

Hände weg

Auteur: Wolfgang Kramer

Uitgegeven door Klee Spiele, 1995

Een onderhoudend tactisch spel voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.

Materiaal

- 1 speelbord
- 28 kaarten
- 5 speelfiguren
- 5x 20 schijfjes in de kleuren van de speelfiguren
- 20 witte schijfjes
- spelregels

Doel van het spel

Het gaat om geld, heel veel geld!

Iedere speler probeert, door het doeltreffend uitspelen van de schijfjes, de kaart met de hoogste waarde te bemachtigen.

Hij die het laatste schijfje op een kaart legt, bekommt ze ook.

Tegelijkertijd gaat de tegenoverliggende kaart naar de speler die er het laatst een gekleurd schijfje heeft opgelegd. Hij die de kaarten, die gezamenlijk de hoogste waarden uitmaken bezit, heeft gewonnen.

"Handen Weg " - geen spel voor zwakke zenuwen.

Vorbereiding

1. Iedere speler neemt een speelfiguur en de daarbijhorende gekleurde schijfjes. De speelfiguur wordt op een willekeurig vrij veld geplaatst. Bij minder dan 5 spelers blijft het overvloedige materiaal in de speeldoos.
2. De witte schijfjes worden in het midden van het speelbord gelegd. Iedere speler neemt daarvan 2 schijfjes. Alle schijfjes van een speler (de witte en de gekleurde) liggen steeds zichtbaar voor hem op tafel. Dit is zijn speelkapitaal.
3. Alle kaarten worden geschud en gedekt naast het speelbord gelegd. De bovenste 6 kaarten komen elk op ÈÈn van de 6 "hand" velden.
4. Men loot wie er mag beginnen en men speelt verder in wijzerzin.

Spelverloop

Wie aan beurt is plaatst zijn speelfiguur 1 tot 4 velden verder in wijzerzin. Het veld, waar men eindigt, bepaalt welke actie er uitgevoerd wordt. Nadien is de volgende speler aan beurt.

Iedere speler bepaalt zelf hoever hij gaat. 1 Veld is het minimum, 4 velden het meeste. Bezette velden worden meegeteld. Men kan ook eindigen op een bezet veld.

Gele velden

Wie op een geel veld terechtkomt moet een schijfje op de kaart leggen die bij het veld hoort.

De cirkelvormige vakjes op de kaarten, waar men de schijfjes moet plaatsen, zijn genummerd en moeten in deze volgorde ook worden opgevuld. Het eerste schijfje komt dus op vakje 1, het tweede op vakje 2 enz...

Het rode veld

Wie op het rode veld komt, legt een schijfje op een willekeurige kaart.

Het blauwe veld

Wie op het blauwe veld terechtkomt, legt een schijfje van zijn kleur terug in de speeldoos en krijgt daarvoor een wit schijfje, uit het midden van het speelbord, in de plaats. Het eigen schijfje is daarmee definitief uit het spel genomen.

De witte schijfjes

Per beurt mag er niemand meer dan ÈÈn gekleurd schijfje uitspelen. Er kunnen echter steeds een onbeperkt aantal witte schijfjes, uit de eigen voorraad, terzelfdertijd op dezelfde kaart gelegd worden, en dit zowel voor of achter het gekleurde schijfje. Dit geldt zowel voor de gele velden als voor het rode veld. Een wit schijfje kan ook in de plaats van een gekleurd schijfje gelegd worden.

Belangrijk

Per beurt kan er slechts ÈÈn kaart met schijfjes bedekt worden.

De witte schijfjes zijn steeds neutraal, ze behoren aan geen enkele speler toe, ook niet aan diegene die dit schijfje het laatst gelegd heeft.

Bezette gebieden

Wie op een bezet gebied komt, moet een van zijn eigen schijfjes in de speeldoos leggen. Dit kan zowel een wit als een gekleurd schijfje zijn. Nadien voert hij de actie uit van het desbetreffende veld. Het is om het even hoeveel figuren er op een veld staan. Men betaalt steeds 1 schijfje.

De kaarten

Zodra het laatste cirkelvormig vakje op een kaart met een schijfje bedekt wordt, behoort de kaart aan iemand toe. Gelijktijdig ook de kaart die er recht tegenover ligt: "ÈÈn hand wast de andere". De spelers krijgen dus steeds 2 kaarten gelijktijdig in handen. De volledig bedekte kaart en de tegenoverliggende, die echter niet volledig bedekt is. Iedere kaart gaat naar die speler die het laatst zijn gekleurde schijf op de kaart heeft geplaatst. Dit geldt ook als er achter de gekleurde schijf nog witte schijfjes zouden liggen. Ligt er op de tegenoverliggende kaart nog geen schijfjes, dan blijft de kaart liggen.

Voorbeeld: blz. 5

De gele speler is aan beurt, stopt op het rode veld en heeft de keuze op welke kaart hij schijfjes gaat plaatsen. Hij legt een gele en twee witte schijfjes op de vrije velden van de 7000-kaart. Daarmee verkrijgt hij deze kaart. Gelijktijdig gaat de tegenoverliggende 4000-kaart naar de blauwe speler.

Taktische tips

- Kaarten met een mindere waarde worden snel ingenomen daar zij weinig velden hebben en dus ook weinig schijfjes behoeven. In het vorige vb. zou het niet zo verstandig zijn moest de gele speler een geel schijfje op de 4000-kaart gelegd hebben. Weliswaar gebruikt hij slechts 1 schijfje om de kaart te veroveren, maar gelijktijdig zorgt hij ervoor dat de rode speler de 7000-kaart inpikt en daarmee duidelijk meer dan hemzelf wint.
- Wie een kaart verworven heeft, neemt alle schijfjes van de kaart weg.
- De witte schijfjes worden terug in het midden van het speelbord gelegd.
- De gekleurde schijfjes worden uit het spel genomen en vliegen in de speeldoos.
- De speler legt de veroverde kaart open voor zich neer op tafel. Op de beide open velden worden 2 nieuwe "hand" kaarten van de stapel gelegd.

Geen schijfjes meer?

Wie geen schijfjes meer heeft speelt gewoon verder. Alhoewel hij geen kaarten meer kan bemachtigen, kan hij er toch voor zorgen dat de andere spelers hun eigen schijfjes opgebruiken. Enkel en alleen voor hem verandert de spelregel i.v.m. bezette velden.

Wanneer een speler, die geen schijfjes meer bezit, op een bezet gebied komt, moet iedereen die op dat veld staat, een schijfje in de speeldoos terugleggen. Dit kan zowel een wit als een gekleurd schijfje zijn.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra er geen enkele speler nog schijfjes bezit. De einduitslag wordt niet enkel bepaald door de kaarten die de speler in handen heeft, ook de kaarten die nog op het speelbord liggen hebben invloed. Iedere speler die als laatste een gekleurde schijf op de overgebleven kaarten gelegd heeft mag deze kaarten nemen. Hoeveel deze kaart waard is hangt af van het aantal schijfjes die er op liggen. Elk schijfje, of het wit of gekleurd is, heeft een waarde van 1000.

Voorbeeld: Op het einde van het spel ligt er een 7000-kaart met 4 schijfjes. Het derde is een rood, het vierde een wit. De rode speler bekommt die kaart die 4000 waard is.

Iedere speler telt zijn waarde van de kaarten samen. Hij die de hoogste waarde bezit heeft gewonnen.

Variatie

Onderhandelingen en afspraken (vanaf 3 spelers).

Tijdens het spel kunnen er onderhandelingen gevoerd worden om de speler die aan beurt is, te overtuigen zijn speelfiguur op een bepaald veld te plaatsen.

Afspraken, die zo gemaakt worden, moeten uitgevoerd worden.

In het kader van de onderhandelingen kunnen witte of gekleurde schijfjes en reeds verworven kaarten aangeboden worden. De kaarten kunnen ook geruild worden.

Wie op deze manier een schijfje van een ander kleur bekomt, legt het in een latere beurt op een normale wijze op een kaart. Daarmee spaart hij zijn eigen schijfjes. Men moet er echter rekening mee houden dat het vreemdgekleurde schijfje nog steeds naar de speler verwijst die deze kaart bezit. Daarom zal men ze slechts op het eerste veld van een kaart leggen. Zo kan men geen kaart met een vreemdgekleurd schijfje verwerven.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief