

Schnäppchenjagd  
ROSENBERG Uwe  
Queen Games, 1998  
3 - 4 spelers vanaf 10 jaar  
± 60 minuten

# Inleiding

Iedereen is belust op een koopje. En dikwijls vervalt die koopjesjacht in echte koopwoede. Daarbij verzamelt men gewoonlijk een heleboel rommel waarmee men eigenlijk niets kan doen aangezien alleen de werkelijke waarde van de spullen op het einde tellen. Doch welk de werkelijke waarde van iets is, bepaalt elke speler voor zich. Je hebt natuurlijk wel pech als blijkt dat de anderen op hetzelfde koopje uit zijn.

## Spelmateriaal

- 108 koopjeskaarten in 6 kleuren met 9 verschillende motieven : elke kaart draagt een cijfer van 1 tot en met 9 en is in elke kleur twee maal voorhanden. Elk koopje/cijferwaarde is dus 12 maal voorhanden (namelijk 2 maal per kleur).
- 2 superaanbod kaarten : zij zijn de hoogste troeven in het spel maar zijn verder jammer genoeg niets waard.

## Doel van het spel

De spelers trachten met de kaarten, die ze in de hand krijgen, zo veel mogelijk slagen te behalen. Welke kleur troef is (als er al een troef is natuurlijk) wordt pas tijdens de slag vastgelegd en wordt slag na slag opnieuw bepaald. De spelers proberen kaarten van een bepaalde waarde, die ze zelf hebben gekozen, te verzamelen. Deze kaarten vormen voor deze ronde de koopjes voor deze speler. Alle andere kaarten vormen een onnodige belasting en kosten per stuk één minpunt.

Nadat alle slagen van een ronde zijn gespeeld, mogen de speler alle kaarten van één ongewenste waarde wegleggen en op deze manier het aantal minpunten beperken. Tegelijkertijd kunnen ze hiermee hun koopje voor de volgende ronde vastleggen dat hen dan pluspunten zal opleveren. De resterende kaarten worden gebruikt voor de volgende spelronde. De speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

## Spelverloop

### Vorbereiding

Bij 3 spelers worden er 6 rondes gespeeld, bij 4 spelers 4 rondes.

Voor de eerste ronde wordt geloot wie als eerste de kaarten uitdeelt of men laat zeer hoffelijk de oudste speler beginnen. In de volgende rondes wisselt de rol van de gever telkens met de klok mee.

De deler mengt de kaarten en geeft elke speler verdekt 8 kaarten. De resterende kaarten worden als een stapeltje opzij gelegd en zullen pas in de volgende ronde worden gebruikt. Elke speler neemt zijn kaarten in de hand en sorteert deze.

### Voorrunde

De voorrunde wordt alleen in de eerste ronde gespeeld. Elke speler legt om beurt één van zijn handkaarten zichtbaar voor zich op tafel en opent op deze manier zijn koopjesstapel. Op deze manier geven de spelers aan welke koopjes/cijferwaarden ze in de volgende spelronde willen verzamelen.

De speler links van de deler is als eerste aan de beurt, daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Het is toegestaan om een koopje voor zich te leggen dat reeds door een andere speler is gekozen. Het wordt voor beide spelers hierdoor wel moeilijker om koopjes binnen te halen. Als een speler een slag behaalt die een door hem gekozen koopje bevat, dan legt hij deze slag onmiddellijk op zijn koopjesstapel. Elk van deze kaarten levert op het einde van het spel (onafhankelijk van de cijferwaarde van de kaart) één pluspunt op.

Alle andere kaarten die tijdens deze slag werden opgeraapt, zijn waardeloos. Erger nog : ze worden verdekt naast de koopjesstapel gelegd en vormen de rommelstapel. Elke kaart van de rommelstapel levert op het einde van het spel (onafhankelijk van de cijferwaarde van de kaart) één minpunt op.

Een gedeelte van de rommelstapel kan een speler op het einde van het spel terug opruimen. Met wat geluk en tactiek verandert men zowaar rommel in koopjes en worden van minpunten pluspunten gemaakt.

## Het spel om de slagen

De speler links van de deler speelt als eerste een kaart uit, de andere spelers leggen er met de klok mee een kaart bij.

De kleur van de eerst uitgespeelde kaart moet worden gevolgd. Een speler die een kaart van deze kleur heeft, moet die kaart dus uitspelen.

Als een speler niet kan volgen in de eerst uitgespeelde kleur, moet een kaart van een andere kleur worden uitgespeeld. Daarbij beslist hij onmiddellijk op dat moment of de door hem uitgespeelde kleur een troefkleur is of een neutrale kleur. Elke slag kan slechts één troefkleur bevatten.

De slag wordt opgeraapt door de speler die de hoogste kaart uitspeelde. Als er geen troef werd gemaakt, wint de speler die de hoogste kaart uitspeelde in de eerst uitgekomen kleur ; als er wel troef werd gemaakt, wint de hoogste troefkaart.

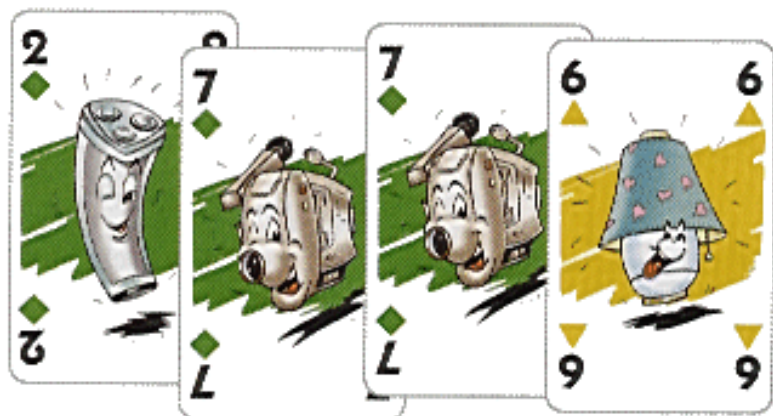
De winnaar van de slag speelt de eerste kaart van de volgende slag uit.

Elke kaart is twee maal voorhanden in het spel. Als een speler een identieke kaart uitspeelt als een kaart die reeds op tafel ligt, mag hij beslissen of deze kaart hoger of lager is dan de eerst uitgespeelde.

De superaanbod kaart is de hoogste troef. Deze mag ook worden uitgespeeld als een speler eigenlijk de kleur die op tafel ligt zou moeten volgen ! De eerste superaanbod kaart is hoger dan de tweede.

### voorbeelden

Anne speelt een groene 2 uit. Groen moet dus worden gevolgd en kan ook niet als troefkleur worden uitgeroepen. Herman en Max hebben groene kaarten in de hand en moeten de kleur dus volgen. Herman speelt een groene 7 uit. Max zou de slag graag hebben maar hij mag geen troef maken. Als hoogste kaart heeft hij eveneens een groene 7. Hij speelt deze uit en verklaart dat zijn 7 hoger is als de voorheen uitgespeelde 7. Herman moet dat, alsook alle andere spelers, accepteren. Marc heeft geen groene kaarten. Hij speelt een gele 6 uit. Aangezien hij de slag niet moet hebben, verklaart hij het geel tot neutrale kleur. Max wint dus de slag.



Anne

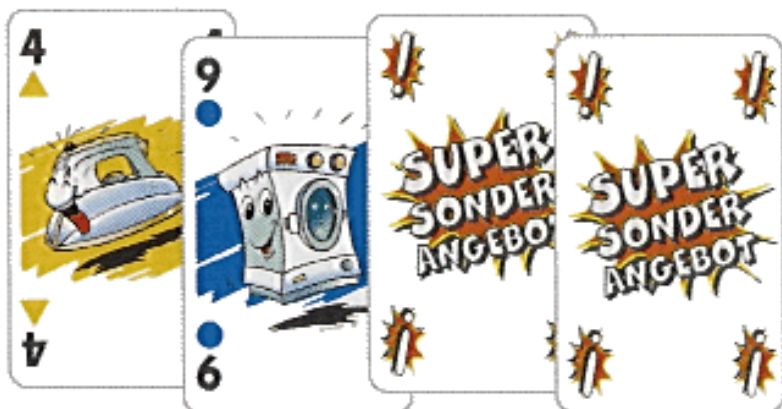
Herman

Max

Marc

Anne speelt een gele 4 uit. Herman zou die 4 graag hebben en kan de troefkleur niet volgen. Hij speelt een blauwe 9 uit en verklaart blauw tot troefkaart. Max zou deze slag even graag hebben, doch hij heeft gele kaarten in zijn hand en moet dus de kleur volgen. Doch hij heeft ook een superaanbodkaart die hij nu als hoogste troef uitspeelt.

Marc maakt van deze gelegenheid gebruik om zijn superaanbodkaart kwijt te raken. Max wint de slag aangezien de eerst uitgespeelde superaanbod kaart hoger troeft dan de tweede.



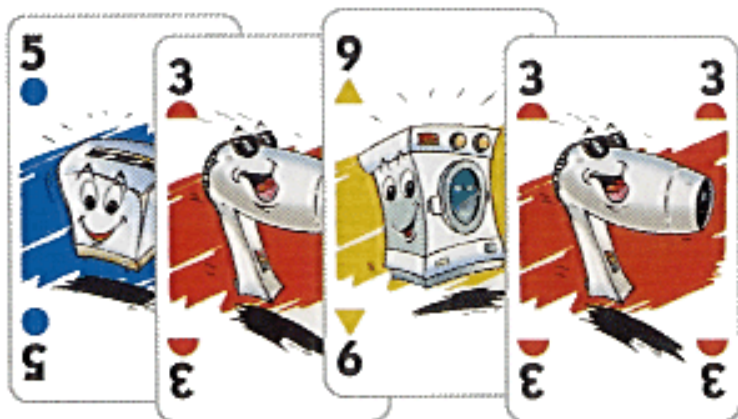
Anne

Herman

Max

Marc

Anne speelt een blauwe 5 uit. Herman heeft geen blauw. Hij wil de slag graag hebben en speelt een rode 3 uit en verklaart rood tot troefkleur. Max zou eveneens graag deze slag hebben maar hij heeft geen blauwe en ook geen rode kaarten. Hij speelt een gele 9 uit en ergert zich aan het feit dat hij geel niet tot troefkleur kan uitroepen aangezien rood al troefkleur is. Marc wil de slag absoluut niet hebben, maar hij heeft alleen nog rode kaarten, troefkaarten dus, in zijn hand. Hij speelt zijn laagste kaart uit, een rode 3, en verklaart dat deze 3 lager is dan de eerst gespeelde 3. Herman wint dus de slag.



Anne

Herman

Max

Marc

Zodra een speler een slag heeft gewonnen, gaat hij na of hij één of meerdere koopjes heeft opgeraapt. Als dit het geval is, legt hij deze zichtbaar op zijn koopjesstapel. Alle andere kaarten inclusief de superaanbod kaarten legt hij verdekt op zijn rommelstapel.

Zodra alle handkaarten zijn uitgespeeld, eindigt de ronde van het spel om de slagen. Daarna gaat men over tot het opruimen.

## Opruimen

Eerst sorteert elke speler de kaarten van zijn rommelstapel op basis van de cijferwaarde (motief).

Beginnend bij de speler die de laatste slag heeft gewonnen, beslissen de spelers om beurten van welke cijferwaarde ze af willen. Ze leggen deze kaarten met de cijferwaarde zichtbaar midden op tafel op een vuilnisbelt.

Als een speler veel kaarten van een bepaalde waarde heeft, kan hij van rommel koopjes maken. Omdat te kunnen doen moet hij eerst :

- bij 3 spelers 3 kaarten met dezelfde waarde op de vuilnisbelt gooien ;
- bij 4 spelers 2 kaarten met dezelfde waarde op de vuilnisbelt gooien ;

Pas daarna mag hij de kaarten van dezelfde waarde die zich nog in zijn rommelstapel bevinden op zijn koopjesstapel leggen.

Op deze manier worden minpunten pluspunten. Bovendien bepaalt de speler op die manier voor de volgende ronde zijn koopje. Het eerst gekozen koopje geldt van nu af aan niet meer voor deze speler.

#### voorbeeld

Er wordt met 4 spelers gespeeld. Anne heeft in de eerste ronde het koopje '6' verzameld. Zij heeft drie slagen gewonnen en daarbij tweemaal haar koopje verkregen. De volgende kaarten liggen nog in haar rommelstapel: 1 - 3 - 3 - 3 - 3 - 4 - 4 - 5 - 7 - 9. Zij werpt twee '3 kaarten' op de vuilnisbelt, de andere beide '3 kaarten' legt ze open op haar koopjesstapel. Daarbij is ze nu in de volgende ronde niet meer op jacht naar '6 kaarten' maar wel naar '3 kaarten'. In Annes rommelstapel liggen onder andere ook nog twee '4 kaarten'. Dit laat zij natuurlijk niet weten aan de andere spelers. Indien zij in het volgende spel om de slagen opnieuw '4 kaarten' verkrijgt kan ze bij het volgende opruimen hiervan gebruik maken om er koopjes van te maken.



Een speler is niet verplicht om aan de andere spelers kenbaar te maken welke kaarten zich nog in zijn rommelstapel bevinden !

Ook bij het opruimen, kan het gebeuren dat meerdere spelers voor dezelfde cijferwaarde kiezen waar ze vanaf willen geraken.

Superaanbodkaarten zijn geen afval. Als een speler in een slag een superaanbod kaart heeft verworven, geraakt hij er tijdens het spel niet meer van af en moet hij deze bewaren in zijn rommelstapel.

Als een speler uit zijn rommelstapel geen koopjes kan maken omdat hij van geen enkele waarde voldoende kaarten bezit, mag hij van één bepaalde waarde minder kaarten op de vuilnisbelt gooien dan is vereist om er koopjes van te kunnen maken.

Hij mag er ook voor kiezen om geen kaarten op de vuilnisbelt te gooien. Let echter wel op : op het einde van het spel levert elke kaart in de vuilnisbelt één minpunt op. Anderzijds kan het ook gebeuren dat een speler tijdens de volgende ronde de juiste kaarten in zijn rommelstapel krijgt om van voorheen verzamelde kaarten toch nog koopjes te kunnen maken.

## Nieuwe ronde

De volgende dealer verzamelt de kaarten van de vuilnisbelt en mengt deze onder de stapel die overgebleven is na de vorige ronde. Vervolgens deelt hij aan iedere speler 8 kaarten uit en begint de volgende ronde.

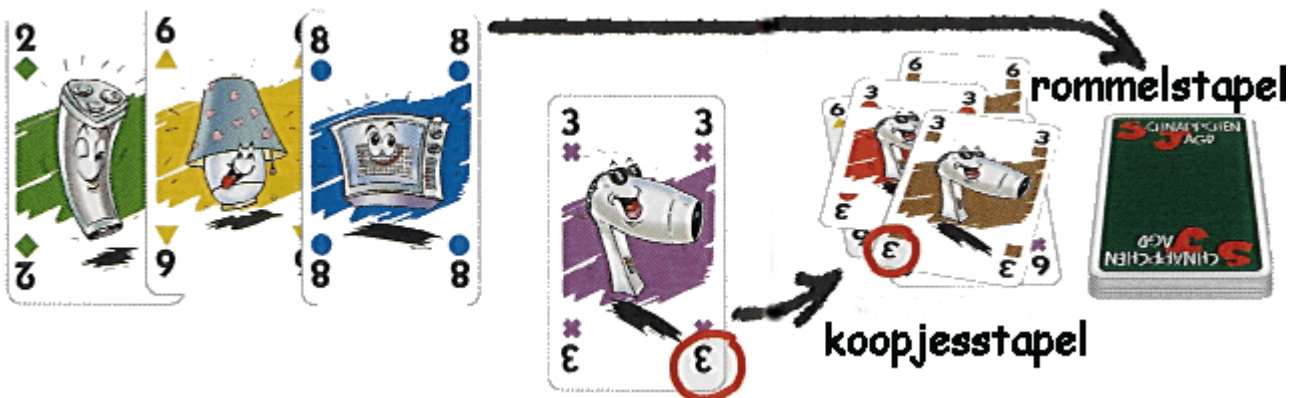
Als er onvoldoende kaarten beschikbaar zijn om elke speler 8 kaarten te geven, worden de kaarten gelijkmatig verdeeld onder de spelers. Iedereen verkrijgt wel hetzelfde aantal kaarten.

## Nieuwe ronde, nieuwe koopjes ?

Voor een speler die tijdens het voorbijruimen een nieuw koopje op zijn koopjesstapel heeft gelegd (hij heeft dus van koopje gewisseld), vormen de kaarten in een slag die betrekking hebben op zijn vorige koopje, slechts rommel. Zij mogen niet meer op de koopjesstapel worden gelegd want de (nieuwe) bovenste kaart van deze stapel bepaalt voor de lopende ronde welke kaarten erop gelegd mogen worden.

### voorbeeld

Anne heeft in de eerste slagronde het koopje '6' verzameld. Bij het opruimen heeft ze het koopje gewisseld naar een '3'. Wanneer ze nu een slag wint met de waarden '2 - 3 - 6 - 8', dan kan alleen de '3' op de koopjesstapel worden gelegd, de '6' belandt samen met de '2' en de '8' op de rommelstapel.



## Tactische tips

Beslis op tijd welke kaartwaarden je wil omzetten in koopjes. Anders loop je het risico dat je op het einde meerdere kaarten van gelijke waarde bezit die je niet meer kan omzetten en die je minpunten opleveren.

Ook als je in de eerste ronde geen enkele slag hebt behaald, kan je het spel nog winnen.

Concentreer je er op om je medespelers zo veel mogelijk minpunten te bezorgen. Daarbij kan het interessant zijn om te weten welke kaartwaarden een speler heeft verzameld. Van deze waarde zal hij er vermoedelijk niet veel meer in zijn handen hebben.

## Einde van het spel

Het spel eindigt na het voorgeschreven aantal spelrondes. In de laatste ronde mogen de spelers tweemaal opruimen. Elke speler mag dus tweemaal een bepaalde waarde kiezen in zijn rommelstapel waarvan hij af wil of die hij wil omzetten in koopjes.

Natuurlijk kiest hij op dit tijdstip in het spel die waarde waarvan hij de meeste kaarten bezit. Het minimum aantal kaarten (3 of 2) belandt op de vuilnisbelt, de andere kaarten van deze waarden op de koopjesstapel.

Elke speler telt de kaarten van zijn beide stapels. Elke koopjeskaart levert één pluspunt op, elke rommelkaart kost één minpunt.

De speler die de beste totaalscore behaalt, wint het spel.

