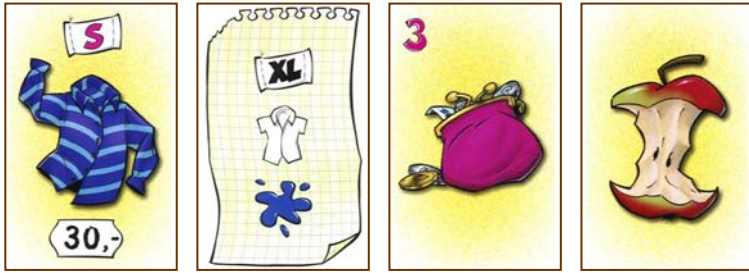


Wühltisch
Ravensburger, 2002
GIMMLER Thorsten
2 - 5 spelers vanaf 7 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

110 kaarten : 80 hemden, 16 aankooplijsten, 7 nuttige en 7 nutteloze voorwerpen.



Inleiding

In de stad is het uitverkoop en het warenhuis maakt grote reclame voor een super voordelige aanbieding van hemden. De strijd om de juiste hemden begint aan de koopjestaafel. Iedereen probeert zijn gewenste stukken te bemachtigen. Men vindt echter zelden wat men zoekt. Meestal is het de verkeerde kleur, de grootte is niet juist, de prijs is te hoog of het model bevalt niet. En als men niet goed oppast, krijgt men dingen in handen die anderen op de koopjestaafel hebben laten liggen.

Doel van het spel

De speler die zo veel mogelijk van zijn aankooplijsten te pakken heeft gekregen en daarbij ook nog de prijs in het oog heeft gehouden, wint het spel.

Vorbereiding

De voorbereiding van elke ronde is identiek : alle hemden en voorwerpen worden goed geschud en verdekt op een wanordelijke stapel in het midden van de tafel gelegd.

De aankooplijsten worden grondig geschud. Elke speler krijgt verdekt 3 aankooplijsten die hij met de rugzijde naar boven voor zich op de tafel op één stapel legt. De speler mag vooraf zijn aankooplijsten niet bekijken.

Bovendien worden er een balpen en een blad papier klaargelegd om de punten te noteren.

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld over 4 rondes. Elke ronde verloopt hetzelfde : de speler met het mooiste hemd geeft het startschot en roept: "Aan de koopjestaafel, klaar, start !".

Nu draaien alle spelers hun bovenste aankooplijst om en beginnen gelijktijdig en zo snel mogelijk naar 3 hemden te zoeken die passen bij hun aankooplijst.

Daar het niet eenvoudig is om tijdens de solden juist die hemden te vinden die men nodig heeft, volstaat het dat de 3 hemden samen in minstens 7 van de 9 kenmerken overeenstemmen met de aankooplijst. Als ze alle drie passen is dat natuurlijk nog beter.

Er wordt gezocht met één hand, dus niet met twee handen tegelijk. Bovendien mag altijd maar één kaart van de koopjesstapel worden genomen en bekeken. Bevalt een hemd u niet, dan legt u deze kaart terug op de stapel in het midden van de tafel en u neemt een andere kaart.

Bevalt een hemd u wel, dan neemt u deze kaart in uw vrije hand. Vervolgens zoekt u verder naar de andere twee hemden. Ook hemden die een speler al langer vast heeft, mag hij later terug op de tafel leggen.

Vindt de speler een voorwerpkaart met daarop een getal (een nuttig voorwerp), dan legt hij deze kaart open voor zich op tafel. De waarde van deze kaart wordt later bij zijn behaalde punten opgeteld. Voorwerpkaarten zonder getal (nutteloze voorwerpen) worden verdekt terug op de koopjestaafel gelegd.

Een speler mag ten hoogste 3 hemden in zijn bezit hebben. Wil hij een vierde kaart behouden, moet hij één van de andere hemden terug op de stapel werpen.

Heeft een speler 3 hemden verzameld waarmee hij tevreden is, dan legt hij deze als stapel voor zich op tafel met de aankooplijst erbovenop. Vervolgens neemt hij de volgende aankooplijst van zijn stapel en kan hij terug beginnen te zoeken. De speler probeert op dezelfde manier de andere 2 aankooplijsten af te werken.

Afgelegde kaarten kunnen niet meer worden verwisseld.

De speler die als eerste 9 hemden heeft verzameld, roept: "Handen weg !" en beëindigt zo deze ronde. De speler die nu nog 3 hemden in zijn handen heeft, legt deze hemden voor zich af met de aankooplijst erbovenop. De spelers met minder dan 3 hemden in hun handen moeten de hemden terug op de koopjesstapel leggen.

De overeenkomsten

De hemden hebben 4 verschillende kenmerken, namelijk :

- het patroon : strepen of bollen ;
- de kleur : rood of blauw ;
- de grootte : small (S) of extra large (XL) ;
- het model : lange of korte mouwen.

Op elke aankooplijst staan 3 van deze 4 kenmerken. Daar er per aankooplijst 3 hemden moeten worden gevonden, is de aankooplijst optimaal vervuld als alle 3 hemden met de 3 kenmerken overeenstemmen wat in totaal $3 \times 3 = 9$ overeenkomsten geeft.

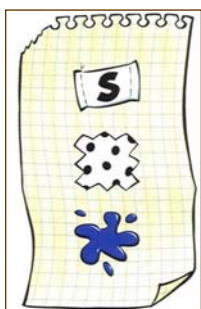
Het volstaat dat een speler 7 of 8 van de 9 overeenkomsten heeft verzameld. Heeft een speler minder dan 7 overeenkomsten verzameld dan krijgt hij voor deze aankooplijst geen punten.

Tip

Het is gemakkelijker de kenmerken te tellen die niet overeenkomen dan de kenmerken die wel overeenkomen. Een speler mag maar 2 overeenkomsten fout hebben.

Opgelet : De gezamenlijke prijs van de drie hemden mag maximum € 80,00 bedragen.

Eén uitzondering : Het is toegestaan om dit maximum te overschrijden als elk van de 3 hemden een luxehemd is van € 80,00.



Voorbeeld

De speler die deze aankooplijst heeft, moet een blauw hemd zoeken met bolletjes in de maat small (S).



Voorbeeld

De speler die deze aankooplijst heeft, moet een rood hemd zoeken met strepen in de maat small (S).



De opdracht

De speler die deze aankooplijst heeft, moet een hemd met lange mouwen zoeken met bolletjes in de maat S.

Om deze opdracht te vervullen kan hij bijvoorbeeld de volgende hemden verzamelen.



Met deze combinatie bereikt de speler 7 van de 9 overeenkomsten. 2 hemden hebben bolletjes, 2 hemden hebben lange mouwen en de 3 hemden zijn in de maat S.

De totaalprijs ligt beneden de € 80,00.



Met deze combinatie bereikt de speler 8 van de 9 overeenkomsten. 2 hemden hebben bolletjes, 3 hemden hebben lange mouwen en de 3 hemden zijn in de maat S.

Alle hemden zijn luxehemden en kosten elk € 80,00.



Met deze combinatie bereikt de speler 7 van de 9 overeenkomsten. De 3 hemden hebben bolletjes, 2 hemden hebben lange mouwen en 2 hemden zijn in de maat S. De totaalprijs bedraagt echter € 120,00.

De speler krijgt geen punten voor deze lijst.

Afrekening

Nadat één speler "Handen weg !" heeft geroepen, komt het tot een afrekening. Daarbij rekent elke speler zijn aankooplijsten één voor één uit. Eerst wordt er nagekeken of de totale kostprijs van de 3 hemden maximaal € 80,00 bedraagt of als het luxehemden betreft de totaalprijs gelijk is aan € 240,00. Is dit niet het geval dan worden deze 3 hemden niet meegeteld.

Is de totale som wel correct dan wordt er nagegaan hoeveel overeenkomsten er zijn.

Bij minstens 7 overeenkomsten gaan deze 3 hemden mee in de puntentelling. Voor elke overeenkomst krijgt men één punt. Heeft een speler bij een aankooplijst de maximale score behaald van 9 overeenkomsten dan krijgt hij voor deze score nog eens 5 punten extra, wat neerkomt op een totaal van 14 punten.

Eveneens krijgt men 5 punten extra als men 3 luxehemden heeft verzameld. De waarde van de voorwerpen die men tijdens deze ronde heeft verzameld, worden bij de score opgeteld.

De totale som wordt op een blad papier genoteerd.

Belangrijk

De speler die de ronde heeft beëindigd, moet heel zeker van zijn zaak zijn. Heeft hij één fout gemaakt bij één van de 3 aankooplijsten omdat hij de 7 nodige overeenkomsten niet heeft gehaald of te duur heeft gekocht, verliest al zijn punten voor de drie stapels. De punten van de voorwerpen die hij heeft verzameld worden wel geteld. Deze regel geldt enkel voor de speler die de ronde heeft beëindigd ! Bij de andere spelers worden de correcte stapels wel verrekend. Daarna begint de volgende ronde.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de vierde afrekening. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand tellen de punten van de voorwerpkarten. De speler die daarvan de meeste heeft, wint het spel.