

SOKRATES

Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel de meeste kaarten heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ spelreglement
- ⇒ 48 kaarten genummerd van 2 tot en met 5 in 4 kleuren en van elke kaart zijn er 3 voorhanden
- ⇒ 6 Sokrates-kaarten (jokers)

Spelvoorbereiding

- ⇒ De kaarten worden verdekt geschud.
- ⇒ Elke speler ontvangt verdekt 3 kaarten. Deze vormen zijn voorraad. Mocht hij bij het delen één of meerdere Sokrates-kaarten ontvangen, dan geeft hij deze onmiddellijk terug en krijgt hij (een) nieuwe.
- ⇒ De resterende kaarten (inclusief teruggegeven Sokrates-kaarten) worden opnieuw geschud en vervolgens één per één verdekt in rijen op tafel gelegd.
- ⇒ Een beginspeler wordt aangeduid.

Spelverloop

- ⇒ **Bieden** : Het spel verloopt in meerdere ronden. Per beurt mag slechts één speler kaarten omdraaien, m.n. die speler

die het hoogste bod deed. Het bieden vindt steeds plaats bij het begin van een ronde. In uurwijzerzin zegt elke speler hoe hoog de waarde van de kaartencombinatie zal zijn die hij om zal draaien uit de op tafel liggende kaarten. Zodra een speler tijdens een ronde gepast heeft, mag hij niet meer meebieden in die ronde. Er mogen zo veel kaarten omgedraaid worden als gewenst. De waarde van de omgedraaide combinatie moet minimaal even hoog zijn als het gedane bod. De eerste speler heeft wel wat geluk nodig omdat hij nog absoluut niet weet welke kaart waar op tafel ligt.

- ⇒ **Combinaties** : Een combinatie of serie bestaat uit kaarten van hetzelfde getal of dezelfde kleur. De waarde van een combinatie is de som van de cijfers die op de kaarten staan afgebeeld. Een sokrates-kaart kan bij elke serie gelegd worden en heeft steeds de waarde 2.
- ⇒ Na het omdraaien van een aantal kaarten kan het volgende gebeuren :
 - * **Winnen** : De omgedraaide combinatie heeft een waarde die gelijk is aan of hoger is dan het door die speler gedane bod. De speler beslist zelf of hij nu ophoudt, of nog meer kaarten omdraait. Alle omgedraaide kaarten moeten wel steeds één opeenvolgende serie vormen. Als een speler een ronde met succes beëindigt, neemt hij alle omgedraaide kaarten en legt deze bij zijn voorraad. Vervolgens begint een nieuwe ronde en wordt er opnieuw geboden.
 - * **Verliezen** : De speler die een kaart omdraait die niet bij zijn serie past, heeft pech. Hij mag nu geen andere

kaarten meer omdraaien en is verplicht om willekeurig één van de kaarten uit zijn voorraad zichtbaar op tafel te leggen bij de andere kaarten. Nadat alle spelers de omgedraaide kaarten hebben gezien, worden ze allemaal terug omgedraaid. De speler links begint een nieuwe ronde en doet een bod.

- ⇒ Omdat een speler alleen maar kaarten kan verdienen als hij het hoogste bod heeft gedaan, is het belangrijk om hoog genoeg te bieden en af en toe iets te riskeren. Opgelet echter voor een te hoog bod ! Als een speler geen kaarten meer in zijn voorraad heeft en toch een kaart moet afgeven, stopt voor hem het spel onmiddellijk.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra alle kaarten opgebruikt zijn. De waarden die op de kaarten staan, hebben dan geen betekenis meer. De speler met de meeste kaarten wint het spel.

SOKRATES		
Blatz	Knizia, Reiner	1993
2 - 4 spelers	vanaf 8 jaar	20 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996