

# SPACE BEANS

DIT ZIJN DE AVONTUREN VAN GALACTISCHE BONENHANDELAARS DIE, VELE LICHTJAREN VAN DE AARDE VERWIJDERD, JACHT MAKEN OP DE GEGEERDE SPACEBEANS. SPACEBEANS ZIJN BUITEN-AARDSE LEVENSVORMEN DIE OP BONEN GELIJKEN. SPACEBEANS ZIJN ECHTER VEEL WAARDE-VOLLER DAN EEN DOORDEWEEKSE GROENTE. DE HANDELAAR MET DE GROOTSTE VERZAMELING SPACEBEANS, MAG DE WAARDEVOLSTE TROFEEËN INCASSEREN. DE SPELER DIE AAN HET EINDE VAN HET SPEL DE BESTE TROFEEËN IN ZIJN BEZIT HEEFT, WINT HET SPEL.

## MATERIAAL EN VOORBEREIDING

Het spel bestaat uit 105 kaarten met zeven verschillende SPACEBEANS. Elke kaart draagt een cijferwaarde tussen 1 en 9. De kaarten met waarde 1, 2 en 3 zijn éénmaal voorhanden; de kaarten met waarden 4 tot en met 9 zitten tweemaal in het spel.

**Voor het spel begint**, worden alle kaarten samen geschud en krijgt elke speler hiervan verdekt **drie kaarten** toebedeeld, die hij in de hand neemt. Alleen de **deler zelf krijgt geen kaarten!** De overige kaarten worden als blinde stapel in het midden van de tafel gelegd.

Als in de loop van het spel deze stapel leeg raakt, worden de kaarten in de aflegstapel opnieuw geschud en als nieuwe blinde stapel gebruikt.

## SPELVERLOOP IN HET KORT

De speler links van de deler is als eerste in de beurt. De andere spelers volgen in wijzerzin. De beurt van een speler bestaat **in de eerste ronde** uit drie acties die na elkaar en in de aangegeven volgorde worden uitgevoerd.

1. TREKKEN VAN TWEE KAARTEN
2. BEGINNEN VAN **ÉÉN** VERZAMELING
3. WEGSCHENKEN HANDKAARTEN

Van zodra elke speler een keer aan de beurt geweest is en alle acties heeft doorlopen, is de eerste ronde voorbij. **Vanaf de tweede ronde** bestaat een beurt uit vier acties. Ook deze worden in de aangegeven volgorde doorlopen.

1. TREKKEN VAN TWEE KAARTEN
2. OPHEFFEN VAN VERZAMELING(EN)
3. UITBREIDEN OF NIEUW BEGINNEN VAN **ÉÉN** VERZAMELING
4. WEGSCHENKEN HANDKAARTEN

De eerste twee acties **mogen** uitgevoerd worden. De twee laatste acties

zijn **verplicht** uit te voeren. Omdat de derde actie verplicht is, kan het gebeuren dat een speler ook verplicht wordt om de tweede actie uit te voeren en zo ruimte te creëren voor die derde actie. Dit wordt later duidelijk.

## EERSTE RONDE

**1. TREKKEN VAN TWEE KAARTEN** – Als eerste actie **mag** een speler precies twee kaarten (niet meer, ook niet minder) van de blinde stapel nemen en aan zijn handkaarten toevoegen. Aan deze actie mag verzaakt worden.

**2. BEGINNEN VAN **ÉÉN** VERZAMELING** – De tweede actie is wel **verplicht** en houdt in dat een speler met **één of meerdere** bonenkaarten van een zelfde soort (zelfde kleur) een verzameling opstart. Een verzameling is een willekeurig lange rij van kaarten van eenzelfde bonensoort. De eerste verzameling van een speler ligt altijd **open**, d.w.z. met de afbeelding naar boven zodat deze zichtbaar is voor alle spelers.

*Bijvoorbeeld: een speler die in zijn hand twee gele Klingonbonen, één paarse Centauriboon en twee rode Darth Beans heeft, kan (a) met één of twee gele bonen een verzameling opstarten, (b) met één of twee rode bonen een verzameling opstarten of (c) met de ene paarse boon een verzameling opstarten.*

**3. WEGSCHENKEN HANDKAARTEN** – Voor de beurt naar de volgende speler gaat, **moet** een speler al zijn overgehouden handkaarten aan zijn **rechter** buurman doorgeven. Pas daarna is de **linker** buurman aan de beurt.

## TWEEDE EN VOLGENDE RONDES

**1. TREKKEN VAN TWEE KAARTEN** – Deze actie verloopt op precies de zelfde manier als in de eerste ronde.

Er is één **uitzondering** : wanneer een speler bij het begin van zijn beurt geen enkele handkaart heeft, is hij **verplicht** om twee nieuwe kaarten te nemen.

## 2. OPHEFFEN VAN VERZAMELING(EN)

– Voor zijn tweede actie **mag** een speler zijn **open** verzameling opheffen. In de loop van het spel mag een speler **maximaal twee** verzamelingen voor zich hebben liggen. Eén verzameling (de minst recente) ligt altijd **open**, zoals hierboven beschreven. De tweede verzameling (de meest recente) is altijd een **geheime** verzameling. D.w.z. dat deze neergelegd wordt met de rugzijde van de kaarten naar boven. Zolang deze verzameling geheim is, kent alleen de eigenaar de inhoud ervan. Hij mag zijn geheime verzameling ook op elk ogenblik inkijken.

Wanneer een verzameling opgeheven wordt, is dat **altijd** de **open** verzameling. Heeft een speler ook een geheime verzameling, wordt deze (na het opheffen van de eerste) onmiddellijk omgedraaid zodat de afbeeldingen naar boven liggen. De geheime verzameling wordt zo de **nieuwe open** verzameling. Ook deze verzameling **mag** onmiddellijk opgeheven worden.

Het opheffen van verzamelingen is **in principe niet verplicht**. De spelers moeten er echter rekening mee houden dat ze in de volgende actie tenminste één kaart aan één van beide verzamelingen moeten toevoegen. Beschikt een speler op dit moment over geen enkele kaart om dat te doen, is hij verplicht om tenminste één verzameling (de open) op te heffen. Zo creëert hij de ruimte om bij de volgende actie een nieuwe verzameling op te starten.

## Hoe een verzameling opheffen ?

Wanneer een speler beslist om een verzameling op te heffen, kan hij →→

hiervoor een trofee krijgen. Om aanspraak te maken op deze trofee, moet de **cijferwaarde** van ten minste één kaart in de verzameling **overeenstemmen** met het totaal **aantal kaarten** in die verzameling.

*Bijvoorbeeld: een verzameling van 5 rode Darth Beans levert punten op wanneer zich in die verzameling ten minste één kaart met waarde 5 bevindt. De waarde van de trofee is gelijk aan deze waarde, in dit geval 5*

De kaart met de corresponderende waarde (één indien er twee kaarten met dezelfde waarde zijn) bewaart de speler op een aparte trofeeënstapel. De overige kaarten uit de verzameling komen op de aflegstapel terecht. De spelers mogen elkaars trofeeënstapel op elk gewenst ogenblik inkijken.

Het kan ook (al dan niet vrijwillig) gebeuren dat een verzameling opgeheven wordt zonder dat de waarde op één van de kaarten overeenkomt met het aantal kaarten. In dat geval gaan alle kaarten van de verzameling op de aflegstapel en wordt er geen trofee uitgereikt.

Een verzameling **moet niet** onmiddellijk opgeheven worden van zodra het aantal kaarten in de verzameling overeenstemt met de waarde op één van de kaarten. De verzameling kan immers nog bewaard en uitgebreid worden en op een later moment opgeheven.

**3. UITBREIDEN OF NIEUW BEGINNEN VAN ÉÉN VERZAMELING** – Een speler **moet ofwel** aan één (niet meer, niet minder) van zijn verzamelingen tenminste één kaart van dezelfde soort toevoegen; **ofwel** start hij een nieuwe verzameling op door één of meerdere kaarten van eenzelfde soort uit te spelen.

Let wel: een speler kan maximaal twee van zulke verzamelingen bezitten. Als hij aan geen van beide een kaart kan of wil aanleggen, moet hij in de tweede fase ruimte vrij maken (zie hoger) voor een nieuwe verzameling door tenminste één van de verzamelingen op te heffen.

Andere situaties die zich kunnen voordoen, zijn:

Indien de speler reeds één (open) verzameling heeft, wordt de nieuwe als een geheime opgestart.

Heeft de speler reeds twee verz. (één open en één geheime) voor zich liggen, mag hij slechts in één van beide kaart(en) toevoegen. De speler mag wel zelf kiezen in welke verz. Hij dit wil doen.

Heeft een speler bij aanvang van de derde actie geen enkele verzameling, moet hij een nieuwe opstarten. Dit is dan altijd een open verzameling. Enkel wanneer een speler een open verzameling heeft, kan hij ook een geheime bezitten.

Het is toegelaten om twee verz. van dezelfde soort te hebben.

**4. WEGSCHENKEN HANDKAARTEN** – Deze actie verloopt op precies de zelfde wijze als in de eerste ronde. Eén **uitzondering**: wanneer een speler aan het einde van zijn beurt geen handkaarten over heeft, kan hij ze ook niet wegschenken en vervalt deze actie.

#### EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt van zodra een speler bij het einde van zijn beurt een trofeeënstapel van **tenminste 30 punten** (alle waarden op de kaarten optellen) bezit. Deze speler krijgt voor het beëindigen van het spel tevens **3 bonuspunten**.

Alle spelers leggen hun handkaarten op de aflegstapel, maar krijgen nog wel de gelegenheid om hun beide verzamelingen op te heffen en op die manier nog enkele trofeeën in de wacht te slepen. Daarna tellen alle spelers de waarden op de kaarten in hun trofeeënstapel samen. De speler met de hoogste score wint.

*Bijvoorbeeld: Een speler heeft aan het einde van zijn beurt trofeeën ter waarde van 31 punten. Hij krijgt daarvoor een bonus van 3 punten. Tevens heeft hij nog een verzameling van 6 Klingbonen met waarden 1,4,4,5,7 en 9. Zijn 2 Darth Beans hebben de waarden 2 en 8. Zijn totaalscore is dan  $31+3+0+2=36$  pt.*

SPACEBEANS		
Amigo	Uwe Rosenberg	1999
2 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	± 45 minuten

Vertaling : Sven De Backer voor FORUM-Mortsel