

WAS STICHT ?

Spelmateriaal

- * 36 spelkaarten : 4 kleuren, telkens gaande van waarde 1-9
- * 5 troefkleurkaarten : 1 per kleur + 1 'geen troefkleur'
- * 10 troefgetalkaarten : 9 met waarden 1-9 + 1 'geen troefgetal'
- * 24 opgavekaartjes
- * 1 houten schijfje

Spelvoorbereiding

De opgavekaartjes worden open op de tafel uitgespreid. De beginspeler neemt er zich één naar keuze van. De andere spelers volgen in uurwijzerzin. Deze handelwijze wordt herhaald totdat elke speler 5 opgavekaartjes heeft. De resterende kaartjes worden uit het spel genomen.

De opgavekaartjes geven aan welke opdracht de speler in een bepaalde spelronde moet trachten uit te voeren. In de rechteronderhoek staat een cijfer (gaande van 1-8) wat weergeeft hoe moeilijk de opdracht te vervullen is. Hoe hoger het getal, hoe moeilijker. Bij het einde van het spel worden deze cijfers indien nodig gebruikt om de winnaar te bepalen.

Spelverloop

Elk spel bestaat uit zoveel ronden als er nodig zijn om één speler er in te laten slagen al zijn opgaven uit te voeren. Elke spelronde bestaat uit meerdere fasen : nemen van de kaarten (a), kiezen van de opgave (b), kaartspel (c), einde van de ronde (d), einde van het spel (e).

a) Nemen van de kaarten

De spelers mogen de kaarten zelf kiezen. Belangrijk hierbij is de alleen de beginspeler de troefkleur- en getal van deze spelronde kent. De andere spelers moeten dit tijdens het nemen van de kaarten ontdekken.

De beginspeler mengt de stapeltjes van de 36 spelkaarten, de 5 troefkleurkaarten en de 10 troefgetalkaarten. Vervolgens neemt hij onderaan de stapel de troefkleur en het troefcijfer voor deze ronde. Alleen hij mag deze kaarten bekijken. Getaltroeven gaan boven kleurtroeven. Neemt hij de kaarten 'geen troefkleur' of 'geen troefgetal', dan is er deze ronde resp. geen troefkleur of -getal.

Vervolgens legt de beginspeler de 36 spelkaarten en legt ze in 9 rijtjes van 4 kaarten. De speler links van de beginspeler krijgt de houten schijf. De speler met de houten schijf neemt als eerste één kaart van de meest linkse rij en legt deze open voor zich neer. Dan volgen de drie andere spelers in uurwijzerzin. Als alle kaarten van de eerste rij opgenomen zijn, geeft de beginspeler een tip over de troefkleur en -getal. Hierbij wordt er van uitgegaan dat de vier opgenomen kaarten één slag vormen waarbij de speler met de houten schijf als eerste een kaart uitspeelde. De beginspeler vertelt wie er de slag gewonnen zou hebben. Op deze wijze dienen de andere spelers uit te vinden wat het troefgetal en -kleur zijn.

De houten schijf gaat naar de volgende speler in uurwijzerzin. Hij kiest zich als eerste een kaart uit de tweede rij. De drie andere spelers volgen. De beginspeler geeft opnieuw een tip.

Dit gaat zo voort tot alle kaarten opgeraapt zijn. De spelers nemen hun kaarten op en de

beginspeler draait de troefkleur en -getalkaart om zodat iedereen weet wat ze zijn.

b) Kiezen van de opgave

Elke speler - met uitzondering van de beginspeler - kiest nu één opgave-kaartje uit waarvan hij denkt dit in deze spelronde te kunnen vervullen. Gelijktijdig worden de opgaven zichtbaar op tafel gelegd. Slaagt een speler er in om zijn opdracht te vervullen, dan geeft hij het kaartje op het einde van de spelronde af.

De beginspeler legt geen eigen opgavekaartje af. Hij moet proberen om de opdracht van één van de andere spelers uit te voeren. De keuze van de opdracht die hij wil vervullen, mag hij tijdens de spelronde nog veranderen. Als hij er in slaagt deze uit te voeren en op voorwaarde dat de betrokken speler er niet in slaagde, mag hij een eigen opgavekaartje naar keuze wegleggen. Vervulde de betrokken speler zijn opdracht wel, dan mag alleen hij zijn opgavekaartje wegleggen.

c) Het kaartspel

De regels die hierbij gelden zijn dezelfde als diegene die bij een andere troefkaartspel gelden.

De speler links van de beginspeler speelt als eerste uit, elke speler moet in uurwijzerzin een kaart bijspelen. Als een speler kaarten heeft van de uitgespeelde kleur of troef, moet hij volgen. Een hoge kaart van een bepaalde kleur kan alleen genomen worden door een hogere kaart van die kleur of een troefkaart. Een speler is niet verplicht te kopen met troef. Getaltroeven gaan boven kleurtroeven. Bij getaltroeven is de hoogste kaart die tegelijk ook kleurtroef is. Hij gaat boven alle andere troeven. Bij getaltroeven - in andere kleuren - geldt bovendien dat de eerst uitgespeelde troef de hoogste is. Bij de kleurtroeven geldt de rangorde van het cijfer erop als waarde-aanduiding.

Bij een spel zonder troefkleur, zijn alle getaltroeven even veel waard. Bij een spel waarbij er geen troefgetal is, geldt de rangorde van de kleurtroef.

d) Einde van een ronde

Na elke spelronde mogen alle spelers die hun opdracht vervuld hebben, hun opgavekaartje open voor zich af- en wegleggen. De beginspeler mag slechts een opgavekaartje wegleggen als hij er in geslaagd is om een opdracht van een andere speler uit te voeren die er zelf niet in geslaagd is.

Na elke spelronde wisselt de beginspeler - door de houten schijf te geven aan de links zittende medespeler - zodat een andere speler tijdelijk als enige de troefkleur en -getal kent.

e) Einde van het spel

Het spel wordt beëindigd zodra een speler er in geslaagd is om al zijn opgavekaartjes af te leggen. Deze speler wint het spel. Slagen hierin meerdere spelers tegelijk, dan is de winnaar diegene met het hoogste aantal punten op de neergelegde kaartjes.