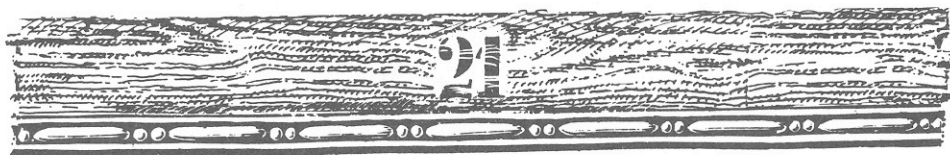


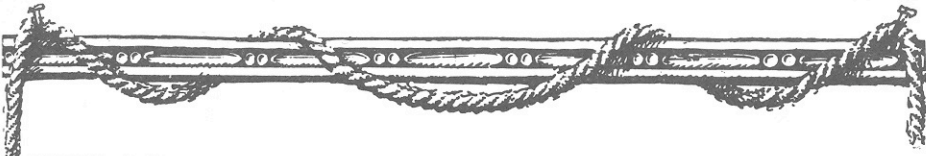
*Een kaartspel voor 2-6 spelers, dat op ongeken-
de wijze het ruimtelijke voorstellingsvermogen bevordert.
Toebehoren: de spelregels en 48 kaarten (16 kaarten voor de
rechter zijde en 16 kaarten voor de linker zijde van de kisten,
12 kaarten voor de kistendeksels en
4 kaarten voor de open kisten)
Grafiek: Matthias Wittig*

OPMERKING: De speelvlakte moet tamelijk groot zijn. Bovendien zitten alle spelers aan één kant. Na enige ervaring, als je de kaart ook op z'n kop kunt herkennen, is dat niet meer absoluut nodig. 't Is wel raadzaam beginners eerst even de kaarten volgens de voorbeelden te laten leggen, zodat ze de waarde van de punten leren kennen.

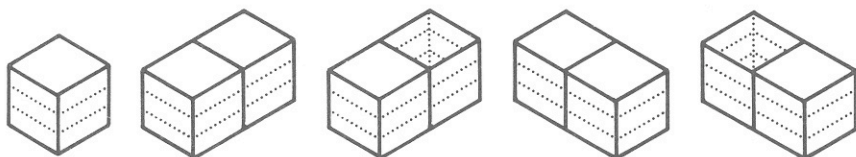
DOEL VAN HET SPEL: De spelers gaan volgens vaste regels samen een kistenstapel bouwen. Door de kaarten handig te leggen en te verplaatsen, terwijl men goed op de kistenstapel en de speelkaarten van de medespelers let, probeert men zo veel mogelijk punten te behalen. Wie tenslotte, als het spel uit is, de meeste punten heeft behaald, is de winnaar.

VOORBEREIDING: Met drie kaarten wordt er een startkist op tafel gelegd. De overige 45 kaarten worden goed geschud en omgekeerd op een stapel gelegd, waarvan de spelers hun kaarten afnemen. Nu wordt nog afgesproken, wie de punten opschrijft en wie begint.





VERLOOP VAN HET SPEL: Om de beurt neemt iedere speler een kaart van de stapel af en legt deze **open** vóór zich op tafel. Pas na de tweede ronde, dus met twee kaarten kan men met bouwen beginnen, en wel op één van de volgende vier manieren:



Startkist

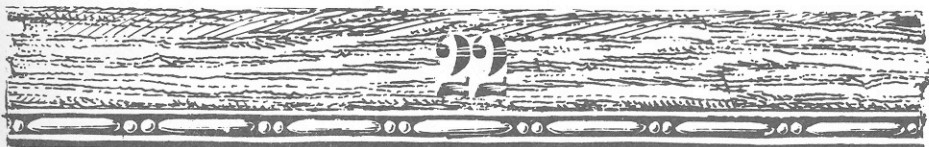
(Als 't enigzins mogelijk is, niet met de open kisten beginnen. Een nadere verklaring volgt nog.)

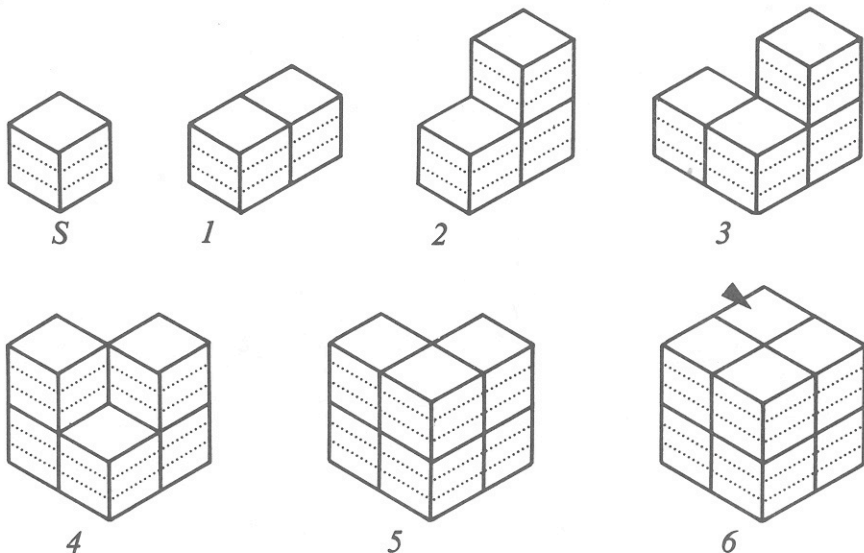
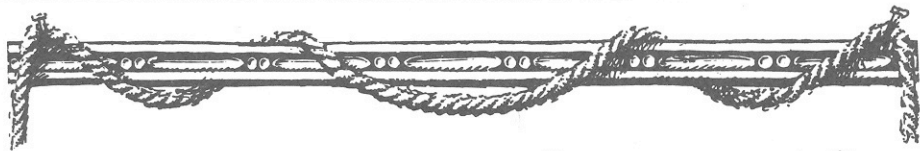
WAARDE VAN DE PUNTEN: Het principe van de puntwaardering in dit spel is: „Weinig is veel en veel is weinig”. Bijvoorbeeld is een kist, die met drie kaarten wordt gebouwd, geen enkele punt waard. Volgens het voorbeeld in de navolgende afbeelding zal dan ook wel geen speler op die manier ooit een kist gaan bouwen.

Te behalen punten: wie met twee kaarten een kist bouwt, behaalt één punt, wie met één kaart een kist bouwt, behaalt twee punten, wie zonder een kaart een kist bouwt, behaalt drie punten.

Het aantal punten gaat omhoog, als er met één beurt verscheidene kisten worden gebouwd. *De volgende voorbeelden* laten de puntwaarde zien:

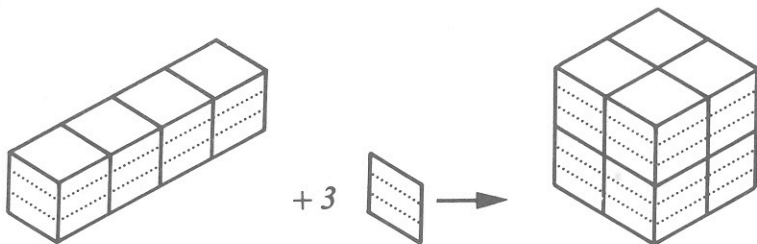
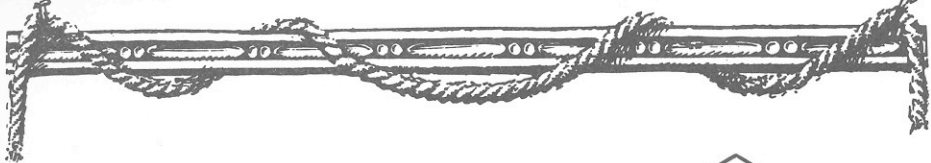
Met de bouwacties 1-4 behalen de spelers iedere keer één punt (voor een nieuwe kist met twee kaarten). De vierde speler had 3 punten meer kunnen behalen met de kist, die nu door de volgende speler zonder een enkele kaart wordt gebouwd (5).





De volgende kaart (zie 't pijltje, afb. 6) levert vijf punten op, omdat er immers **onder** de achterste bovenste kist (die met één kaart gelegd en dus met twee punten beloond wordt) een andere onzichtbare kist moet staan. Voor deze kist krijgt de speler drie punten, omdat die zonder een enkele kaart daar ontstaan is.

Het volgende voorbeeld toont een verplaatsing, waarmee de speler met drie kaarten een winst van negen punten behaalt. Voor zulke veranderingen, die eventueel ook nog omvangrijker kunnen zijn, dient men **het aantal voorhanden kisten en de eigen kaarten te noteren**. Na de bouwactie begint men dan weer met tellen. Met iedere kist, die erbij komt, behaalt men drie punten. Van het aantal punten (in het voorbeeld vier kisten = twaalf punten) wordt de waarde voor de extra gebruikte kaarten (in het voorbeeld: drie) afgetrokken. Zo nu en dan heb je de kans na bijzondere bouwacties over meer kaarten te beschikken dan tevoren. Zulk een kaart levert dan telkens een extra punt op.

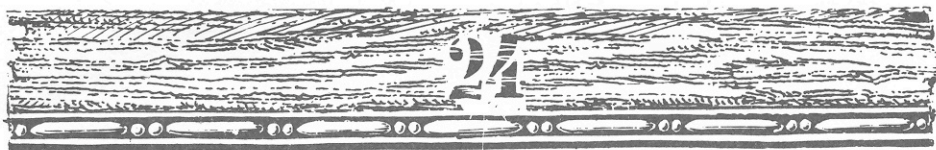


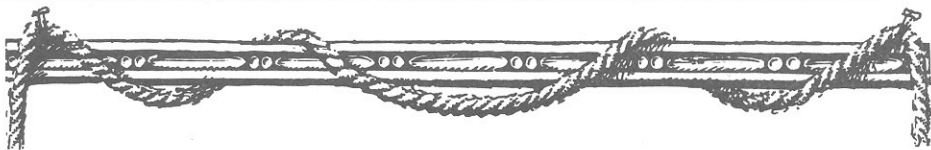
REGEL VOOR 'T LEGGEN VAN DE KAARTEN: De speler, die aan de beurt is, **moet**, voor zover mogelijk, met de afgenomen kaart aanbouwen of veranderen. Hij **moet** met de bouwactie minstens één punt behalen. De speler kan maar moet niet met de afgenomen kaart bouwen.

KLOPPEN: Ziet de speler de mogelijkheid om te bouwen of te veranderen over 't hoofd, dus zegt hij, dat hij geen punt kan behalen, dan kaapt de medespeler, die 't eerst op tafel klopt, zijn punt of zijn punten weg. Deze speler voert dan de bouwactie uit en behaalt daarvoor de punten. Klopt echter iemand bij vergissing op tafel, dan krijgen alle andere spelers twee punten.

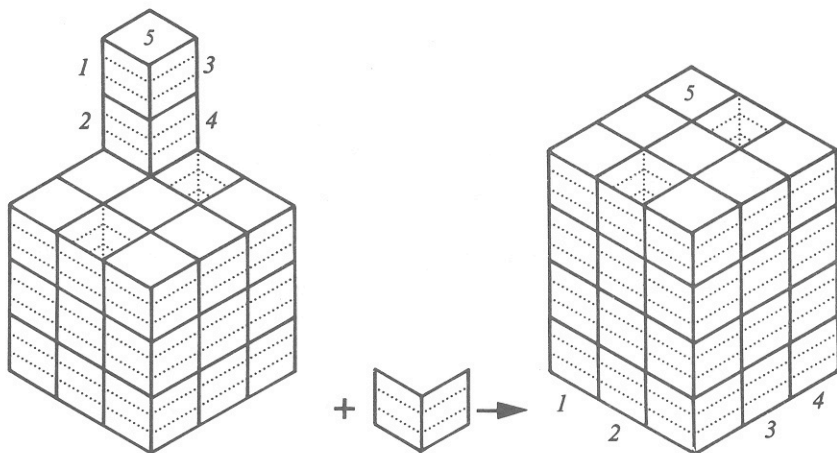
OPEN KISTEN: Er worden vier kaarten voor de open kisten gebruikt. Deze kaarten mogen, als ze in de kistenstapel zijn opgenomen, niet meer worden verplaatst. 't Is dus na de vele bouwacties aan 't eind van het spel niet meer mogelijk, dat de kistenstapel de vorm van een cubus, vier breed, vier lang, vier hoog, krijgt.

Natuurlijk mag er wel onder de kistenstapel met de open kisten een nieuwe laag kisten worden gelegd (daardoor worden de kaarten van de open kisten immers niet verplaatst). Met zulk een nieuwe laag kun je soms een bijzonder hoge puntenwinst behalen!





Zoals je in *het volgende voorbeeld* ziet, worden er om te beginnen twee kisten afgebroken. Met slechts twee kaarten worden nu negen (!) nieuwe kisten gebouwd. Resultaat: 27 punten (voor 9 nieuwe kisten) minus 6 punten (voor de twee afgebroken kisten) minus 2 punten (voor 2 gebruikte kaarten) = 19 punten winst.

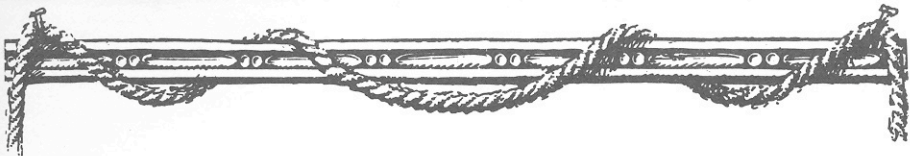


Een „open-kist”-kaart mag niet omgeruild worden tegen een ingebouwde „deksel”-kaart.

’T EINDE VAN HET SPEL: Als de kaartenstapel opgebruikt is en niemand meer met een enkele actie punten behalen kan, is het spel uit. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.

(Men kan echter ook afspreken, dat de speler met het laagste aantal punten nog met alle vóór de spelers liggende, niet gebruikte kaarten voor zijn eigen voordeel mag doorgaan met bouwen, of wel, dat degene, die het hoogste aantal punten met de overgebleven kaarten kan behalen, mag doorgaan met bouwen.)

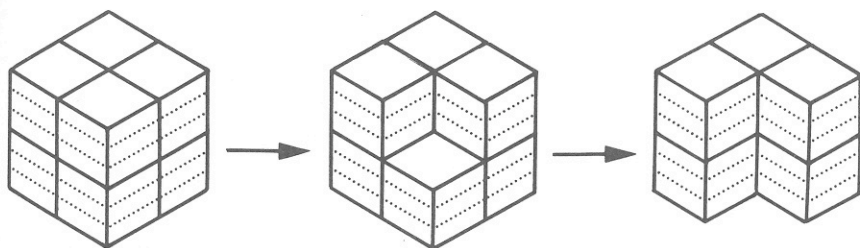




HET AFBRAAK-SPEL

(bij voorkeur voor drie of vijf spelers)

De opgebouwde kistenstapel wordt om de beurt afgebroken. Met iedere trek moet de stapel door 't verwijderen van **precies één kist** kleiner worden, ook als de speler, die juist aan de beurt is, geen kaart wint (*zie het voorbeeld*). Voor deze speelvariant worden namelijk de verkregen kaarten als winst geteld (één kaart = één punt).



De achterste bovenste kaart mag nog niet weggehaald worden, want op die manier zouden er twee kisten verdwijnen. Door 't verplaatsen van drie kaarten verdwijnt regelmatig de voorste bovenste kist, zonder dat de speler er een kaart mee wint. Pas de volgende speler wint een kaart.

Bij de afbraak mogen de open kisten pas in de bouwactie worden betrokken, als er geen gesloten kisten meer ter beschikking staan.

De speler die tenslotte de meeste kaarten heeft, is de winnaar.

Dit spel draag ik op aan mijn moeder. Zij heeft, vaak tevergeefs, geprobeerd in mij een gevoel voor orde te ontwikkelen.

