

Digit

Auteur: Gerhard Kodys

Uitgegeven door Piatnik, 1987

Een spel met kaarten en houten staafjes voor 2 à 4 spelers vanaf 8 jaar en dit in vier verschillende versies.

Materiaal:

- 5 houten staafjes
- 55 spelkaarten

Doel van het spel:

Volgens de versie die men wil spelen is de speler die alle kaarten bezit of meer kaarten dan zijn tegenstanders heeft de winnaar.

Het spel:

Nadat men alle kaarten goed geschud heeft draait men één kaart om. Men legt deze goed zichtbaar voor iedereen op tafel. Deze kaart dient als voorbeeld voor het plaatsen van de houten staafjes. Deze staafjes worden net zoals de tekening op het kaartje aangeeft geplaatst. Men geeft aan elke speler 5 verdeckte kaarten. Wanneer een speler aan beurt is verplaatst hij één van de staafjes in een nieuwe positie. Hij mag dit staafje om het even waar plaatsen zolang het maar raakt aan het voorbeeld (zie tek.)

Vanaf nu verschillen de spelregels volgens de versie die men wil spelen.

1. Digit standaard

Van zodra een speler een figuur maakt dat overeenkomt met een van zijn 5 kaarten mag hij deze kaart open op tafel gooien. Wees wel aandachtig want de vormen worden als gelijk beschouwd wanneer ze naar omhoog, naar beneden of in spiegelbeeld worden samengesteld. zie Vb. 2

Wanneer een speler geen kaart kan uitspelen moet hij een nieuwe kaart van de stapel nemen. Kan een speler een van zijn kaarten uitspelen op een model gemaakt door een andere speler dan mag hij dit doen. De andere speler hoeft dan geen extra kaart te nemen. De speler die als eerste al zijn kaarten kan uitspelen is de winnaar. De andere spelers tellen hun overblijvende kaarten als minpunten. Na een vooraf afgesproken aantal spelletjes is hij met het minste aantal minpunten de winnaar.

2. Digit plus

Wanneer een speler erin slaagt om met zijn staafjes een vorm te maken welke overeenkomt met de tekening op een van zijn kaarten mag hij deze kaart uitspelen. Vervolgens mag hij nogmaals spelen.

Ook hier worden de vormen als juist beschouwd wanneer ze naar boven of naar

beneden of in spiegelbeeld liggen.

Soms kan het gebeuren dat een speler, door het veranderen van de vorm, zijn vijf kaarten na elkaar kan uitspelen. Wanneer zijn beurt voorbij is neemt de speler opnieuw kaarten van de reservestapel tot hij er vijf in de hand heeft.

Elke speler verzamelt de kaarten die hij kon uitspelen als een stapel voor zich en op het einde van het spel telt elke kaart voor 1 punt. De speler met de meeste punten wint het spel. Na een vooraf afgesproken aantal spelletjes is de speler met het meeste punten de winnaar.

3. Digit Solitair

Deze versie wordt gespeeld met vijf kaarten op tafel . Net zoals bij "Digit Plus" heeft een speler die de juiste vorm kan maken een extra beurt, maar hier legt men dadelijk een nieuwe kaart op tafel om de gevormde kaart te vervangen. Wanneer een speler er niet in slaagt om een identieke vorm te maken verliest hij per beurt één punt. Het spel eindigt wanneer er geen kaarten meer zijn en het aantal minpunten voor elke speler wordt opgeteld.

De resultaten zijn:

- tussen 0 en -5 punten buitengewoon
- tussen -6 en -10 punten zeer goed
- tussen -11 en -15 punten goed
- tussen -16 en -20 punten voldoende
- meer dan -20 punten oefenen baart kunst

4. Open Digit

De spelletjes "Digit standaard" en "Digit Plus" kunnen eveneens gespeeld worden met de kaarten zichtbaar voor iedereen. Dit kan voor een extra tactisch impuls zorgen tijdens het spel.



Date Last Modified: 06-05-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief