeuren dat een speler tweemaal dezelfde letter heeft. In dit geval speelt het tweede criterium een rol en moet er worden gekeken naar het getal op de kaart.



## Voorbeeld



Heeft een speler de hierboven afgebeelde kaarten uitgedeeld gekregen, is de correcte volgorde in de verdeckte stapel van boven naar onder, rekening houdend met ook het tweede criterium de volgende:



Op dezelfde manier verloopt het sorteren als men kiest om te sorteren naar **kleuren** of naar **vlammentongen**. Uiteraard kan men ook sorteren naar meer dan 2 categorieën. Leg dan rechts naast de OBEN/UNTEN-kaart de opdrachtkaart met het eerste criterium, daarnaast de opdrachtkaart met het tweede criterium ... enzovoort. Belangrijk is dat de opdrachtkaart 1-72 steeds helemaal rechts ligt. Ook als het vierde criterium waarschijnlijk nooit zijn rol zal spelen, kan men dit toch doen.

Zo kan men dus bijvoorbeeld de kaarten laten sorteren volgens de volgende criteria:

**OBEN/UNTEN - vlammentongen - kleuren - alfabet - 1-72.**

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als een speler zijn zesde fiche heeft gewonnen. Aan het einde van het spel kan de snelheid zeer belangrijk worden omdat waarschijnlijk meerdere spelers nog maar één fiche nodig zullen hebben.

## Tip

Als men moeilijk kan beslissen welke opdrachtkaarten er worden gebruikt, kan men afspreken dat de kaartengever deze beslissing neemt. Elke ronde wijzigt dan de kaartengever met de wijzers van de klok mee. Op deze manier krijgt de rol van de kaartengever nog iets extra.

## Vereenvoudigde versie

Het is uiteraard mogelijk, in het bijzonder met kinderen, steeds maar met één opdrachtkaart te werken. Een tweede criterium vervalt dan. In het vorige voorbeeld zou dat dan betekenen dat de volgorde van



en eveneens



in de verdeckte stapel van geen enkel belang is omdat de sorteerkaarten op grond van dezelfde letter evenwaardig zijn.

11 juli 2008