

Alles im Eimer

Auteur: Stefan Dorra

Uitgegeven door Kosmos, 2002

Vertaald door: Stijn Denoulet (spelclub Incognito, Waregem)

Probeer je eigen emmer-piramide te beschermen voor de wild geworden dieren. Op de kaarten zijn dieren afgebeeld, elk dier werpt enkel de emmers in zijn lievelingskleur omver. De kaarten zetten dieren in beweging en weren ze ook af. Wie onvoldoende kaarten heeft om een dier af te weren, verliest een emmer van de uitgespeelde kleur. Wie een emmer verliest waarboven nog andere emmers steunen, dan moeten ook deze weggenomen worden. De speler die op het einde nog de meeste emmers in zijn piramide heeft, wint het spel.

Inhoud

- 18 x 5 emmers
- 22 x 5 kaarten

Vorbereiding

Elke speler krijgt:

- 15 emmers, 3 per kleur. De overige emmers gaan terug in de doos.
- 12 kaarten die hij in de hand neemt. De rest wordt als verdeckte trekstapel in het midden gelegd.

Spelverloop

Kaarten bekijken: om een aanstormend dier af te weren moet je kaarten van dat dier uitspelen. Dat betekent:

- Heb je van een dier veel of hoge kaarten, dan zijn je emmers in dat kleur tamelijk zeker, ze kunnen onderaan de piramide geplaatst worden.
- Heb je van een dier geen of weinig kaarten, dan zijn je emmers van dat kleur in gevaar, ze kunnen best bovenaan de piramide gezet worden.

Piramide bouwen: zet je 15 emmers in een piramide van 5 niveaus. Daarbij is belangrijk dat:

- aangezien je van ieder kleur 3 emmers hebt, verdeel je best de emmers goed over je piramide
- heb je geen kaarten van een dier, plaats je best die emmers bovenaan de piramide
- heb je veel kaarten van een dier, plaats je best die emmers onderaan de piramide

Hebben alle spelers hun piramide gebouwd, gaan we verder met kaarten uitspelen.

Kaarten uitspelen:

1. De startspeler begint

- Hij kiest 1, 2 of 3 kaarten met eenzelfde dier uit en legt ze open voor zich neer en zegt luidop het totaal van de kaartenwaarden. (het gekozen dier valt de piramide van de linkerbuur aan)
- Hij trekt 1 kaart van de trekstapel (ook als hij meerdere uitgespeeld heeft). Is de trekstapel opgebruikt, dan wordt de aflegstapel geschud en als verdeckte trekstapel

- gebruikt. Vergeet een speler een kaart te trekken, heeft hij pech en moet met minder kaarten verder doen.
2. Dan is de linkerbuur aan de beurt. Hij kan tot 3 kaarten van datzelfde dier uitspelen en moet daarbij de reeds uitgespeelde waarde overtreffen (om zo dat dier af te weren).
Voorbeeld: de startspeler heeft een paard met waarde 5 uitgespeeld. Nu is de linker buur aan beurt en speelt zijn paarden 3 en 7 uit (samen 10).
 3. Kan de speler die aan de beurt is de reeds uitgespeelde waarde overtreffen:
 - Dan is het dier afgeweerd
 - De speler trekt 1 kaart van de trekstapel
 - Zijn beurt is ten einde en zijn linkerbuur komt aan beurt. Die moet nu de zopas uitgespeelde waarde (van zijn rechterbuur) proberen te overtreffen.
 4. Het spel wordt zo verder gespeeld waarbij elke speler de laatst uitgespeelde waarde probeert te overtreffen. Komt een speler voor een tweede keer aan beurt, mag hij terug 1 tot 3 kaarten uitspelen. De waarde van de nieuw uitgespeelde kaarten wordt bij de kaarten die de speler reeds voor zich liggen had, opgeteld.
 5. Kan of wil een speler die aan de beurt komt de kaartenwaarde niet overtreffen, dan wordt zijn piramide beschadigd: het dier stormt in de piramide:
 - Het dier werpt een emmer van zijn lievelingskleur omver. De speler moet een emmer van dat kleur uitkiezen en in de doos leggen.
 - Staan er bovenop deze emmer nog andere emmers (die dan niet meer gestut worden), dan moeten ook deze weggenomen worden.
 - Moet een speler een emmer wegnemen van een kleur die niet meer in zijn piramide voorkomt, dan moet hij een emmer naar keuze wegnemen.
 - Valt een piramide door het wegnemen van een emmer uiteen in twee aparte delen, dan moet de speler één van beide delen kiezen en compleet wegnemen.
 6. Zodra een speler een emmer weggenomen heeft, worden alle openliggende kaarten op de aflegstapel gelegd. Aansluitend zet de speler van wie zijn piramide beschadigd werd het spel verder:
 - Hij speelt 1, 2 of 3 kaarten van eenzelfde dier uit (mag ook het zopas gespeelde dier zijn). Nu moet de linkerbuur dat dier afweren.
 - Hij trekt 1 kaart van de trekstapel.

Speleinde en waardering

Verliest een speler zijn laatste emmer uit zijn piramide, dan wordt hij uitgesloten.

Het spel eindigt als:

- Bij 2, 3 of 4 spelers: één piramide compleet ingestort is.
- Bij 5 of 6 spelers: twee piramiden compleet ingestort zijn.

De winnaar is de speler met de meest overgebleven emmers in zijn piramide.

Bij gelijkstand kan het spel opnieuw gespeeld worden. De winnaar is de speler met het hoogste totaal aan punten uit beide partijen.

Tips

De startspeler kan met verscheidene tactieken starten:

- Power: hij kan een dier uitkiezen waarvan hij veel of hoge kaarten heeft.
- Bluf: hij kan een dier kiezen waarvan hij slechts één kaart heeft en waarvan deze emmer helemaal bovenaan zijn piramide staat. Hij kan daardoor 1 emmer verliezen, maar krijgt daarvoor 1 kaart terug.