



Volltreffer
Berliner Spielkarten, 1999
BURKHARDT Günter
03 - 05 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

Inleiding

Volltreffer is een kaartspel dat verloopt in drie bedrijven. Een volledige spelronde bestaat dus uit drie fasen. In fase 1 kopen de spelers beurtelings telkens één kaart, tot elke speler 8 kaarten bezit. In fase 2 kan elke speler met zijn 8 kaarten punten melden. In fase 3 wordt met de 8 kaarten een gans normaal kaartspel gespeeld waarbij elke slag 5 punten oplevert.

Normaal gezien worden er meerdere rondes gespeeld. Wie na een volledige spelronde (dus na de drie fasen) met zijn spelfiguur in het doelbereik staat (61 tot 70 punten) is de winnaar van het spel. Staan er meerdere spelers in het doelbereik dan wint die speler die het getal 66 het dichtst benadert.

Inhoud

- 50 speelkaarten ;
- 4 prijskaarten ;
- 1 scoretabel ;
- 1 kaart 'puntenscore' ;
- 5 spelfiguren.

Spelvoorbereiding

De scoretabel (genummerd van 1 tot en met 80) wordt in het midden van de tafel gelegd.

afbeelding 1

1	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76
2	7	12	17	22	27	32	37	42	47	52	57	62	67	72	77
3	8	13	18	23	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78
4	9	14	19	24	29	34	39	44	49	54	59	64	69	74	79
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80

Puntenscore
drieling : 5 punten
vierling : 10 punten
vijfing : 25 punten
alle 5 kleuren : 5 punten
kleinste som : 5 punten
↓
Startspeler

Prijs :
4

Prijs :
2

Prijs :
1

Prijs :
0

VOLLTREFFER

De vier prijskaarten worden open naast elkaar gelegd onder de scoretabel en wel in de volgende volgorde : 4 - 2 - 1 - 0.

De 50 speelkaarten worden goed geschud en als verdeckte stapel naast de 4 prijskaarten gelegd. De bovenste kaart wordt omgedraaid (hier groen 8) en half onder de stapel geschoven. Deze kaart blijft gedurende de volledige spelronde onder de stapel liggen en bepaalt tevens de troefkleur.

Iedere speler kiest nu een spelfiguur en plaatst deze op de scoretabel :

- bij 3 en 4 spelers op veld 25 ;
- bij 5 spelers op veld 30.

Bij het begin van het spel staan de spelfiguren nogal dicht op elkaar, maar dat zal zich snel verbeteren in de loop van het spel.

De kaart 'puntenscore' wordt open naast de scoretabel gelegd. Deze kaart is alleen belangrijk voor beginnende spelers omdat ze een overzicht geeft van de punten. Bij geoefende spelers wordt deze kaart zelden gebruikt.

Spelverloop

Het spel verloopt, zoals eerder reeds werd gezegd, in drie fasen die na elkaar worden uitgevoerd.

Fase 1 : kaarten kopen

Eerst worden 4 kaarten van de stapel blootgelegd en aan een prijskaart toebedeeld. Ook in het verdere spelverloop zal aan elke prijskaart één speelkaart worden toebedeeld. Een troefkaart wordt altijd toebedeeld aan de duurste prijskaart (prijskaart 4). Indien er meerdere troefkaarten worden omgedraaid dan gaat de hoogste troefkaart naar de duurste prijskaart (prijskaart 4) en de tweede hoogste troefkaart naar prijskaart 2 enz.

De kaarten die geen troef zijn worden eenvoudig geordend naar de grootte van het getal. Is er ook daar een gelijke stand dan beslist de gever bij welke prijskaart ze wordt toebedeeld.

afbeelding 2



De jongste speler begint. Hij moet één van de 4 openliggende kaarten kiezen en in de hand nemen. De prijs die de speler dient te betalen voor de kaart wordt van zijn punten op de scoretabel afgetrokken (de spelfiguur wordt dus verplaatst). Uiteraard is de kaart die bij de prijslijst 0 ligt kosteloos.

Daarna legt de speler de bovenste kaart van de verdeckte stapel bloot. De 4 kaarten worden opnieuw zoals hier boven beschreven aan de 4 prijskaarten toebedeeld.

een voorbeeld

Anne neemt de troefkaart 4 (zie afbeelding 2) en zet haar spelfiguur 2 velden terug op de scoretabel (de prijs die zij moet betalen). Anne legt de bovenste kaart van de stapel bloot (een rode 2) en wijst opnieuw elke van de vier kaarten aan een prijskaart toe.

afbeelding 3



Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt. Hij neemt op zijn beurt één van de vier openliggende kaarten, trekt de kostprijs hiervan op de scoretabel af, legt de bovenste kaart van de verdeckte stapel bloot en ordent opnieuw de 4 kaarten.

Dit gaat zolang door tot alle spelers 8 kaarten in de hand hebben.

Fase 2 : Punten scoren

Iedere speler heeft nu de mogelijkheid om met zijn kaarten punten te scoren. De kaarten die punten opleveren moeten ook worden getoond. De behaalde punten worden onmiddellijk op de scoretabel aangeduid.

De speler die beweert de kleinste som te bezitten (de som van alle 8 kaarten), moet zijn kaarten door zijn linkerbuurman laten natellen indien er daar behoefte aan is bij de andere spelers.

De kleinste som moet worden gemeld, alle andere zaken mogen worden gemeld.

Puntenscore	
drieling	: 5 punten
vierling	: 10 punten
vijfling	: 25 punten
alle 5 kleuren	: 5 punten
kleinste som	: 5 punten
↓	
Startspeler	

Fase 3 : Het spel om de slagen

Met de 8 kaarten die elke speler bezit, wordt nu een gans normaal kaartspel (vergelijkbaar met whist) gespeeld.

De speler die in fase 2 de kleinste som had, moet het spel openen. Hij speelt een willekeurige kaart uit. Beurtelings (met de klok mee) moet elke medespeler eveneens een kaart uitspelen en bij de slag voegen. Deze kaart moet de kleur volgen van de eerst uitgespeelde kaart. Als een speler de kleur niet kan volgen dan mag hij ook een andere kleur uitspelen en uiteraard ook een troefkaart.

De hoogste troefkaart wint de slag. Werd er in de slag geen troefkaart uitgespeeld dan wint de hoogst uitgespeelde kaart in de kleur van de eerst uitgespeelde kaart deze slag.

Voor elke slag ontvangt de speler 5 punten die onmiddellijk op de scoretabel worden aangeduid.

De winnaar van de slag opent de nieuwe slag door opnieuw een willekeurige kaart uit te spelen. Beurtelings moeten de medespelers eveneens een kaart uitspelen, steeds rekening houdend met de hierboven beschreven regels. De winnaar van elke slag ontvangt 5 punten.

Op deze manier worden alle 8 kaarten uitgespeeld.

Einde van het spel

Normaal gezien zullen er meerdere rondes moeten worden gespeeld.

Van zodra een speler aan het einde van een volledige ronde (na fase 3) met zijn spelfiguur in het doelbereik staat (61 - 70 punten), wint hij het spel. Als er meerdere spelfiguren in het doelbereik staan dan wint die speler die het getal 66 het dichtst benaderd.

voorbeeld

Aan het einde van een volledige ronde staat de spelfiguur van Marc op 68 en de spelfiguur van Anne staat op 65 : Anne wint het spel.

Opmerkingen

In elke nieuwe spelronde die er wordt gestart, begint een andere speler met de aankoop van de eerste kaart in fase 1 (de speler links van de eerste koper in de eerste ronde).

Het is vanzelfsprekend dat een speler die bijvoorbeeld vier kaarten met de waarde 9 in zijn handen heeft, ofwel een vierling ofwel een drieling kan scoren maar niet allebei.

In fase 2 is het uiteraard ook toegelaten om meerdere zaken te melden : twee vierlingen, één vijfling, twee drielingen, alle kleuren, de kleinste som enz. Belangrijk is wel dat een kaart maar éénmaal mag worden gebruikt in een drieling, vierling of vijfling.

Bij de zoektocht naar de kleinste som, wordt er op de eerlijkheid gerekend van alle medespelers en moet niet het exacte totaal worden gemeld. Een speler kan beweren dat hij de kleinste som heeft omdat zijn totaal kleiner is dan 25. Eventueel kan een andere speler dan beweren dat zijn totaal kleiner is dan 21 enz. Het laten nakijken van de som door de linkerbuurman moet eigenlijk een uitzondering blijven.

Indien een speler in het spelverloop het einde van de scoretabel (80 punten) overschrijdt, moet hij verder beginnen te tellen vanaf het getal 41. Staat Marc bijvoorbeeld op getal 78 en hij ontvangt in fase 3 de punten van een slag dan komt hij terecht op getal 43.

Als een speler aan het einde van fase 3 op een veld van de scoretabel staat tussen 71 - 80, dan moet hij in de volgende ronde van daaruit verder spelen.

Als er in fase 1 van het spelverloop een kaart (geen troef) wordt blootgelegd waarvan de waarde even hoog is als de waarde van een kaart die reeds op tafel ligt (eveneens geen troef) dan wordt de laatst blootgelegde kaart rechts naast de andere kaart met dezelfde waarde gelegd (dus op de prijskaart met een kleinere kostprijs).

afbeelding 4



Carl is aan de beurt. Hij kiest de gele 10 en zet zijn spelfiguur 4 velden op de scoretabel terug. Hij neemt de bovenste kaart van de stapel en een paarse 8 wordt blootgelegd. De reeds aanwezige rode 8 wordt nu onder de prijskaart 4 gelegd en de nieuw blootgelegde paarse 8 komt rechts naast de rode 8 te liggen, dus onder de prijskaart met de waarde 2.

afbeelding 5 : de nieuwe situatie



Variante

Het doelbereik wordt verkleind van 63 tot en met 69 punten.

De speler die in fase 1 een nieuwe kaart blootlegt, legt deze op de vrijgekomen plaats bij de prijslijst. Vervolgens moet de speler twee kaarten van plaats ruilen.

Het verdere spelverloop is identiek.