

Die Erbtante

Auteur: Reinhold Wittig

Uitgegeven door Abacus Spiele, 1998

In elk geval een menselijk kaartspel voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar dat ongeveer 30 min. duurt.



De suikertante.

Speelmateriaal.

- 80 geschenkkarten (telkens 20 kaarten met de waarden 1, 2, 3 of 4)
- 72 erfeniskarten (telkens 12 kaarten in zes kleuren, die de waarden 0-0-1-1-2-2-3-3-5-5-10-20 bevatten)
- 9 kaarten met de afbeeldingen van de mannelijke vrienden van onze suikertante Mary, waaronder ook haar trouwfoto

Het verhaal.

Tante Mary is erg bemiddeld. Ze is echter een grote genietster en heeft veel verwanten. Voor deze laatsten wil ze (wat een uitzondering) tijdens haar leven nog eens iets goeds doen. Ze stelt slechts één voorwaarde waar ze niet wil van afwijken; niemand mag meer krijgen dan dat wat zij zelf ooit eens, lange tijd geleden, heeft geerfd en wat ze later zelf zo goed heeft vermeerderd. Dit zijn op het einde van het spel 50 punten aan erfeniskarten. Ze neemt aan dat hij die het testament gaat uitvoeren hierover zal waken en het terug zal opeisen wanneer iemand te hebberig wordt (in het spel betekent dit meer dan 50 punten aan erfkaarten bezitten!). Wanneer ze echter toch trouwt dan heeft ze andere dingen aan haar hoofd dan uit te rekenen hoeveel iemand nu gekregen heeft. Mannelijke vrienden stelt ze immers nog steeds op prijs.

Wat tante Mary nalaat zijn meubels, porselein, sierraden en horloges. Daarnaast heeft men ook de zogenaamde sentimentele dingen, de nulkaarten, die geen objectieve waarde hebben waaronder haar lievelingsschaar. Het is duidelijk dat de verwanten erg attent zijn tegenover tante Mary die niet in kleine geschenken (geschenkkarten) spaart.

Doel van het spel.

Wie op het einde van het spel de meeste punten bezit wint.

In het geval dat tante Mary trouwt is de puntentelling erg eenvoudig. Men kan hierop actief inspelen wanneer men bemerkt dat men boven de 50 punten aan erfkaarten komt.

Blijft tante Mary alleen dan is het belangrijk om zo dicht mogelijk bij de toegestane 50 punten aan erfkaarten te komen zonder die te overschrijden. Bij de afrekening zullen in beide gevallen de kleine verzamelingen aan erfstukken van een zelfde stijl (kaarten met een gelijke kleur) en stukken van een gelijke soort maar van een verschillende stijlrichting (kaarten met een zelfde cijfer) als bonus worden ingebracht. Men verzamelt dus ook kwartetten, kwintetten enz... De manier van puntentoekenning, die op het einde van de spelregels verklaard wordt, zal men goed voor ogen houden.

Vorbereidingen.

Vooraleer men gaat spelen sorteert men de drie soorten kaarten. De kaarten met de

mannelijke vrienden worden als een open stapel in het midden gelegd. De huwelijksfoto komt als laatste kaart onderaan de stapel te liggen. Speelt men met vier dan verwijderd men één kaart van deze stapel. Speelt men met drie dan neemt men twee kaarten weg.

Bij vijf spelers worden alle 72 erfeniskaarten goed geschud. Bij vier spelers neemt men alle kaarten van een willekeurig kleur weg en bij drie spelers de kaarten van twee kleuren. Er zijn dan ofwel 60 respectievelijk 48 kaarten in het spel.

Elke speler bekomt verdekt drie erfeniskaarten. De andere kaarten komen als een gedekte reservestapel in het midden te liggen.

De geschenkaarten worden volgens hun waarde gesorteerd. Elke speler krijgt vier kaarten van elke waarde, dus 16 kaarten in totaal. De spelers beslissen wie als eerste de rol van tante Mary op zich neemt. Nadien krijgt ieder om beurt, in wijzerzin, deze belangrijke taak toegewezen.

Verloop van het spel.

1. Kaarten omdraaien.

De speler die de rol van tante Mary vervult neemt drie erfeniskaarten en legt deze zichtbaar open op tafel.

2. Een nieuwe vriend?

Draait tante Mary toevallig 3 kaarten met een gelijke kleur of met een gelijke waarde om, een zogenaamde trio, dan leert ze een nieuwe vriend kennen. De bovenste kaart van de stapel met de mannelijke vrienden wordt weggenomen en verdwijnt uit het spel.

Vb. : Tante Mary heeft rood 2 - rood 2 - rood 5 omgedraaid. Alle drie de kaarten hebben een gelijke kleur : de bovenste kaart van de vriendenstapel verdwijnt uit het spel.

3. Een erfstuk kiezen.

Nu mag tante Mary één van de omgedraaide erfstukken met één van de kaarten in haar hand ruilen, dit moet ze echter niet doen.

4. Nog een vriend?

Ligt er na het ruilen een trio op tafel (3 kaarten in een gelijke kleur of met een gelijke waarde) dan leert tante Mary en nieuwe vriend kennen. De bovenste kaart van de stapel met vrienden wordt weggenomen. Lag er echter onmiddellijk na het omdraaien (zie 1 en 2) een trio dan blijft de invloed van dit trio na het ruilen slechts doorwerken wanneer het niet een trio betreft van een gelijke soort (dus niet eveneens uit dezelfde kleur bestaat).

Vb. : In het voorgaande vb had tante Mary rood 2 - rood 2 - rood 5 omgedraaid. Wisselt ze nu de rode 5 tegen een 2 in een andere kleur dan zijn de drie kaarten van een gelijke kleur drie kaarten van een gelijke waarde geworden en wordt de volgende kaart van de vrienden weggenomen. Ruilt ze echter een van de drie rode kaarten met een andere rode kaart uit haar hand dan gebeurt er niets.

In uitzonderlijk gevallen kan het gebeuren dat in een beurt dat een speler de rol van tante Mary speelt, tante Mary twee nieuwe vrienden maakt.

5. Geschenken geven (veiling).

Nu bieden de overige spelers, die in de drie op tafel liggende kaarten geïnteresseerd zijn, om beurt in wijzerzin aan tante Mary een of meerdere geschenken. Hierbij maken ze de gezamenlijke waarde van hun geschenken bekend. De speler die tante Mary speelt kan natuurlijk niet meebieden. Het bieden kan verschillende ronden beslaan waarbij het laatste bod steeds moet verhoogd worden. Wanneer het bod te

hoog wordt kan men uit deze veiling stappen hierdoor kan men later geen nieuw bod meer doen. Men mag ook niet meer bieden dan wat men aan geschenkaarten bezit. Men beidt zolang totdat er niemand het laatste bod kan overstijgen. Deze laatste krijgt de drie geveilde kaarten en neemt ze in de hand en geeft de overeenkomstige geschenkaarten af. Deze worden uit het spel genomen en niet aan tante Mary gegeven. De andere spelers die hebben meegeboden behouden wel hun kaarten.

6. Wanneer niemand de omgedraaide erfstukken wil.

Wanneer er niemand een bod doet op de drie kaarten dan moet de speler die links van de tijdelijke tante Mary zit de erfkaarten nemen. Deze persoon heeft nu wel de mogelijkheid om aan deze ogenschijnlijke ongewenste erfstukkenwinst te verzaken. Wanneer hij een erfkaart met de waarde nul in de hand heeft kan hij deze afgeven. Deze kaart wordt dan wel uit het spel genomen. De volgende speler moet nu die drie kaarten nemen tenzij hij eveneens een nulkaart kan tonen. Wanneer iedereen dit doet dan moet tante Mary de drie kaarten in de hand nemen. Ze kan hier niet van afzien. De drie erfkaarten worden genomen en hebben al dan niet volgens wens de voorraad erfstukken van een persoon vermeerderd.

Men start een nieuwe ronde. De rol van tante Mary gaat naar de volgende speler, die net als daarjuist onmiddellijk drie nieuwe erfkaarten omdraait er eventueel één ruilt met één van zijn handkaarten en daardoor mogelijks een nieuwe vriend krijgt.

Einde van het spel en waardering.

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer tante Mary trouwt of wanneer alle erfkaarten geveild zijn. In beide gevallen brengt het hoogste puntenaantal de winnaar met zich mee, maar de afrekening is wel verschillend!!

De "Huwelijksafrekening".

Tante Mary trouwt wanneer de laatste kaart van de stapel met mannelijke vrienden weggenomen wordt waardoor de trouwfoto te zien is. Iedereen telt de waarde van zijn erfkaarten op en voegt daarbij een bonus voor elk kwartet, kwintet, sextet enz. Dit zijn kaarten die ofwel een gelijke kleur ofwel een gelijke waarde hebben. Elke kaart kan echter maar eenmaal gerekend worden.

- Een kwartet (4 gelijke kaarten) brengt 1 punt op
- Een kwintet (5 gelijke kaarten) brengt 3 punten op
- Een sextet (6 gelijke kaarten) brengt 5 punten op
- Een septet (7 gelijke kaarten) brengt 7 punten op
- Een octet (8 gelijke kaarten) brengt 9 punten op.

Elke volgende passende kaart brengt verder steeds 2 punten op. 9 Gelijke kaarten hebben dan de waarde van 11 punten enz.

De verzamelwoede kan soms behoorlijk winstgevend zijn.

De "erfenisafrekening".

Tante Mary trouwt niet en let erop dat niemand teveel krijgt. Wie te gierig was moet alles teruggeven. Ook ziet ze er op toe dat allen wat opzij leggen voor later, de eigen erfenis, nl. de waarde van 30 punten.

Iedereen telt zijn waarden van zijn erfeniskaarten op. Is de som 51 of hoger dan vervalt alles. Pech!

Is de som kleiner dan 31 dan brengt ze ook niets op!

31 Erfeniskaarten brengen één punt op, 32 twee, 33 drie enz. 49 brengt dus 19 punten op en uiteindelijk wordt met 50 erfeniskaartwaarde het maximale bereikt nl. 20 punten

Net zoals bij de huwelijksafrekening worden de bonuspunten voor kwartetten etc. eveneens berekend ook wanneer de erfkaarten afrekening nul heeft opgeleverd.

Vb.: Andreas heeft erfstukken met een totale waarde van 63 punten waaronder een sextet. Karin heeft erfstukken met de waarde van 49 punten waaronder een septet en een kwartet.

Geval 1.

Tante Mary trouwt.

Andreas heeft $63 + 5$ dus 68 punten

Karin krijgt $49 + 7 + 1$ dus 57 punten

Geval 2.

Tante Mary blijft alleen.

Andreas krijgt $0 + 5$ dus 5 punten

Karin bekommt $19 + 7 + 1$ samen 27 punten en springt een gat in de lucht.

Andreas zal proberen, wanneer hij de rol van tante Mary speelt en bemerkt dat hij de kritische grens van 50 erfeniskaarten bereikt, om Tante Mary te laten trouwen door het vormen van trio's. Karin daarentegen hoopt dat tante lang alleen blijft maar dit enkel in functie van haar kans op winnen in dit spel.

De overgebleven geschenkaarten?

Op het einde van het spel krijgt tante Mary geen geschenken meer. Ze hebben voor de erfenis in dit opzicht geen waarde meer en worden dan ook niet meegerekend.

Tip.

Zijn alle spelers van die aard dat ze voor vriendschap kiezen dan kunnen ze het aantal kaarten van mannelijke vrienden met één kaart verminderen. Bij het spelbegin liggen dus 8, 7 of 6 kaarten op de stapel. Zo verhoogt de kans op een huwelijk waardoor men vroeger rekening moet houden met het zich toe-eigenen van erfstukken.



Date Last Modified: 13-06-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief