



Der Große Dalmuti



Ein Spiel von
Richard Garfield



Der Grosse Dalmuti
Amigo, 1995
GARFIELD Richard
4 - 8 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Doel van het spel

Het spel wordt gespeeld over meerdere rondes. In elke speelronde is het de bedoeling om zo snel mogelijk van de eigen speelkaarten af te raken. Hoe sneller een speler zijn kaarten kan afleggen, hoe hoger zijn maatschappelijke positie wordt in de volgende ronde.

De speler die als eerste er in geslaagd is om zijn kaarten uit te spelen krijgt de titel van 'Grote Dalmuti'. De speler die als laatste kaarten overhoudt, wordt de 'Grote Dienaar'. Hij moet tijdens de volgende beurt al het vuile werk doen : de kaarten schudden, de kaarten uitdelen en verzamelen en wie weet wat nog allemaal.

De speelkaarten

Het getal en de titel op elke kaart wordt de rang genoemd. Hoe lager het cijfer op de kaart, hoe hoger de rang. Zo is de barones (4) hoger in rang en dus sterker in het spel dan de abdis (5).



De rang van een kaart bepaalt tevens het aantal kaarten van die rang (2 kaarten dus van rang 2, 11 kaarten van rang 11). De enige uitzondering hierop zijn de twee narrenkaarten die geen cijfer dragen. Als de narrenkaarten afzonderlijk worden gespeeld hebben ze de laagste rang, rang 13 dus. Ze kunnen echter ook worden uitgespeeld in combinatie met een of meerdere andere kaarten. Dan nemen ze de waarde aan van de kaarten waarbij ze werden uitgespeeld. Ze fungeren in dat geval als een joker.

Vorbereiding van het spel

De kaarten worden goed gemengd en waaivorming en verdekt op de tafel uitgespreid. Iedere speler moet een kaart nemen en die onmiddellijk omdraaien. Denk er aan : de hoogste kaart is de Dalmuti, de laagste kaart is de nar. Draait een speler een kaart om van een rang die reeds werd omgedraaid dan moet hij een nieuwe nemen en dit tot hij een kaart men een nog niet voorkomende rang heeft genomen.

Diegene die uiteindelijk de kaart met de hoogste rang heeft omgedraaid (de kaart met het kleinste getal) wordt de 'Grote Dalmuti'. Hij kiest zich een plaats aan de tafel. Links van de 'Grote Dalmuti' komt de speler te zitten met de tweede hoogste kaart. Hij wordt de 'Kleine Dalmuti' genoemd. Rechts van de 'Grote Dalmuti' komt de speler te zitten die de kaart met de kleinste rang heeft gekozen. Hij wordt de 'Grote Dienaar'. De andere spelers nemen, afhankelijk van de rang van hun kaart, plaats tussen de 'Kleine Dalmuti' en de 'Grote dienaar'.

Kaarten uitdelen

De eerste taak voor de 'Grote Dienaar' komt er al aan. Hij verzamelt alle kaarten, schudt ze en deelt ze vervolgens allemaal één voor één uit met de wijzers van de klok mee. De eerste kaart gaat dus naar de 'Grote Dalmuti'. Het kan best zijn dat niet alle spelers evenveel kaarten hebben. Elke speler houdt zijn kaarten, gesorteerd per rang, verborgen voor de andere spelers. Nadat de 'Grote Dalmuti' zijn kaarten heeft gesorteerd, geeft hij twee willekeurige kaarten verdekt aan de 'Grote Dienaar'. In ruil ontvangt hij hiervoor verdekt de twee hoogste kaarten in rang (de kaarten dus met het kleinste getal) van de 'Grote Dienaar'.

Tegelijkertijd geeft de 'Kleine Dalmuti' één willekeurige kaart verdekt aan de 'Kleine Dienaar', die in ruil hiervoor verdekt zijn ranghoogste kaart aan de 'Kleine Dalmuti' geeft. Narren mogen niet worden gewisseld.

Revolutie en opstand

Heeft een speler na het uitdelen van de kaarten twee narren in de hand dan kan hij een opstand uitroepen. Dit houdt dan in dat er geen kaarten mogen worden gewisseld tussen 'Grote Dalmuti' en 'Grote Dienaar' enerzijds en tussen 'Kleine Dalmuti' en 'Kleine Dienaar' anderzijds. Indien de 'Grote Dienaar' twee narren in zijn hand heeft dan komt het onverwijd tot de grote revolutie. Alle spelers wisselen nu hun kaarten en nemen de plaats in van de tegen overzittende speler. Dit betekent dat de 'Grote Dienaar' nu 'Grote Dalmuti' wordt, de 'Kleine Dienaar' wordt nu 'Kleine Dalmuti' en zo verder. Bij een oneven aantal spelers behoudt de middelste speler zijn plaats (rang) en zijn kaarten.

Verloop van een spelronde

In elke spelronde begint de 'Grote Dalmuti' als eerste. Hij speelt een willekeurige kaart uit, of meerdere kaarten van dezelfde rang. De volgende speler met de klok mee moet nu even veel kaarten uitspelen als de 'Grote Dalmuti', maar de kaarten moeten van een hogere rang zijn ofwel kan hij passen. Tijdens één slag kan een speler meer dan eens kaarten uitspelen of passen. De slag eindigt als alle spelers hebben gepast. De 'Grote Dienaar' raapt nu alle kaarten op en legt ze verdekt opzij. De speler die de ranghoogste kaart(en) heeft uitgespeeld opent de volgende slag.

Opmerking

De narren fungeren als joker. Zij nemen de rang aan van de kaarten waarmee ze worden uitgespeeld en vergroten alzo het aantal kaarten van een bepaalde rang. Als een nar als enkele kaart wordt uitgespeeld dan krijgt hij de laagste rang, rang 13.

Voorbeeld

Anne, als 'Grote Dalmuti' begint de slag en legt 4 werkmannen op de tafel. Alle andere medespelers passen, omdat ze het aantal van 4 in die rang niet kunnen verhogen of omdat ze geen 4 kaarten hebben van een hogere rang. Ook Maria, alhoewel ze 5 kokkinnen in haar hand heeft, verhoogt niet en past. Zij wil waarschijnlijk haar aantal van 5 kaarten in een zelfde rang niet uit elkaar halen. De 'Grote Dienaar' verzamelt de kaarten. Aangezien Anne de slag heeft gewonnen (zij heeft als laatste de kaart gelegd) begint zij ook de volgende slag. Ditmaal legt ze 3 keuterboeren op de tafel. Marc repliceert met het uitspelen van 3 herderinnen, Katrien past, Lowie speelt 3 steenkappers, Maria past opnieuw. Nu is Anne opnieuw aan de beurt en legt 3 Ridders op de tafel, waarbij één nar als ridder wordt ingezet.

Marc en Katrien passen, doch Lowie verhoogt en speelt 3 Abdissen uit. Daarna passen alle spelers. Lowie heeft deze slag gewonnen en begint de volgende slag. Hij speelt een kokkin uit. Maria past. Anne speelt een steenkapper uit, Marc verhoogt met het uitspelen van een aartsbisschop. Katrien heeft een nar maar kan deze niet uitspelen omdat die lager is in rang. Zij past. Daarna passen ook alle andere spelers en Marc mag de volgende slag beginnen.

Einde van een spelronde

Zodra een speler zijn laatste kaart heeft uitgespeeld, wint hij deze spelronde. Hij zal in de volgende ronde de 'Grote Dalmuti' zijn. De speler die als tweede zijn kaarten kwijtraakt, wordt de 'Kleine Dalmuti' en zo verder. De speler die als laatste nog met zijn kaarten blijft zitten, wordt de 'Grote Dienaar'. De speler die als voorlaatste uitspeelde wordt de 'Kleine Dienaar'. Deze spelronde is nu ten einde.

En nu begint het innemen van de juiste plaats aan de tafel, afhankelijk van het uitspelen van zijn kaarten in de vorige slag. De 'Grote Dienaar' blijft dus op de plaats van de 'Grote Dienaar' zitten. Als iedereen zijn correcte plaats heeft ingenomen kan de 'Grote Dienaar' weer zijn werk verrichten. Hij verzamelt de kaarten en deelt ze opnieuw uit.

Opmerking :

Als niemand er in slaagt het bod van de speler die zijn laatste kaart(en) uitspeelde te verhogen, dan opent de speler links van de speler die zijn laatste kaart uitspeelde de nieuwe slag.

De grote afrekening

Na elke speelronde ontvangt elke speler, uitgezonderd de 'Grote Dienaar' één punt per onderdaan. Zo krijgt bij een spel van 5 spelers de 'Grote Dalmuti' 4 punten, de 'Kleine Dalmuti' 3 punten, de speler daarnaast 2 punten en de voorlaatste nog 1 punt. De 'Grote Dienaar' blijft dus zonder punten achter. De punten worden op een papier genoteerd.

Einde van het spel

Het spel eindigt na een vooraf bepaald aantal spelrondes. Een spel van 10 rondes is een goed gemiddelde, maar men kan gerust 20 of 30 rondes afspreken. De speler die na het aantal rondes de meeste punten heeft vergaard is uiteraard de winnaar en mag zich terecht de echte 'Grote Dalmuti' noemen.

Tips en varianten

Men kan het spel nog extra aantrekkelijk maken door elke speler zich te laten inleven in de rol van de rang die hij vertegenwoordigt. De 'Grote Dalmuti' kan zich arrogant en uit de hoogte opstellen, de 'Grote Dienaar' zeer nederig. De 'Grote Dalmuti' krijgt wat lekkers, de 'Grote Dienaar' moet zich tevreden stellen met een korstje brood.

In de algemene regel kan men stellen dat normaal de minst goede kaarten eerst zullen uitgespeeld worden. Een goede strategie kan er ook in bestaan om toch te passen alhoewel men een bod zou kunnen verhogen. De beste kaarten worden vooral uitgespeeld om het voordeel te verkrijgen om een slag te beginnen. Het gebruik van de goede kaarten moet zo overwogen worden dat ze een aantal plaatsen opleveren in de rang. Een goede speler die zich in een lage positie bevindt, zal meestal geen kaart spelen totdat meerdere personen uit zijn. Hij spaart liever zijn kaarten totdat hij ze gebruikt om aan de leiding te komen. Kaarten sparen totdat ze de hoogste in het spel worden, is een goed idee als je enkel één rang wil opschuiven of om je positie te bewaren.

Bij een spel met 4 of 5 spelers kan men ook beslissen om een aantal kaarten uit het spel te nemen. Bij 4 spelers kan men beslissen om de werkmannen en de keuterboeren uit het spel te nemen zodat het spel nog 57 kaarten bevat. Bij 5 spelers kan men beslissen om alleen de keuterboeren uit het spel te nemen zodat we met 68 kaarten spelen.

Bij de puntenwaardering kan men ook de democratiegedachte laten spelen. Dan gelden bijzondere puntenregels voor de 'Grote Dalmuti' en de 'Kleine Dalmuti'. De 'Grote Dalmuti' ontvangt één punt per rang die de 'Grote Dienaar' naar boven klautert, de 'Kleine Dalmuti' ontvangt één punt per rang die de 'Kleine Dienaar' naar boven klautert.