

M

Auteur: Martin Schlegel

Uitgegeven door Abacus Spiele, 2000

Een abstract legspel voor 2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Rob & Det (Meppel, Nederland).

Schrijf je reacties en suggesties naar de webmaster.

Simpelweg alleen kleur, vorm of waarde passend aanleggen, en men zit al in het spel. Lukt het met de aangrenzende kaarten, lukt het ook met de aangrenzende speler aan de speeltafel - want die moet "betalen".

Bijzonder sterk incasseert men als de aangrenzende kaarten dubbel lukken. Dat levert waar-devolle kaarten van de tafel in je puntentotaal op. Ergerlijk daarbij is, dat aan het eind slechts twee van de vijf kleuren tellen - de rest wordt genadeloos ervan afgetrokken. Daar zijn de "keurige" burens aan de speeltafel dan weer blij om, want uiteindelijk hebben zij die jou juist in de maag gesplitst.

Speelmateriaal

- 90 kaarten (telkens 18 in een kleur)
- 36 houten fiches
- 1 rij-steen
- 1 waarderings-steen

Voor het eerste spel moeten de 90 kaarten voorzichtig uit het stansblad worden gehaald.

Vorbereidingen

Iedere speler krijgt 6 houten fiches. De rij- en waarderings-steen worden klaargelegd. De 90 kaarten worden dicht geschud. Overeenkomstig het aantal spelers is het volgende aantal nodig: - bij 2 spelers 50 kaarten

- bij 3 spelers 60 kaarten
- bij 4 spelers 70 kaarten
- bij 5 spelers 80 kaarten
- bij 6 spelers 90 kaarten

Overtollige kaarten en fiches gaan terug in de speeldoos.

De kaarten worden in een dichte trekstapel gelegd. Vijf kaarten worden opengelegd en wille-keurig als een "M" in het midden van de tafel gelegd. Bij deze "M" gelden geen - later uitge-legde - aangrenzende regels. (Zie plaatje blz. 1).

Iedere speler trekt vier kaarten van de dichte stapel en neemt deze in de hand. De speler die het meest de letter "M" in zijn naam heeft, begint met het spel. De andere spelers volgen telkens kloksgewijs.

Speeldoel

Door het aanleggen van kaarten probeert men om fiches van zijn rechterbuurman te krijgen en een waardering voor elkaar te krijgen. Bij een waardering krijgt men kaarten uit de uitstalling op tafel, waarvan de punten aan het eind worden geteld. In ieder geval kan men slechts twee kleuren positief waarderen; de punten van andere kleuren worden er afgetrokken. Wie de hoogste punten aan fiches en kaartenwaarden bereikt, wint.

Kaarten

Iedere kaart bezit twee of drie eigenschappen. Terwijl een "0" alleen kleur en waarde heeft, vertonen alle andere kaarten ook nog een symbool.

Symbool en waarde worden op iedere kaart dubbel aangegeven. Het symbool bevindt zich telkens eenmaal groot in het midden van de kaart en daarnaast in de vorm van de inkerving aan de vier kaartranden. De waarde is telkens

gedrukt en ook aan het aantal inkervingen aan de kaartrand te herkennen.

Voorbeelden van kaarten (zie plaatjes blz. 2):

- een kaart met de kleur "blauw", het symbool "vierkant" en de waarde "40";
- een kaart met de kleur "oranje", het symbool "driehoek" en de waarde "30";
- een kaart met de kleur "roze", de waarde "0" en geen symbool.

Aanleggen

Wie aan de beurt is, legt één van zijn handkaarten met één zijde aan een al op de tafel lig-gende kaart. Daarbij moet minstens één eigenschap van de kaart (kleur, symbool of waarde) met de dan aangrenzende kaart, overeenkomen. Beide kaarten moeten dus of dezelfde waarde, of hetzelfde symbool of dezelfde kleur hebben. Natuurlijk mogen ook twee eigen-schappen overeenkomen.

Wordt een kaart zo aangelegd dat ze aangrenst aan twee of meer kaarten, dan moet bij ieder van deze kaarten minstens één overeenkomst aanwezig zijn. Daarbij wordt iedere aan-grenzende kaart apart bekeken en de overeenkomsten mogen verschillend zijn. Past bij de ene kaart de kleur, dan mag bij de andere kaart bijvoorbeeld het symbool passen.

Wie een kaart heeft aangelegd, pakt een nieuwe kaart van de trekstapel, zodat hij weer vier kaarten in de hand heeft. Daarna gaat de linker buurman verder.

Voorbeelden (zie plaatjes blz. 2):

- omdat de waarde ("30") overeenkomt mag de kaart worden aangelegd;
- omdat op de bovenste kaart het symbool ("driehoek") en op de rechter kaart de kleur ("groen") past, mag de kaart worden aangelegd;
- ondanks dat de kaart in de kleur ("roze") op de bovenste en met het symbool ("acht") op de rechter kaart past, mag hij niet worden aangelegd, omdat er geen overeenkomst met de onderste kaart is.

Passen

Wie geen kaart kan of wil aanleggen, mag ook passen. Voor zover hij nog fiches heeft, moet hij dan één fiche aan zijn rechter buurman betalen, maar hij mag daarvoor echter één van zijn handkaarten onder de trekstapel schuiven en een nieuwe kaart pakken. Zijn linker buurman zet het spel voort.

Grootte van het speelveld

De grootte van de uitstalling is begrensd. Een rij of een kolom mag maximaal zes kaarten behelzen. Het totale speelveld mag maximaal 6 x 6 kaarten groot worden.

Zie plaatje blz. 3:

Buiten het raam mag geen kaart meer worden gelegd, omdat de speelveldgrootte al 6 x 6 velden groot is.

Fiches incasseren

Wie een kaart kan aanleggen, incasseert daarvoor eventueel fiches van zijn rechter buurman. Grenst de aangelegde kaart slechts aan één al liggende kaart, dan levert dat geen fiche op. Heeft de kaart twee aangrenzende kaarten, dan krijgt men één fiche. Bij drie aan-grenzende kaarten krijgt men twee fiches. Lukt het een speler zelfs om door het aanleggen van een kaart met vier aangrenzende kaarten overeenkomst te bereiken, dan krijgt hij drie fiches van zijn rechter buurman.

Bezit de rechter buurman niet meer genoeg fiches, dan incasseert men van de volgende rechter buurman of de daarna volgende spelers. Fiches krijgt men dus altijd, tenzij men alle fiches al heeft.

Zie plaatjes blz. 3:

- één aangrenzende kaart: 0 fiches;
- twee aangrenzende kaarten: 1 fiche;
- drie aangrenzende kaarten: 2 fiches;

- vier aangrenzende kaarten: 3 fiches.

Rij waarden

Een waardering wordt automatisch in gang gezet als na het leggen van een kaart aan twee voorwaarden is voldaan:

- #. de rij (horizontaal of verticaal) met de gelegde kaart bestaat nu uit 5 of 6 kaarten, zonder dat zich daar een leeg veld tussen bevindt;
- #. de gelegde kaart heeft met de aangrenzende kaart in de waarderingsrij twee overeenkomsten.

Mochten er door het leggen van de kaart tegelijkertijd twee waarderingsrijen (horizontaal en verticaal) ontstaan, dan moet de speler voor één rij kiezen. De tweede rij wordt niet gewaardeerd.

Zie plaatje blz. 3:

De kaart mag worden neergelegd, omdat hij zowel bij de linker ("roze") als bij de rechter kaart ("vierkant" en "20") overeenkomsten heeft. Daarvoor incasseert de speler van zijn rechter buurman één fiche. Omdat het de vijfde kaart in de rij is, en omdat hij met één kaart twee overeenkomsten heeft, wordt automatisch een waardering in gang gezet.

De speler die de waardering veroorzaakt, pakt de waarderingssteen, zet deze voor zich neer, markeert de waarderingsrij met de rij-steen en krijgt eventueel nog fiches van zijn rechter buurman. Daarna moet hij een willekeurige kaart uit de waarderingsrij pakken. Dat mag ook de zojuist neergelegde kaart zijn. Nadat een kaart uit de uitstalling is gepakt, moeten alle nog liggende kaarten nog steeds horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn.

Het nemen van een kaart is een plicht, voor zover dit volgens de regels mogelijk is.

Nadat de eerste speler een kaart heeft gekozen, moet de rechter buurman eveneens een kaart uit de waarderingsrij nemen. Daarna moeten alle nog uitliggende kaarten altijd nog horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn. Het is dus absoluut denkbaar dat er verder geen kaart meer kan worden gepakt. Zolang dit echter nog mogelijk is, volgt telkens de volgende rechter buurman. Telkens naar spelersaantal en speelsituatie kan een speler daar-door helemaal geen of zelfs meerdere kaarten krijgen. Daarbij mag nooit de gehele waarde-ringsrij worden verwijderd. Er moet minstens één kaart blijven liggen. Kan er geen kaart meer worden gepakt, dan eindigt de waardering. De waarderingssteen en de rij-steen worden weer opzij gelegd en de linker buurman van de speler die de waardering in gang zette, zet het spel voort.

Kaarten die men uit waarderingsrijen pakt, legt men open en naar kleuren gesorteerd voor zich neer op tafel. Bezit men meerdere kaarten van een kleur, dan vormt men daarmee een eigen stapel. De laatst gekregen kaart legt men telkens open boven op de stapel van dezelfde kleur. Een speler kan tijdens het spel dus maximaal vijf stapels voor zich hebben staan.

Zie plaatje blz. 4:

Geen van de gemarkeerde kaarten mag uit de waarderingsrij worden gepakt, omdat anders één of meerdere kaarten niet meer horizontaal of verticaal met de andere kaarten zijn verbonden.

Speeleinde

Is de trekstapel opgebruikt, dan wordt nog doorgespeeld totdat er een volgende waardering wordt uitgevoerd. Daarna worden de handkaarten opzij gelegd en niet gewaardeerd. Dan berekenen de spelers hun punten. Het spel eindigt ook als geen enkele speler meer een kaart kan leggen.

Ieder fiche telt 10 punten. Bij de kaarten telt de opgedrukte waarde (0 t/m 40). Van de kaarten die iedere speler voor zich heeft liggen, kiest hij de beide kleuren uit, waarmee hij de meeste punten heeft verzameld. Deze punten tellen voor hem positief. Bezit een speler kaarten van meer dan twee kleuren, dan tellen de punten van iedere andere kleur negatief.

Wie de meeste punten uit fiches en kaarten heeft, is winnaar.