

KRYPTO

**spelregels
règles du jeu**

No. 714



© 1979 by Kon. Hausemann & Hötte nv
under Berne & Universal Copyright Conventions

Conformité aux Normes françaises Obligatoires

Printed in the Netherlands

KRYPTO

De 52 KRYPTO-kaarten zijn als volgt samengesteld:

3 met de getallen van 1 t/m 10 (zwarte cijfers)

2 met de getallen van 11 t/m 17 (rode cijfers)

1 met de getallen van 18 t/m 25 (blauwe cijfers)

Spelverloop en spelregels

Wie de hoogste kaart trekt, is de eerste gever. De winnaar van een ronde of beurt is steeds de volgende gever.

Aan elke speler worden 5 kaarten, met de getallen naar beneden, uitgedeeld. Ze blijven zo op tafel liggen, totdat de gever een voor alle deelnemers geldende uitkomst- of KRYPTO-kaart in het midden van de tafel heeft gelegd, waarvan het getal zichtbaar is. Daarna draaien de spelers hun kaarten om, zodat ook van hun kaarten de getallen bovenliggen.

Het is de bedoeling, dat de spelers, met behulp van de getallen van hun 5 kaarten, het getal berekenen, dat op de gemeenschappelijke KRYPTO-kaart staat. Dit moet gebeuren door optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. De spelers moeten alle 5 kaarten gebruiken, en wel elke kaart slechts éénmaal. Ze mogen hun kaarten op tafel laten liggen, ze oppakken, ze op elke gewenste manier rangschikken, kortom: er alles mee doen om gemakkelijker tot een oplossing te komen.

De winnaar

De eerste speler, die een kloppende berekening heeft gemaakt, roept 'KRYPTO'. Hij moet nu onverwijld op bevredigende wijze vertellen, hoe hij zijn 5 kaarten heeft gebruikt. Kan hij dit niet, dan verliest hij 1 punt. Men kan, desgewenst, daarna de volgende speler die 'KRYPTO' roept, in staat stellen, zijn berekening toe te lichten en op die manier 1 punt te verdienen.

Vervolgens worden de kaarten verzameld, opnieuw geschud, rondgedeeld, waarna de 2de ronde of beurt begint. Zo gaat men verder, totdat in totaal 10 ronden zijn verspeeld.

Onspeelbare handen

Zonder gebruik te maken van kwadraten - zie variant C - zal gemiddeld 1 op elke 3.000 'handen' (iemand's kaartencombinatie) onspeelbaar zijn. Als een speler vindt, dat zijn hand onspeelbaar is, moet hij dit zeggen voordat een andere speler KRYPTO heeft gemaakt. Als iedereen het hiermede eens is, worden de kaarten verzameld enz. en wordt de ronde overgespeeld.

Kan een andere speler echter met die hand toch KRYPTO maken, dan verliest de speler, die de aankondiging deed, 1 punt en krijgt de speler, die met die kaarten KRYPTO maakte er 1 extra punt bij.

Voorbeelden

KRYPTO-kaart: 24

a Kaarten: 2 1 2 2 3

Mogelijke berekening:

$$2 \times 1 = 2; 2 \times 2 = 4; 4 \times 2 = 8; 8 \times 3 = 24.$$

KRYPTO-kaart: 1

b Kaarten: 1 3 7 1 8

Mogelijke berekening:

$$3 - 1 = 2; 2 + 7 = 9; 9 : 1 = 9; 9 - 8 = 1.$$

KRYPTO-kaart: 1

c Kaarten: 24 22 23 20 21

Mogelijke berekening:

$$24 + 22 = 46; 46 : 23 = 2; 2 + 20 = 22;$$

$$22 - 21 = 1.$$

Het bijhouden van de score op het scoreformulier

Een spel KRYPTO bestaat uit 10 ronden of beurten. De spelers verdienen 1 punt voor elke gewonnen ronde. Ze krijgen het dubbele aantal punten van de vorige ronde voor elke

Voorbeeld scoreverloop

Spelers	ronde 1	ronde 2	ronde 3	ronde 4	ronde 5
Ans	1				
Bert		1			
Cor			1	2	4
Dick					
Elly					

keer, dat ze **zonder onderbreking** KRYPTO hebben gemaakt. Na elke onderbreking in de reeks wordt de beloning weer teruggebracht naar 1 punt. Zie het voorbeeld.

ronde 6	ronde 7	ronde 8	ronde 9	ronde 10	TOTAAL Hoogste. score wint
	2				3
					1
	-1			1	7 <u>WINNAAR</u>
1					1
		1	2		3

Varianten

A KRYPTO voor paren

De spelers vormen paren. Men speelt volgens de gegeven regels, maar om een ronde

te winnen moeten beide spelers van een paar KRYPTO hebben gemaakt.

B Solitair KRYPTO

Twee kaarten worden, met de getallen boven, op tafel gelegd. Met de overige 50 kaarten worden tweemaal 10 ronden gespeeld, d.w.z. dat men met 5 kaarten steeds het getal van beide KRYPTO-kaarten moet berekenen. Beperk de tijd van elke ronde tot 1 of 2 minuten. Tel voor elke gemiste KRYPTO 1 of 2 minuten bij de totaaltijd op. Probeer bij het volgende spel die totale tijd te verbeteren!

C Kwadraten KRYPTO

Als gebruik wordt gemaakt van kwadraten, kunnen KRYPTO'S worden gemaakt, die zonder kwadraten niet te maken zijn. Berekend werd, dat dit gemiddeld éénmaal op de 3000 combinaties van getallen zal voorkomen. Een voorbeeld van zo'n zonder gebruikmaking van kwadraten niet op te lossen combinatie is:

KRYPTO-kaart: 25

1 1 1 2 2

Berekening met een kwadraat:

$1 + 2 + 2 = 5$; $1 + 1 = 2$; $2 =$ het symbool van kwadraat; $5^2 = 25$.

Men dient van te voren goed af te spreken, of men in voorkomende gevallen van kwadraten gebruik maken mag of niet.

- D** Er worden in totaal 5 kaarten en één KRYPTO-kaart gebruikt. Alle 6 kaarten liggen midden op tafel. De spelers mogen de kaarten niet aanraken of verplaatsen. De eerste speler die 'KRYPTO' roept en weet te verklaren, hoe hij de 5 kaarten heeft gebruikt, is de winnaar van de ronde.
- E** Elke speler krijgt 5 kaarten en een eigen KRYPTO-kaart. Elke speler probeert met zijn 5 kaarten het getal van zijn KRYPTO-kaart te verkrijgen.
- F** Er zijn nog talrijke andere mogelijkheden om KRYPTO te spelen. Het is leuk, zélf spelregels te bedenken waaraan moet worden voldaan.