

Hornochsen!

Auteur: Wolfgang Kramer

Uitgegeven door Amigo Spiel, 1998

Een kaartspel voor 2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar

Hornochsen is een variante op het succesvolle "6 neemt!"

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Spelidee.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk kaarten met groene ossenkoppen te verzamelen. Op de tafel liggen er meerdere kaartenrijen. Wanneer een speler de vijfde kaart aan zo'n rij aanlegt moet hij deze rij nemen. In zo'n rij kunnen er kaarten met rode en groene ossenkoppen liggen. De groene ossenkoppen zijn pluspunten terwijl de rode ossenkoppen als minpunten tellen. Winnaar is hij met de meeste punten.

De speelkaarten.

zie tek.

Vorbereiding.

De zes "x2" -kaarten en de zes "+5" -kaarten worden uit de stapel gesorteerd. Iedere speler krijgt zo'n "x2" en "+5" kaart. De overige bijzondere kaarten komen terug in de doos.

De ossenkopkaarten worden goed geschud en verdeeld volgens het aantal spelers zie tabel. Eveneens worden naargelang het aantal spelers verdere ossenkopkaarten in een cirkel op tafel gelegd.(zie tek.)

aantal spelers	kaarten per speler	aantal kaarten op tafel
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15

De ossenkopkaarten in de hand worden gesorteerd volgens getallengrootte. De ossenkopkaarten op tafel worden in een oplopende getallengrootte in wijzerzin gelegd. Elke afzonderlijke kaart in de kaartencirkel op tafel is de eerste kaart van een rij. De overige kaarten worden in de doos gelegd.

Verloop van het spel.

De jongste speler begint. De medespelers volgen in wijzerzin. Wie aan beurt is moet één kaart uitspelen. Men mag ook naar eigen inzicht twee of drie kaarten uitspelen. De uitgespeelde kaarten komen aan een of meerdere rijen te liggen.

Hoe wordt een uitgespeelde kaart aangelegd?

- Men kan enkel aanleggen aan de rijen die, bij het spelbegin, op tafel liggen . Er komen dus geen nieuwe rijen bij.
- Ossenkopkaarten worden bovenop de laatste kaart van een rij gelegd. De bijzondere kaarten "x2" en "+5" worden onder de eerste kaart van een rij gelegd. Men mag aan elke rij slechts 2 bijzondere kaarten aanleggen. Eén met de waarde "x2" en één met de waarde "+5".
- Het getal op de laatst uitgespeelde ossenkopkaart wordt het eindgetal van een rij genoemd.
- Elke ossenkopkaart past juist op een bepaalde rij. Het getal van de kaart die men aanlegt moet groter zijn dan het eindgetal van de rij waarop men de kaart legt. Daarenboven moet het getal kleiner zijn dan het eindgetal van in wijzerzin linker aanliggende rij.
Vb. 1. Udo legt drie kaarten aan de 35, de 50 en de 60. De kaart met de 35 past enkel op de kaart 23 daar het getal van de kaart groter is dan het eindgetal 23 en kleiner is dan het eindgetal 43 van de linker aanliggende rij. Door het zelfde principe komt de 50 op de 49 en de 60 op de 55.
- Uitzondering:
Is het getal van de uitgespeelde ossenkopkaart groter dan het hoogste eindgetal of kleiner dan het kleinste eindgetal dan komt in beide gevallen de kaart op de rij met het grootste eindgetal.
Vb.2 Helmut wil de kaart met het getal 5 uitspelen. Daar er geen kaart met een kleiner eindgetal dan 5 ligt, moet hij de 5 op de 94 aanleggen. Nadien speelt hij de 87 uit en moet hij die op de 71 leggen. Als laatste speelt hij de kaart 4 op die 87.

Nadat een speler één tot drie kaarten heeft uitgespeeld eindigt zijn beurt.

Rij nemen!

Van zodra een speler de vijfde ossenkopkaart aan een rij legt moet hij die rij nemen. Daarbij horen ook de bijzondere kaarten. De speler neemt de rij en legt de kaarten gedekt voor zich neer. De ossenkopkaarten tellen als punten bij de afrekening op het einde van het spel. Een speler kan in zijn beurt ook meerdere rijen nemen.

Vb.3 Ulrike is aan beurt. Ze speelt de kaarten met de getallen 37,39 en 42 uit en legt die op de rij met het eindgetal 35.. In deze rij liggen vijf ossekopkaarten. Ulrike neemt deze vijf kaarten en legt deze voor zich neer.

Welke functie hebben de bijzondere kaarten?

De speler die aan beurt is kan ofwel ossenkopkaarten of bijzondere kaarten aanleggen of een combinatie van beide . Hij mag immers één tot drie kaarten uitspelen.

De bijzondere kaarten hebben geen getal tussen 1 en 98 en mogen dus aan om het even welke rij aangelegd worden. Aan elke rij mag slechts één bijzondere kaart met de waarde "+5" of "X2" aangelegd worden. Deze bijzondere kaarten tellen niet mee bij het aantal ossenkopkaarten van een rij. Een rij samen met de bijzondere kaarten moet dan slechts genomen worden wanneer er vijf ossenkopkaarten liggen. Met 2 of 4 ossenkopkaarten blijft de rij immers nog liggen.

De bijzondere kaarten beïnvloeden de afrekening:

- Ieder kaart met de waarde "+5" in de stapel van een speler telt als vijf positieve punten
 - Ieder kaart met de waarde "x2" verdubbelt de plus of de min-punten van de stapel van een speler. Iedere bijkomende "x2" kaart verdubbelt opnieuw deze punten. Wanneer bijvoorbeeld een speler 2 "x2" kaarten bezit dan verviervoudigd dit de punten
- Belangrijk: wie op het einde van het spel nog bijzondere kaarten in de hand heeft betaalt hiervoor 10 minpunten per kaart.

Einde van het spel.

Heeft een speler geen kaarten meer in de hand dan speelt hij niet meer mee. Het spel eindigt wanneer de laatste ossenkopkaart is uitgespeeld. Heeft een speler nog enkel bijzondere kaarten in de hand, die hij echter niet meer kan uitspelen omdat alle overblijvende rijen al 2 bijzondere kaarten hebben dan speelt die speler eveneens niet meer mee.

belangrijk: Wanneer men het juist speelt worden alle rijen van de tafel door de spelers genomen. Wanneer er toch een rij blijft liggen dan wordt deze niet meegerekend.

Afrekening.

Alle spelers tellen hun groene ossenkoppen samen van hun stapel en trekken hiervan het aantal rode ossenkoppen af. Nu wordt de bijzondere kaart "+5" opgeteld. Nadien wordt deze som vermenigvuldigd met de "x2" kaarten. Als laatste worden voor de overblijvende bijzondere kaarten in de hand 10 punten afgetrokken. De speler met het grootste puntenaantal wint het spel.

Vb.4 Manfred heeft vijf groene ossenkoppen, drie rode en één "x2" kaart en één "+5" kaart verzameld. In zijn hand heeft hij nog een enkele "+5" kaart (-10 punten)

Op het einde van het spel geeft dit het volgende resultaat:

$+5 -3 = 2 +5 =7 \times 2 =14 -10 = 4$ punten.